

písanie či nepodpísanie reverzu – dôsledky tohto rozhodnutia sa potom stali jednou z príčin vnútorného napätia medzi exulantmi a podľa autorky ovplyvnili ďalší vývoj protestantských cirkví). „*Interpretácia a ‚nové čítanie‘ udalostí zo 17. – 18. storočia cez optiku toho, čoho sme svedkami v prítomnosti, sú napínavou, no zároveň menej radostnou stránkou odkrývania vlastnej minulosti*“ (s. 17).

Petra Rusňáková

Mgr. Petra Rusňáková
Ústav slovenskej literatúry SAV
Konventná 13
811 03 Bratislava
SR
e-mail: petra.rusnakova@savba.sk

RYANOVÁ, Marie-Laure: NARATIV JAKO VIRTUÁLNÍ REALITA (IMERZE A INTERAKTIVITA V LITERATUŘE A ELEKTRONICKÝCH MÉDIÍCH). Praha : Academia, 2015. 464 s.

Monografia Marie-Laure Ryanovej *Narativ jako virtuální realita* (2015) pozostáva zo skúmania dvoch základných pojmov: imerzie a interakcie. Tie posúva z technologickej oblasti do sféry literatúry s intenciou „rozvinúť ich tak, aby mohli slúžiť ako základné kamene fenomenológie čítania alebo širšie povedané prežívaniu umenia“ (s. 17). Zaujímajú ju práve preto, že predstavujú dva rozmery empirie virtuálnej reality. Na jednej strane ako jedinečný spôsob, ktorým sa dá popísať čitateľská odozva na tlačенý literárny text a na druhej strane na text, ktorý figuruje v akejkoľvek elektronickej podobe. Cieľom publikácie je „revidovať tlačенú literatúru, najmä tú naratívnu, pomocou pojmov popularizovaných digitálnou kultúrou a (...) zmapovať osud tradičných naratívnych vzorcov v digitálnej kultúre“ (s. 17). Materiálovo Ryanová vychádza z literárnych textov, hypertextov, umeleckých CD-ROMov, RPG (hra na hrdinov, skratka z angl. *role-playing game*) a MMO (skratka z angl. *massively multiplayer online*) hier, virtuálneho žánru interaktívnej drámy a ich použitia v umení. Publikácia pozostáva zo štyroch častí: virtualita, poetika imerzie, poetika interaktivity, ako zmieriť imerziu a interaktivitu, ktoré sú doplnené kapitolami – „Medzihrami“, kde aplikuje svoje teoretické východiská v rámci interpretácií jednotlivých vybraných diel.

V úvode sa súhrnne venuje problematike ideálu imerzie, ktorý sa viaže s estetikou ilúzie či už v literatúre, ale aj v oblasti vizuálneho umenia. K otázke „efektov ilúzie“ a simulácie reality pristupuje prierezovo cez umelecké estetiky a dejiny umenia. Spomína napríklad predrenesančnú maľbu so symbolickým stvárnením duchovnej podstaty vecí, vznik perspektívy a umiestnenia predmetov v priestore, optické ilúzie baroka zastúpené vo freskách, impresionizmus a jeho zahmlenie obrysov predmetov či počiatky

20. storočia, kde dochádza k hre tvarov a farieb na plátne. Ryanová však nekončí iba pri výtvarnom umení. Problematiku následne preklápa do oblasti literatúry a naratívnych štýlov. Či už ide napríklad o literárne smerovanie k svetu príbehu, zaznievajúce vo vrcholnom realizme, kde dochádza k stieraniu hraníc medzi rozprávačom a aktom rozprávania, alebo o „novú kritiku“, štrukturalizmus, dekonštrukciu a s tým spojené narušovanie zápletky v románe a experimentovanie so štruktúrami v 20. storočí (avantgarda, populárna literatúra, lyrická próza). Autorka túto líniu zakončuje analógiou medzi postmodernou estetikou a myšlienkou interaktivity, kde popisuje nový spôsob písania práve cez hypertext na tézach raných teoretikov hypertextu G. Landowa, J. D. Boltera, M. Joycea a S. Moulthropu.

V prvej časti s názvom „Virtualita“ otvára Ryanová problematiku pojmu „virtuálny“. Prierezovo sa tak venuje sémantike tohto pojmu, ktorý sa na jednej strane vzťahuje na oblasť počítačovej architektúry, „*popisuje diskrepanciu medzi fyzickým prístrojom a tým prístrojom, o ktorom si užívatelia a programátori na vysokej úrovni myslia, že s ním komunikujú*“ (s. 42). Na druhej strane sa používa ako označenie typu úložiska, ako je napríklad disketa. Výklad rozširuje etymológiou tohto termínu (latinský výraz *virtus* – sila, moc, potenciál), ale aj jeho moderným významom (myšlienka podvrhu a ilúzie, nelegitímnosť alebo nedostatočnosť vo vzťahu k reálnemu). Toto rozvetvenie významového tvarovania pojmu „virtuálny“ skúma v rôznych rovinách. Napríklad tu na jednej strane stojí Baudrillardova filozofia virtuálneho ako podvrh, kde popisuje úroveň vývinu obrazu vo vzťahu k prirodzenosti i zastieraniu reality, úlohu transparentnosti média a technológie virtuálnej reality a aj otázke konca ilúzie v priestore virtuálnej reality. Na druhej strane zase Lévyho vnímanie virtuálna ako potenciálu, kde vysvetľuje dvojicu virtuálneho a aktuálneho i úlohu virtuality v tvorivom procese. Text ako potencialita je tak predstretý na pozadí komparácie úrovni tlačeného a virtuálneho textu. Zahŕňa tu také aspekty ako simulácia, interaktivita, aktívne i alternatívne „vtelenie sa“ do média, hry na roly, transparentnosť média, načrtnutie problematiky prirodzeného jazyka v kyberpriestore, schopnosť prijímateľa prežívať virtuálny priestor, problematiku virtuálnej reality ako druhu umenia, ktorý využíva vlastnosti ostatných druhov umenia a podobne. Prakticky svoje teoretické východiská aplikuje na práce autorov, ako sú napríklad Baudelaire, Huysmans či Coover.

Druhá časť publikácie je zameraná na „poetiku imerzie“. Imerziu Ryanová vníma ako metaforu sveta, a zároveň aktu „ponorenia sa“ do neho, ktorý predstavuje literárny text. Imerzia tak predstavuje proces „premiestnenia sa a stratenia sa v knihe“, kde hlavnými kritériami vo vzťahu k čitateľovi sú estetické vlastnosti textu ako zápletky, naratív, obrazy, štýl. Na tomto pozadí rozvíja poetiku imerzie, či už ide o popísanie stupňov pohltienia v akte čítania (sústredenie, imaginatívne zapojenie, zaujatie, závislosť), načrtnutie teórie možných svetov i množín reality, aktuálneho sveta či kontrafaktuálnosti. Do svojho výkladu zahŕňa aj také aspekty, ako je hra na „ako by“ (predstieraná pravdivosť, predstieraná existencia a jej možné kritériá, ktoré túto hru zastrešujú), mentálna simulácia (ako prostriedok sebaopoznania) a teória simulácie ako kontrafaktuálne usudzovanie, pri ktorom subjekt umiestňuje seba samého na miesto mysle niekoho iného. Metodiku imerzie priamo popisuje na príklade *Duchovného cvičenia* Ignáca z Loyoly, ktorý deskriboval

operácie vedúce k pohlteniu svetom textu prostredníctvom duchovného cvičenia. Následne rozoberá otázku prítomnosti sveta textu, kde sa zacielfuje na výklad troch podôb zapojenia sa do naratívu: priestorová imerzia (reakcia čitateľa na scénu, pocit miesta a model priestoru), časová imerzia (reakcia na zápletku) a emocionálna imerzia (reakcia na postavu). Imerziu a jej výklad autorka dodatočne rozširuje o jej vzťah k realizmu, kde sa venuje naratívny typom v románoch 19. storočia a možnostiam literárneho realizmu. V kapitole „Medzihra“ aplikuje tieto teoretické východiská na príklade rytiny *Bitky pri Reichensfelsu* v románe Alaina Robbe-Grilleta *V bludisku*.

Od imerzie autorka prechádza v tretej časti knihy k „poetike interaktivity“. Otvára tak zdanlivo opozitné stránky textu ako sveta a textu ako hry. Hru tu poníma jednak ako základné estetické východisko pri tvorení textu, ale zároveň aj ako kritickú paradigmu. Tento pojem popisuje od princípov postmodernity, Wittgensteinovho chápania hry ako rodinnej podobnosti cez jej pevné formálne obmedzenia (slovné hračky, tajné jazyky detí a pod.) až po hernú situáciu (inštitucionalizované rečové udalosti, kde je tvorba textu vnímaná ako strategický ťah). Do tohto kontextu vsádza komparáciu metafory sveta i metafory hry a v ich rámci tak analyzuje význam, formu, funkciu jazyka, postoj čitateľa, ponímanie priestoru a podobne. Následne sa zacielfuje na pojem hypertextu, na funkciu a dôsledky selektívnej interaktivity v oblasti počítačov a elektronických médií. Zároveň rozlišuje rôzne podoby selektívnej (obmedzenie zápletky, posunutie perspektívy sveta textu) a produktívnej interaktivity (čitateľova účasť na písaní textu a zapojenie sa do dialógu). Z hľadiska autora smerom k čitateľovi sa tak sústreďuje na aspekty tvorby interaktívneho textu, napríklad plánovo ovládať čitateľov postup pri objavovaní faktov, predkladať alternatívnu verziu pevného jadra faktov a umožniť čitateľovi preskúmať ho, poskytovať zákulisné informácie o príbehu a podobne. V ďalších podkapitolách sa autorka venuje určovaniu vlastností elektronického média, zodpovedaniu si otázky rozvinutia interaktivity na poli elektronického média, selektívnej interaktivity a naratívu, poukázaniu na diferentné štruktúry interaktívnej naratívy a ukážky ich podôb (úplný graf, sieť, strom, a pod.), hypertextu a časovej imerzii (akumulácia naratívnej informácie), priestorovej imerzii (hypertextová sieť ako obraz postmodernej skúsenosti priestoru) i emocionálnej imerzii (otázka využitia interaktívnych mechanizmov k posilneniu citového puta čitateľa). V dokopy troch „Medzihrách“ interpretuje interaktívny film *Som tvoj muž* na pozadí myšlienky drámy s viacerými možnosťami, analyzuje projekt *Dvanásť modrých* Michaela Joycea a aplikuje teóriu čitateľa hry a čitateľa sveta na knihu *Když jedné zimní noci cestující* od Itala Calvina.

Posledná, štvrtá časť, je pokusom riešiť problematiku zmierenia imerzie a interaktivity. Na jednej strane sa autorka zaoberá participatnou interaktivitou od životných situácií po drámu, ako sú napríklad detské hry na „ako by“, erotické scenáre, trhy a zábavné parky, barokové umenie a architektúra, rituál ako komplexnejšia syntéza dvoch vzťahov k svetu. Na druhej strane sa však zacielfuje aj na participatnú interaktivitu v digitálnych médiách, ako sú počítačové hry či MOO hry na hrdinov (hráči, hrajúci online pri sebe proti sebe), automatizované dialogické systémy (nahradenie ľudského spoločníka v dialógu chatbotom), interaktívna dráma a jej filozofia dizajnu v dvoch konkrétnych realizovaných projektoch (*Zástupca* a *Projekt OZ*). Interaktivitu tu tak charakterizuje ako pro-

ces, kde má užívateľ slobodu preskúmania sveta, účastní sa na dráme a zapája sa do nej. Ryanová si tak záverom kladie otázku budúcnosti interaktívnej drámy ako naratívu v rámci módu, ktorý bude zložený jednak z malých epizód, príbehov, ktoré budú založené na vizuálnej príťažlivosti, fantastickej scéne, prekvapivých premenách, alternatívnej skúsenosti prevtelenia či živých dialógoch s komplexnými postavami a pod. V „Medzihre“ interpretuje toto „splynutie“ imerzívneho a interaktívneho na knihe Neala Stephensona *Diamantový vek*.

Marie-Laure Ryanová v publikácii *Narativ jako virtuální realita* nechápe virtuálnu realitu ako metaforu totálneho umenia, ako sna o dokonalom umeleckom diele, kde sa spája hudobné, výtvarné či literárne umenie. Poníma ju skôr ako dôležitý prechod od umeleckého diela ako živého objektu, ktorý môže istým spôsobom žiť a správať sa nezávisle. Virtuálnu realitu nechce svojím výkladom intenčne propagovať ako vyššiu formu umenia, ale vyníma z nej imerziu, ktorú poníma ako prostriedok, ktorým sa dá ešte viac a intenzívnejšie dosiahnuť umelecký zážitok.

Lenka Macsaliová

Mgr. Lenka Macsaliová
Ústav slovenskej literatúry SAV
Konventná 13
811 03 Bratislava
SR
e-mail: lenka.macsaliova@savba.sk

ŽILKA, Tibor: DOBRODRUŽSTVO TEÓRIE TVORBY. Nitra : UKF – Fakulta stredo-európskych štúdií, 2015. 254 s.

Pracovný výkon prof. Tibora Žilku obsahuje vyše desať samostatných knižných monografií a mnoho ďalších štúdií, pedagogických a editorských prác. Ako jeden z významných spolupracovníkov Kabinetu literárnej komunikácie v Nitre (založený 1967) sa oficiálne od roku 1969 primárne orientuje na literárnu, neskôr aj intermediálnu komunikáciu.

V minulom roku vydal Tibor Žilka ďalšiu podnetnú publikáciu s názvom *Dobrodružstvo teórie tvorby*. V súlade s autorovým širokým bádateľským záberom obsahuje jeho kniha kapitoly s rôznym tematickým zameraním. Niektoré sú teoretickejšie, iné interpretačné.

Knihu uvádzajú dva východiskové príspevky: o nitrianskom Kabinete literárnej komunikácie, resp. nitrianskej škole, jej teoretických zdrojoch, emblematickej osobnosti Františkovi Mikovi a jeho komunikačnej teórii zameranej na recepciu. Žilka považuje za prínos nitrianskej školy v šesťdesiatych a sedemdesiatych rokoch 20. storočia svoju metodológiu interpretácie umeleckého textu. „Bola to akiste akási stredoeurópska hermeneutika, hoci východiskom bola štylistika, presnejšie Mikova výrazová sústava, zahr-