

Scott Rettberg

Budowanie wspólnoty wokół literatury elektronicznej

Teksty Drugie : teoria literatury, krytyka, interpretacja nr 3 (153), 135-155

2015

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Prezentacje

Budowanie wspólnoty wokół literatury elektronicznej

Scott Rettberg

Na obszarze, który można w przybliżeniu określić mianem „pola” literatury elektronicznej, działam od dziesięciu lat jako twórca prozy i poezji cyfrowej, jako osoba organizująca społeczność przez pracę w Electronic Literature Organization, jako naukowiec i nauczyciel akademicki. W 1998 roku, po napisaniu wspólnie z Dirkiem Strattonem i Williamem Gillespie’em kolaboratywnej powieści hipertekstowej *The Unknown*, wpadłem do króliczej nory, w której tkwię do dziś. *The Unknown* zdobyła nagrodę trAce/AltX, przyznawaną za twórczość hipertekstową, a ja zachłysnąłem się fascynującym światem literatury elektronicznej. W 1999 roku, na konferencji „Technology Platforms for Twenty-First Century Literature”, zorganizowanej na Brown University przez Roberta Coovera spotkałem małą, ale energiczną społeczność autorów stanowiących barwną i twórczą grupę eksperymentatorów, którzy wybrali komputer jako platformę przedsięwzięć literackich. Pisarzy tych ekscytowały nowe możliwości podłączonego do sieci komputera jako medium: łatwe włączanie multimediów w teksty literackie, programowalna natura cyfrowych wytworów literackich, możliwość dystrybucji w rodzącej się globalnej sieci i nowe rejestry reprezentacji semantycznych.

Scott Rettberg – profesor kultury cyfrowej na Uniwersytecie w Bergen, kierownik projektu ELMCIP (Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice). Współtwórca i pierwszy prezes Electronic Literature Organization. Badacz i twórca literatury cyfrowej. Współautor hipertekstu *The Unknown*, autor powieści na naklejkach *Implementation*, generatorów literackich. WWW: <http://retts.net/>.

Grupka ta była energiczną i zaangażowaną wspólnotą pisarzy, palących się do tego, żeby chwycić za rogi literaturę przyszłości. Ale nawet w 1999 roku niektórzy pisarze elektroniczni dawali wyraz zwątpieniu. Wielu z tych, którzy stworzyli dzieła hipertekstowe na platformę Storyspace, było rozczarowanych, że ich utwory publikowane przez firmę Eastgate Systems nie dotarły do szerszej publiczności. Wśród twórców panowało też poczucie, że chaos sieci WWW powoduje, że owe komputerowe działania literackie toną w morzu szumu reklamowego i że platforma, na której pracowali, stała się przestarzała. Pojawiły się rezygnacja i przeświadczenie, że – jak ujął to Robert Coover w swoim wystąpieniu na konferencji „Digital Arts and Culture” w 1999 roku – złota era hipertekstu literackiego już się skończyła¹. Mimo to w 1999 roku część z nas zdecydowała się założyć Electronic Literature Organization, organizację pozarządową, której misją jest promowanie i ułatwianie pisania, czytania i dystrybucji literatury elektronicznej.

Chciałbym skorzystać z okazji, jaka nadarza się dekadę po mojej pierwszej wycieczce w świat literatury elektronicznej, by spojrzeć w przeszłość i oszacować, czy i w jaki sposób przekształciła się w tym czasie wspólnota literatury elektronicznej, oraz – być może – sformułować praktyczne sugestie dotyczące jej przyszłego kształtu.

Dzisiejsze czasy są ekscytujące z wielu powodów. Literatura elektroniczna rozwinęła się w tak wielu różnorodnych kierunkach, że trudno opisać to pole przez wyliczenie określonych gatunków. W porównaniu z innymi kulturami literackimi kultura literatury elektronicznej jest wciąż marginalna, tworzy ją stosunkowo niewielka grupa pisarzy rozsianych po całej Ziemi, często pracujących w osamotnieniu. Jednak w tej chwili mamy dość bogaty korpus utworów, a także rosnący zbiór tekstów krytycznych i naukowych, które opisują i analizują literaturę elektroniczną. Każdego roku powstają innowacyjne utwory, pisane są prace dyplomowe, ukazują się artykuły badawcze i monografie na temat tej literatury. Powoli, ale zdecydowanie wkracza ona do środowisk akademickich, w miarę jak wydziały zajmujące się literaturą, kulturą cyfrową oraz inne jednostki zatrudniają pracowników specjalizujących się w tekstualności cyfrowej. Każdego roku organizuje się coraz więcej konferencji i festiwali, w czasie których twórcy i krytycy literatury elektronicznej dzielą się swoimi dokonaniem. Podczas wielu z tych spotkań literaturę

1 R. Coover *Literary hypertext: the passing of the golden age*, przemówienie podczas Digital Arts and Culture Conference, Atlanta, Georgia, 29.10.1999, http://www.nickm.com/vox/golden_age.html (6.08.2008).

powstała w środowisku cyfrowym (*born-digital*) traktuje się – inaczej niż to było w przeszłości – jako główny przedmiot rozważań, a nie jako zjawisko marginalne czy ciekawostkę.

Społeczność literatury elektronicznej ma w coraz większym stopniu charakter globalny, w miarę jak sieci praktyków i badaczy przeplatają się i komunikują ze sobą ponad granicami narodowymi i gatunkowymi. Choć na przykład społeczności francuskiej, hiszpańskiej, niemieckiej, duńskiej, brazylijskiej, skandynawskiej, angielskiej i amerykańskiej literatury elektronicznej raczej nie posługują się tymi samymi językami, to jednak zyskujemy coraz większą świadomość tego, nad czym pracują inni. Pole literatury elektronicznej jest siecią sieci i dopiero zaczynamy się uczyć wspólnego działania.

Co prawda widzę wiele zmian na lepsze, ale niektóre z problemów frustrujących pisarzy w roku 1999 nie straciło na aktualności. Literatura elektroniczna nie stała się popularna wśród szerokiej publiczności i możliwe, że nigdy tak się nie stanie. Choć korzystanie z Internetu stało się w wielu miejscach na świecie ważną częścią codziennego życia, większość ludzi nie zdaje sobie sprawy z istnienia literatury elektronicznej. W najlepszym wypadku słyszeli o „e-bookach” i sądzą, że literatura elektroniczna to drukowane książki rozpowszechniane w PDF-ie lub innych formatach elektronicznych.

Literatura elektroniczna zdobyła przyczółek w świecie akademickim, ale większość stanowisk to praca dla krytyków i teoretyków; autorzy literatury elektronicznej mają mniejsze szanse na znalezienie posady wykładowcy. Można napisać pracę dyplomową o literaturze elektronicznej, ale niewiele instytucji proponuje kurs kreatywnego pisania cyfrowego, a jeszcze mniej pozwala studentom pisać prace magisterskie lub doktorskie będące formami literatury elektronicznej. Pojawiają się wprawdzie czasopisma online publikujące literaturę elektroniczną, ale tylko nieliczne utrzymały się dłużej. Pisma, które publikowały literaturę elektroniczną dziesięć, a nawet pięć lat temu, miały tyle samo szans na zniknięcie co na przetrwanie do dziś. Wiele z nich przestało działać ze względu na zależność od niedostępnych już platform. Ma to skutki nie tylko dla autorów, którzy chcieliby zbudować swą pozycję jako twórcy cyfrowi, ale też dla badaczy, którzy chcą studiować utwory w kontekście historycznym. W czasach, gdy przestrzeń literatury elektronicznej jest najaktywniejsza i najbardziej zróżnicowana w historii, ta dziedzina twórczości jest jak biblioteka dzieł napisanych niewidzialnym atramentem – znika na naszych oczach.

Literatura dla czytelnika konfigurującego

Amerykańska agencja rządowa National Endowment for the Arts (NEA), której celem jest wspieranie sztuki i kultury, wydała w latach 2004 i 2007 dwa szeroko dyskutowane raporty, *Reading at risk* [Czytanie zagrożone] i *To read or not to read* [Czytać albo nie czytać]. Podają one, że zarówno czytanie w ogóle, jak i – w szczególności – czytanie jako sposób spędzania wolnego czasu gwałtownie zanika. Raporty są raczej sceptyczne wobec korzyści z tekstualności cyfrowej, a wręcz dość podstępnie sugerują, że komputer może ponosić winę za upadek czytelnictwa literatury, jak na przykład w tym komentarzu na marginesie:

Nie przeprowadzono badań nad wpływem czytania z ekranu – nie tylko na długoterminowe wzorce przyswajania wiadomości, ale też, co istotniejsze, na rozwój młodych umysłów i młodych czytelników (dobrym pytaniem badawczym jest, czy hiperlinki, wyskakujące okienka i inne pozatekstowe aspekty czytania z ekranu działają korzystnie na umiejętność skupionej lektury u dzieci, czy też są czynnikami utrudniającymi).²

Pomijając fakt, że sama metodologia badania i wnioski, jakie można z niego wyciągnąć, są dyskusyjne, jeśli przyjmiemy za NEA, że czytelnictwo literatury spada i że obecne pokolenie nastolatków jest pierwszym z pokoleń nazwanym przez Kaiser Family Foundation „Generacją M” (od słowa „media”)³, wydaje mi się, że szeroko pojęta kultura, zamiast obwiniać Internet za upadek czytelnictwa, powinna raczej skupić się na szukaniu sposobu, by podłączony do sieci komputer lepiej wykorzystał w promowaniu czytania literatury.

Choć mam poczucie, że raport NEA na temat stanu amerykańskiego czytelnictwa jest bardziej panikarski niż uzasadniony, skoro dorasta pokolenie licznych czytelników wielotomowej serii o Harrym Potterze, zgadzam się jednak z tym, że coś tu jest na rzeczy i że warto pochylić się nad miejscem czytelnictwa literatury w kulturze współczesnej. Żyjemy w kulturze symulacji i wiele z najpopularniejszych form rozrywki, jakie ma do zaoferowania kultura cyfrowa, w szczególności gry komputerowe, nie zapewnia doświadczenia angażującego wyobraźnię i dającego możliwość interpretacji, jak to jest

2 National Endowment for the Arts *To read or not to read: a question of national consequence*, 2007, s. 44, <http://www.nea.gov/research/toread.pdf> (6.08.2008).

3 Kaiser Family Foundation *Generation M: media in the lives of 8-18 year-olds*, 9.06.2005, <http://www.kff.org/entmedia/entmediaio30905pkg.cfm> (6.08.2008).

w wypadku tekstów literackich, proponując zamiast tego doświadczenie gry i operowania zmiennymi w ramach danej symulacji. Nie będę tu oceniał, czy odgrywanie roli w symulacji jest mniej czy bardziej wartościowe niż czytanie dobrej powieści – z tego prostego powodu, że są to różne rodzaje aktywności. Planowanie zagospodarowania przestrzennego i ruchu ulicznego (jako gracz w SimCity) albo przeprowadzanie najazdu na kryjówkę smoka (jako gracz w World of Warcraft) to innego rodzaju czynność niż czytanie literatury. Czytanie to czynność skupiona na wnętrzu, oparta na budowaniu własnego rozumienia metafory, języka, postaci, świata z materiałów przedstawionych na stronie, natomiast oddziaływanie z symulacją skierowane jest na zewnątrz, polega na działaniu i poruszaniu się w świecie, który już jest zwizualizowany i wyobrażony przez innych. Lektura opiera się głównie na wyobraźni, a w symulacji chodzi przede wszystkim o strategię.

W opublikowanym niedawno w piśmie „Profession” eseju N. Katherine Hayles odróżnia „głęboką uwagę” zanurzenia w lekturze literatury od „hiperuwagi”. Generacja M według Hayles rozróżnia dwa style poznawcze:

Głęboka uwaga jest świetna do rozwiązywania złożonych problemów przedstawionych w jednym medium, ale odbywa się kosztem skupienia na środowisku i szybkości reakcji. Hiperuwaga jest natomiast przydatna do radzenia sobie w szybko zmieniającym się środowisku, gdzie o uwagę rywalizuje wiele elementów. Jej wadą jest zniecierpliwienie koncentrowaniem się przez długi czas na nieinteraktywnych przedmiotach, takich jak na przykład powieść wiktoriańska lub skomplikowany problem matematyczny.⁴

Jeśli literatura ma być atrakcyjna dla Generacji M, to może się okazać, że będzie ona musiała przybrać formę, która pozyska interaktywne, multimedialne i rozczłonkowane zainteresowanie hiperuwagi, a przy tym pozwoli na bardzo dokładne i wciągające uważne czytanie (*close reading*).

Nie ma powodu, by przypuszczać, że dwa tryby kognitywne – uwagi głębokiej i hiperuwagi – wykluczają się wzajemnie. W pełni możliwe jest wytworzenie artefaktów kulturowych, które będą odpowiadały obu i dla obu będą atrakcyjne. Hiperuwagi nie należy rozumieć jako braku uwagi albo jako stanu wiecznego rozproszenia, ale jako uwagę rozsianą, rozproszoną na

4 N. K. Hayles *Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes*, „Profession” 2007, s. 188.

powierzchniach różnych bodźców zmysłowych. To jest na przykład rodzaj uwagi utrzymywanej przez gracza gier typu MMO (*massively multiplayer online game*), który może prowadzić równolegle dwie rozmowy na różnych kanałach czatowych, jednocześnie angażować się w rozgrywkę indywidualną i grupową w świecie gry, śledzić różne statystyki, poziomy innych graczy, sprawdzać pocztę itd. Hiperuwaga nie polega na wyłączaniu się, ale na aktywnym zaangażowaniu w liczne równoległe doświadczenia. Tryb hiperuwagi jest konfiguracyjny: użytkownik/gracz/czytelnik dokonuje w każdym momencie rozmaitych wyborów, traktując swoją uwagę jako zasób, który trzeba nieustannie przemieszczać, którym trzeba gospodarować i zawiadywać.

Jedną z przyjemności głębokiej lektury tradycyjnej, wciągającej narracji drukowanej może być poczucie czytelników, że wchodzi w inny świat, który został tak dobrze opisany, że czują się do niego „przeniesieni”. Czytelnicy hiperuwagi mogą czuć się oszukani przez takie doświadczenie: jeśli dostarcza się im kompletnie skonfigurowany świat, to jakie wybory im pozostawiono?

Każda konfiguracyjna lub „ergodyczna”⁵ forma literacka zaprasza czytelników do eksplorowania ludycznych wyzwań i przyjemności płynących z operowania tekstem i przemierzania go w hiperuwagi i eksperymentalny sposób, zanim przejdą oni do głębszej lektury. Czytelnicy *Gry w klasy* Julia Cortazara muszą zdecydować, którą z dwóch proponowanych ścieżek lektury podążyc i czy brać pod uwagę rozdziały oznaczone przez autora jako zbędne. Czytelnicy *Słownika chazarzkiego* Milorada Pavicia muszą opracować strategię poruszania się po sieci połączonych fragmentów encyklopedycznych. Czytelnicy *Wittgenstein's Mistress* albo *Reader's Block* Davida Marksona muszą lawirować między pragnieniem zajęcia się masą drobnych ciekawostek, z których w dużej mierze składają się obie książki, a skupieniem się na motywach, które tkają spójną narrację psychologiczną. W obu tych drukowanych powieściach czytelnicy muszą najpierw zastanowić się nad zasadami działania samego tekstu, nad „nowością” formalną powieści, pobawić się z poszczególnymi kawałkami, spróbować różnych przełączników, zanim uda się im ustalić, w jaki mniej więcej sposób elementy układanki tworzą całość, jak działa maszyna tekstu. Tylko po etapie wyjaśnienia działania utworu, możliwy jest kontemplacyjny czy interpretacyjny typ czytania, jaki kojarzymy z głęboką uwagą.

Na prowadzonych przeze mnie zajęciach z literatury elektronicznej przyglądam się, jak studenci, przechodząc przez dzieła literatury elektronicznej,

5 Autor odwołuje się do koncepcji Espena Aarsetha, por. E. Aarseth *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1997 (przyp. tłum.).

męczą się z przełączaniem raz po raz uwagi z trybu hiper na tryb głęboki. Działając w granicznej przestrzeni między uważnymi zachowaniami czytelnicy, których nauczyli się na kolanach rodziców albo w szkole, a hiperważnymi zachowaniami czytelnicy, których nauczyli się przy klawiaturach komputerowych i na telefonach, czują się nieswojo w kontakcie z tekstami, które wymagają wykorzystania obu trybów. Podczas gdy czynność czytania książki zazwyczaj wymaga niewiele myślenia konfiguracyjnego (otworzyć na pierwszej stronie i zacząć lekturę), wiele dzieł literatury elektronicznej zmusza czytelnika do niebanalnego wysiłku, jeszcze zanim rozpocznie on jakiegokolwiek czytanie. Czytelnik lub czytelniczka musi dojść do tego, jakiego rodzaju wyborów może dokonywać w powieści hipertekstowej i poczynić założenia dotyczące struktury tekstowej, w której będzie się poruszać, musi zrozumieć ograniczenia i możliwości interakcji z zaprogramowanym tekstem (*text parser*) w prozie interaktywnej, musi odszyfrować, jak poszczególne ruchy myszy wpływają na sposób podania wiersza interaktywnego. Taki typ działania konfiguracyjnego jest bardziej zbliżony do nauki składania zabawki, „do samodzielnego montażu” bez instrukcji niż do jakiegokolwiek zachowania czytelniczego nauczanego na tradycyjnej lekcji literatury. Niemniej z moich obserwacji wynika, że obecne pokolenie studentów, swobodnie poruszających się po cyfrowym świecie, dobrze sobie radzi z rozkładaniem na części pierwsze skomplikowanych obiektów cyfrowych, odszyfrowywaniem struktur i zasad działania oraz z „uruchamianiem” utworów. Dla moich studentów większym wyzwaniem jest powrót do głęboko uważnego stylu lektury, w którym mogą docenić cechy narracji, styl, metafory i tak dalej – „substancję” tekstu, nad którego technicznym rozbiorem tak się napracowali.

Bogactwo doświadczenia takiego dzieła polega nie tylko na uzmysłowieniu sobie, jak działa maszyna Rube'a Goldberga, ale także na zrozumieniu doświadczenia literackiego, jakiego maszyna w końcu dostarczyła. Tak więc dogłębna interpretacja hipertekstu *Afternoon, a story* Michaela Joyce'a polega nie tylko na interpretacji linków, węzłów, fragmentacji i rekurencyjnych pętli, ale także na odczytaniu, jak te wszystkie odłamki i powtórzenia korelują z tragicznym doświadczeniem indywidualnego bohatera, którego życie się rozpadło. Bogate odczytanie interaktywnej fikcji Emily Short pt. *Galatea* powinno dotyczyć nie tylko zrozumienia, jak interaktywna postać odpowiada na wpisywane przez czytelnika komendy, ale też na rozpoznaniu jej stylu i tonu, poza tym powinno pociągać za sobą zrozumienie metaforycznego związku między stylem interakcji z programem komputerowym a samym mitycznym tematem opowieści. Bogate odczytanie animowanej interaktywnej opowieści

Donny Leishman pt. *Deviant: the possession of Christian Shaw* powinno pozwolić na ocenę, w jaki sposób różne kliknięcia i ruchy uruchamiają i zmieniają szczegóły utworu, otwierają przejścia do innych elementów narracji, ale także dać możliwość zauważenia, że te kliknięcia czynią czytelnika współtwórcą niepokojącej historii wiktylizacji.

Internet jest obecnie nadal medium przeważnie tekstowym. NEA oplakuje śmierć amerykańskiego czytelnictwa, nie bierze jednak pod uwagę hiperważnych form tekstowości cyfrowej, które stały się częścią życia codziennego większości ludzi w gospodarczo rozwiniętych krajach: czytanie i pisanie e-maili, wysyłanie i odczytywanie wiadomości tekstowych, aktywność w serwisach społecznościowych online i tak dalej. Te czynności w żadnym wypadku nie należą do głęboko uważnych form czytania i pisania, o których myślimy, gdy mamy na uwadze literaturę, ale łączą się one z powszechnym czytaniem i pisaniem w skali niemającej precedensu. Ważnym pytaniem pozostaje, jakie formy literatury będą odpowiadać czytelnikom, dla których hiperuwaga jest głównym trybem pracy z tekstem, którzy raczej będą „czytać” animacje, filmy z YouTube i gry we Flashu niż cokolwiek choćby zbliżonego do poezji czy prozy. Uważam, że wiele dzieł literatury elektronicznej może odpowiadać pragnieniu samodzielnego konfigurowania i nawykom kognitywnym Generacji M, a jednocześnie spełniać potrzebę kontemplacyjnych i interpretacyjnych oczekiwań, jakie historycznie kojarzymy z czytaniem literatury. Trudno mi podać inne medium literackie, które lepiej byłoby przystosowane do usunięcia przepaści między hiperuwagą a głęboką uwagą niż literatura elektroniczna, i jestem szczerze zdziwiony, że National Endowment for the Arts, National Endowment for the Humanities i inne instytucje jeszcze nie rozpisują gorączkowo grantów na wsparcie i rozwój e-literatury.

Waham się przed stwierdzeniem, że powszechne przyjęcie literatury elektronicznej jest nieuniknione – jest równie możliwe, że wszelki typ czytelnictwa literackiego będzie zanikał. Jestem jednak przekonany, że jeśli pisarze nie będą dalej na szerszą skalę eksperymentować z formami cyfrowymi, to słowo pisane zacznie przegrywać, w miarę jak Internet szerokopasmowy stanie się mniej tekstowy, a bardziej zdominowany przez wideo i inne tryby komunikacyjne. Ważne jest, by świat akademicki, wspólnota pisarzy i czytelników, krag bibliotek i archiwów zauważyły, że uczestniczymy w kształtowaniu tego pola. Podejmowane przez nas zbiorowo decyzje dotyczące tego, jakie artefakty cyfrowe będziemy określać jako literaturę elektroniczną, jak będziemy je dokumentować, dystrybuować, archiwizować i przechowywać, oceniać i krytykować, jak zachęcać publiczność do zarówno krytycznego, jak

i rekreacyjnego czytania tych dzieł, jak zachęcać pisarzy do dalszego tworzenia, przyniosą efekty w nadchodzących latach.

Ekonomia literatury elektronicznej

Choć zarówno pisarze, jak i badacze, często zaszyli na uczelniach, mają tendencję do myślenia o ekonomii obszaru swojej działalności jako o zagadnieniu zupełnie różnym od ich własnej praktyki, w przypadku nowego zjawiska, jakim jest literatura elektroniczna, pytanie o to, jak artyści i badacze mogą wspierać swoją działalność, jest bardziej naglące i warte rozważenia w tym miejscu. Specyfika literatury elektronicznej polega na tym, że głównym modelem publikacji jest ekonomia daru. Znakomita większość współczesnej literatury elektronicznej (w tym praktycznie wszystkie moje prace) jest dystrybuowana za darmo w Internecie. Gdy ludzie pytają mnie, gdzie mogą kupić moje utwory, sugeruję, by wpisali moje imię w Google, a znajdują je dostępne za darmo w sieci. I mówiąc szczerze, nie wstydę się tego. Cieszy mnie ten szczególny typ wolności. Wydaje mi się, że jest to postęp w rozpowszechnianiu myśli, umożliwiony przez technologię globalnej sieci.

Mniej więcej dekadę temu, w miarę upowszechniania się sieci WWW, większość członków wspólnoty pisarzy elektronicznych dokonała ważnego wyboru. W anglojęzycznym świecie działał (i wciąż funkcjonuje) jeden umiarkowanie sobie radzący wydawca literatury elektronicznej – firma Eastgate Systems. Pisarze publikujący w Eastgate mogli chlubić się faktem „opublikowania” czegoś w tradycyjnym rozumieniu. W zamian za przeniesienie praw autorskich na wydawcę uzyskiwali prawo do tantiem – płaconych za prace – a ich utwory publikowano na dyskietce lub płycie CD-ROM, która docierała do dziesiątek lub nawet setek czytelników. Jednak mimo znaczącej reklamy, jaką był na przykład esej Roberta Coovera w „The New York Times’ Book Review”, Eastgate nie udało się zyskać szerszej publiczności literackich hipertekstów. Bezczesna Sieć, z drugiej strony, oferowała pisarzom możliwość dotarcia do licznych potencjalnych odbiorców.

Cena tej wolności była taka, że większość pisarzy zdecydowała się oddać swoje utwory za darmo, aby tylko dotrzeć do odbiorców. Ponieważ rynek tego typu utworów nie jest ukształtowany, w tym momencie po prostu sensowniej by było, żeby autorzy e-literatury nieodpłatnie rozpowszechniali swe prace w największym możliwym stopniu. Do ważnych zalet takiej formy dystrybucji należy fakt, że utwory są dostępne równocześnie na całym świecie, że autorzy zachowują pełne prawa i kontrolę nad tekstami, że nie ma presji rynku,

która pchałaby pisarzy do przyjmowania danego stylu lub gatunku, a wreszcie, co być może najważniejsze, że pisarze mogą bez ograniczeń dzielić się utworami ze wspólnotą ludzi, którzy są zapewne najbardziej zainteresowani i najchętniej zareagują na nie – z innymi pisarzami literatury elektronicznej, z badaczami i studentami. Choć wciąż podejmowane są próby publikowania e-literatury w konwencjonalnym sensie, czyli za opłatą za dzieło literackie, praktyka darmowego udostępniania w Internecie okazuje się skuteczniejsza w tworzeniu szerszej wspólnoty wokół literatury elektronicznej.

W przypadku produkcji i dystrybucji darmowych dóbr i usług pojawiają się oczywiście problemy związane z budowaniem statusu uznanej profesji. Wiele osób zdaje się uważać, że jeśli coś jest za darmo, to musi być „bezwartościowe”. Historia XX-wiecznej awangardy obfituje jednak w przykłady ruchów literackich i artystycznych, jak na przykład Dada i Fluxus, którym udało się osiągnąć znaczący i trwały rozgłos, mimo że działały poza konwencjonalną ekonomią kultury swoich czasów. Moglibyśmy przywołać liczne przykłady „bezcennych” dzieł sztuki kupowanych przez jednego właściciela, jak na przykład muzeum, ale udostępnianych publiczności za darmo. Model ten nie przekłada się łatwo na literaturę elektroniczną. Gdy coś istnieje równocześnie w całej sieci, wydaje się, że nie ma szczególnego sensu rozpatrywanie wartości ekonomicznej „oryginału” w takim sensie, w jakim czyni się to w świecie sztuki.

Daje o sobie znać także zwyczajny problem wspierania działalności artystów i pisarzy, czyli jak „kupować czas”, w którym mogliby tworzyć innowacyjne nowe prace. Programy takie jak Turbulence Commissions⁶, przyznające nowomediальnym artystom niewielkie granty na tworzenie dzieł, które potem są rozpowszechniane za darmo w sieci, są przydatnym modelem finansowania pisarzy tworzących dzieła literatury elektronicznej na użytek publiczny. Brak metki z ceną czy listy bestsellerów zmusza nas też do kreatywnego i krytycznego myślenia o tym, jak przypisujemy wartość cyfrowym artefaktom literackim. W celu sprofesjonalizowania literatury elektronicznej trzeba wymyślić sposób wyróżniania ważnych utworów i doceniania pracy autorów.

Ostatecznie powinniśmy myśleć o „pisarzu cyfrowym” jako o zawodzie, a profesjonalistom z definicji płaci się za pracę. Nie znaczy to, że utwory same powinny być traktowane jak towar albo że literatura elektroniczna powinna skopiować problematyczne modele wydawnicze publikacji drukowanych. Tak jak świat muzyczny odchodzi od modelu, w którym nagrania są w centrum ekonomii, do modelu, w którym muzyka w dużej mierze rozpowszechniania

6 <http://www.turbulence.org/>

jest za darmo, podczas gdy występy i sprzedaż produktów pochodnych są źródłem utrzymania artysty, tak my będziemy musieli znaleźć nowe sposoby budowania ekonomicznych struktur wsparcia dla literatury elektronicznej. Nawet w świecie literatury drukowanej większość pisarzy i poetów nie jest w stanie się utrzymać z samej sprzedaży literatury. Honoraria dla większości autorów często istnieją tylko z nazwy, w wielu przypadkach są symboliczne, rzadko kiedy starcza z nich na czynsz, jeszcze rzadziej na ratę kredytu. Współcześni pisarze najczęściej zarabiają na życie w inny sposób, bardzo wielu prowadzi zajęcia z pisania kreatywnego na uczelniach. Jedną z największych przeszkód na drodze do trwałego rozwoju literatury elektronicznej pozostaje to, że niewiele jest takich posad dla pisarzy elektronicznych. Jeśli literatura elektroniczna ma się rozwinąć na szerszą skalę i stać się główną częścią kultury cyfrowej, jej twórcy muszą mieć zapewnione lepsze warunki zawodowe, w których ich praktyka pisarska będzie doceniana i właściwie wynagradzana.

Być może pod wpływem polemicznego tytułu eseju Roberta Coovera, opublikowanego w 1992 roku w „New York Times Book Review” – *The End of Books*⁷ [Koniec książek] ramy wczesnej dyskusji o literaturze elektronicznej w dużym stopniu wyznaczało wyobrażenie, że literacki hipertekst może pewnego dnia wyprzeć książkę drukowaną lub tradycyjną kulturę literacką. Zawsze gdy wygłaszam prezentację na temat literatury elektronicznej dla szerokiego grona odbiorców, znajdzie się jeden lub dwóch malkontentów, którzy wciąż przyjmują fałszywe założenie, że celem e-literatury jest zniszczenie książki. Myślę, że bezpiecznie można założyć, że jeśli tradycyjna kultura literacka rzeczywiście upadnie za naszego życia, to nie nastąpi to na skutek zdominowania rynku przez formy e-literackie. Nie jest to gigantyczny ruch kulturowy, który jednym pociągnięciem zastąpi literaturę drukowaną, ale skromna kultura literackich eksperymentatorów, eksperymentująca z nowymi formami wyrazu, interesująca się możliwościami i ograniczeniami wynikającymi z podłączenia komputera do sieci. Nie jest to bezsprzecznie przyszłość literatury, tylko laboratorium potencjalnej literatury / potencjalnych literatur.

Jeśli przyjmiemy, że w najbliższym czasie literatura elektroniczna prawdopodobnie pozostanie na marginesie życia literackiego, to można zastanawiać się, czy w ogóle możliwe jest, by kultura literacka utrzymała się w innej skali niż rynek masowy. Potrafię wskazać modele, w których się to udaje. Zastanówmy się nad współczesną „branżą poetycką”. Poezja od dawna nie

7 R. Coover *The End of Books*, „New York Times”, 22 lipca 1992, <http://www.nytimes.com/bo-oks/98/09/27/specials/coover-end.html> (6.08.2008).

jest popularną na szeroką skalę formą sztuki. Bardzo niewiele tomików poetyckich pojawia się na listach bestsellerów i bardzo niewiele osób poza społecznością poetycką mogłoby wymienić więcej niż garstkę słynnych żyjących poetów. Jednak mimo to istnieje żywa globalna społeczność poetycka, bo poeci kupują wzajemnie swoje książki, chodzą na spotkania, omawiają utwory kolegów po fachu, wybierają wiersze do nagród i prowadzą długie, hermetyczne dyskusje. Co więcej, ludzie nadal specjalizują się w pisaniu i badaniu poezji, dzięki czemu funkcjonują nowe pokolenia poetów i badaczy, długo po tym, jak główny nurt kultury zmienił swój bieg. Kultura popularna nie jest zbyt zainteresowana poezją, ale poeci interesują się nią i to wystarcza do podtrzymania zróżnicowania kultury literackiej.

U samych początków Electronic Literature Organization, czyli wtedy, kiedy pełniłem obowiązki prezesa tej organizacji, większość pozyskiwanych przez nas środków pochodziła z darowizn szefów kilku firm internetowych, ponieważ były to czasy tzw. bańki internetowej. Spędziłem dużo czasu, próbując wyjaśnić przedsiębiorcom, jaką wartość ma literatura elektroniczna i dlaczego powinno ich interesować wspieranie organizacji mającej na celu jej promowanie. Większość z nich traciła zainteresowanie na dźwięk słów „non profit”, a prawie wszyscy w którymś momencie rozmowy pytali: „Wszystko bardzo ciekawe, ale jak zamierzacie na tym zarabiać?”. To było pytanie, na które trudno mi było wówczas odpowiedzieć, a i dziś nie jestem tej odpowiedzi pewny. W obecnym momencie historii literatury elektronicznej pytanie nie brzmi, jak możemy na niej zarobić, czyli sprawić, że ludzie będą płacić za utwory, tylko jak zbudować wokół niej wspólnotę. Nie musimy organizować rynku literatury elektronicznej, tylko kulturę, która będzie wspierać i podtrzymywać jej rozwój.

W dziedzinie literatury elektronicznej chciałbym wskazać społeczność skupioną wokół prozy interaktywnej jako wspólnotę zainteresowaną jednym typem pisania elektronicznego, której udaje się wspierać i rozwijać tę formę. *Interactive Fiction* to forma literatury elektronicznej wywodząca się z tekstowych przygodówek, takich jak *Zork*, publikowanych przez firmę Infocom, w czasach, kiedy dopiero pojawiały się pierwsze komputery osobiste. Mimo niezwykle ograniczonych zasobów społeczności tej udało się rozwinąć wiele typów i wersji darmowych i swobodnie rozpowszechnianych, niezależnych od konkretnej platformy programów do pisania i programowania IF. Stworzyła ona także IF-Archive⁸, gdzie są przechowywane i katalogowane utwory IF.

8 <http://www.ifarchive.org/>

IF-Archive umożliwia darmowe pobranie utworów, uzyskanie dostępu do archiwum recenzji IF dodawanych przez członków społeczności, publikowanie przewodników poświęconych temu, jak grać i programować tutoriale uczące innych rozwijania tej formy, utrzymywania aktywnego MUD⁹ i listy mailingowej szeroko wykorzystywanej przez społeczność oraz przeprowadzania corocznego przeglądu, który zakłada dość rygorystyczną ocenę nowych dzieł. Można krytykować zarówno formę IF, jak i społeczność za jej zamknięty charakter, ale jest to przykład hermetycznej grupy, która wyjątkowo dobrze poradziła sobie z ożywieniem i podtrzymaniem formy, którą branża gier komercyjnych dawno uznała za martwą.

Electronic Literature Organization: budowanie wspólnot praktyki i kontekstu

Electronic Literature Organization skupia się na rozwijaniu twórczej i wspierającej przestrzeni dla pisarzy i czytelników działających na rzecz literatury powstałej w środowisku cyfrowym (*born-digital*). Nasze programy w większości oparte są na wolontariacie członków zarządu, rady do spraw artystycznych i innych osób. Przez dziewięć lat istnienia ELO rozwijaliśmy wiele programów na różne sposoby promujących zainteresowanie literaturą elektroniczną, mających na celu utrwalanie i archiwizowanie utworów, publikowanie i udostępnianie. Moim zdaniem w tym czasie doszło też do zmiany głównych celów ELO. Podczas gdy większość naszych wczesnych wysiłków skoncentrowana była wokół promocji, informowania i budzenia zainteresowania literaturą elektroniczną wśród szerszej publiczności, w ostatnich latach zaczęliśmy się zajmować bardziej samą społecznością literatury elektronicznej. W czasie niedawnych dyskusji na temat misji organizacji członkowie zarządu byli zgodni, że powinniśmy skupić się raczej na ułatwieniu funkcjonowania istniejącej wspólnoty literatury elektronicznej i nawiązywaniu więzi z innymi wspólnotami literatury elektronicznej niż na popularyzacji dzieł w większym gronie odbiorców. Nie znaczy to, że porzucamy zamiar budowania szerszej publiczności dla literatury elektronicznej, ale sądzimy, że najlepszym sposobem, by to osiągnąć, będzie zbudowanie zaplecza, które zapewni kontakt pisarzom elektronicznym, badaczom i ich publiczności, a także stworzenie nowych sposobów udostępniania jak najlepiej opracowanych dzieł literatury elektronicznej. Oprócz organizowania raz na dwa lata konferencji, która

9 MUD to skrót od Multi-User Dungeon, oznacza rodzaj tekstowej wirtualnej rzeczywistości (przyp. tłum.).

– podobnie jak E-Poetry Festival – może być regularną okazją do spotkań pisarzy i badaczy oraz wymiany myśli i dzieł, ELO prowadzi obecnie trzy projekty mające na celu rozwój pola literatury elektronicznej.

Pierwszy tom Electronic Literature Collection (ELC), zatytułowany *The Electronic Literature Collection*¹⁰, został opublikowany w październiku 2006 roku. Jest on zbiorem sześćdziesięciu przykładowych utworów literatury elektronicznej, poprzedzonych krótkimi opisami i „otagowanymi” słowami kluczowymi, które umiejscawiają te utwory w technicznym i konceptualnym kontekście innych prac. Uważaliśmy, że ważne jest opisanie utworów za pomocą nowej terminologii, powstałej w obrębie tego właśnie pola, a nie przypisywanie dzieł do tradycyjnych gatunków, typowych dla tekstów drukowanych. Nie wystarcza już określanie utworu cyfrowego jako po prostu poezji czy prozy. Każde dzieło wkracza w rozmaite kategorie konceptualne i techniczne i może być czytane i badane na wiele różnych sposobów. Podczas gdy jednych mogą interesować na przykład tylko utwory we Flashu albo w Processingu¹¹, inni będą się koncentrować na dziełach, których kompozycja opiera się na zmiennych czasowych (*time-based*) czy kombinatoryce, albo na utworach napisanych przez kobiety. Słowa klucze ułatwiają czytelnikom przyjrzenie się pracom pogrupowanym według różnych kryteriów. Inną ważną decyzją podjętą przy opracowywaniu pierwszego tomu ELC było zwrócenie się do twórców z prośbą o udostępnienie prac na niekomercyjnej licencji Creative Commons. Oznacza to, że każda praca w ELC może być dowolnie udostępniana i powielana. Na przykład nauczyciel może zrobić dla uczniów wiele kopii na CD-ROM-ach albo zainstalować wszystkie utwory z kolekcji na komputerach szkolnych, bez proszenia o specjalne pozwolenie czy uiszczenia opłat. Dzięki temu zyska pewność dostępu do publikacji ELC, gdy następnym razem będzie prowadził lekcję. ELC jest dostępna w Sieci i na CD-ROM-ach. Uznaliśmy, że opublikowanie prac zarówno na płytach, jak i w Internecie jest ważne z powodów archiwizacyjnych – by rozpowszechnić jak najwięcej kopii i by biblioteki mogły włączyć je do swoich zbiorów. W maju 2008 roku, podczas konferencji w Vancouver w stanie Washington ogłosiliśmy, że szukamy prac do drugiego tomu Electronic Literature Collection. Tom ten zostanie

10 *The Electronic Literature Collection*, ed. N.K. Hayles, N. Montfort, S. Rettberg, S. Strickland, Electronic Literature Organization, t. 1, College Park 2006, <http://collection.eliterature.org> (6.08.2008).

11 Processing to język programowania dostępny na licencji open source. Zob. <https://processing.org/> (przyp. red.).

opublikowany na DVD i w Sieci. Podobnie jak w przypadku pierwszego tomu, publikacja będzie możliwa dzięki hojnemu wsparciu instytucji partnerskich, z których wielu wykorzystuje zasoby ELC w procesie nauczania.

Archive - It: Biblioteka Kongresu Stanów Zjednoczonych poprosiła ELO o zgromadzenie 300 stron internetowych do projektu Internet Archive noszącego nazwę Archive-It. Każda ze stron włączonych do projektu zostanie skopiowana i zarchiwizowana przy pomocy robota indeksującego (*webcrawler*), w takim stopniu, w jakim umożliwia to technologia Internet Archive. Technologia ta nie jest idealna i najlepiej sprawdza się w wypadku dokumentów w HTML-u. Wielu innych typów literatury elektronicznej system ten nie jest w stanie zarchiwizować albo może to zrobić tylko częściowo. Celem projektu jest stworzenie poświęconej zjawisku e-literatury i możliwej do przeszukiwania bazy utworów, pism sieciowych i dających kontekst albo zawierających opracowania krytyczne stron powiązanych z tą literaturą, które będą mogły posłużyć również jako źródło historyczne i wprowadzenie dla osób dopiero zapoznających się z tą dziedziną. Nadal gromadzimy pozycje do tego katalogu (na <http://eliterature.org/wiki>), a Biblioteka Kongresu przedłużyła program na kolejny rok¹².

Electronic Literature Directory 2.0: Praca wykonana w czasie trwania projektu Archive-It będzie także podstawą do ponownego wdrożenia słownika Electronic Literature Directory. Nowy słownik będzie bardziej elastyczny i trwały niż obecna platforma. W porównaniu ze starą wersją ELD nowa będzie bardziej przystępna i ułatwi współpracę społeczności pisarzy i badaczy. Choć wprowadzane informacje będą weryfikowane pod kątem treści i rzetelności, użytkownicy nie będą potrzebowali zgody administratora na założenie konta czy wprowadzenie nowych danych. Hasła będą zawierać tagi ze słowami kluczowymi, co umożliwi użytkownikom porządkowanie informacji według różnych kryteriów. Rozwijając nowe metody pracy, będziemy konsultować się z organizacjami wykonującymi podobne projekty, aby stworzyć jednolitą terminologię i strukturę metadanych do opisu literatury elektronicznej. Chcemy również, żeby hasła dało się eksportować jako dane do odczytu maszynowego, byśmy mogli wymieniać się hasłami z innymi bazami i podobnymi projektami, jak na przykład organizacja nt2¹³ z Montrealu, która opracowuje katalog francuskojęzyczny, czy projekt Germany Media Upheavals w Siegen, w ramach którego są gromadzone opracowania

12 Informacja dotyczy roku 2009, w którym ukazał się ten artykuł (przyp. red.).

13 <http://www.labo-nt2.uqam.ca/>

krytyczne na temat literatury elektronicznej. Sam katalog zostanie opublikowany na licencji Creative Commons, co umożliwi włączanie haseł do innych baz. Kolejną ważną cechą katalogu będzie uwzględnienie haseł odnoszących się do monografii i analiz krytycznych literatury elektronicznej, które będą połączone z hasłami omawianych przez nie dzieł. W ten sposób zyskamy warstwę jakościową. Użytkownicy będą mogli zobaczyć, o których utworach pisali badacze, i posortować zasoby według słów kluczowych, dat, języków i wielu innych kryteriów. Nowa wersja katalogu będzie oparta na szeroko wykorzystywanej elastycznej platformie open source, aby umożliwić przekształcanie i ulepszanie bazy w miarę upływu czasu, co zapewni jej długie funkcjonowanie.

ELO uczestniczy w tych projektach, by zaangażować wokół nich społeczności twórców i badaczy zajmujących się literaturą elektroniczną (programy te właściwie są zależne od wspólnych wysiłków), by budować kontakty międzynarodowe z innymi zainteresowanymi stronami i czynić e-literaturę szeroko dostępną w sposób dobrze udokumentowany i dobrze poddający się archiwizacji.

Wzmacnianie komunikacji i wymiany międzynarodowej

ELO rozwija bliską współpracę z partnerami międzynarodowymi. Prosty, ale bardzo istotnym sposobem osiągnięcia tego jest kształtowanie w pisarzach elektronicznych i badaczach większej świadomości dotyczącej pisarstwa elektronicznego w innych grupach językowych, a także, do pewnego stopnia, umiejętności jego odbioru. Choć oczywiście trudno w pełni doświadczyć literatury w językach innych niż własny, zawsze gdy obcuje z dziełami literatury elektronicznej w językach, którymi nie posługuję się biegle, zdumiewa mnie, ile mogę się nauczyć dzięki elementom wizualnym, programistycznym i multimedialnym. Wszyscy dążymy do tego, aby pole literatury elektronicznej rozwinęło się na skalę międzynarodową, i myślę, że jest wiele sposobów współpracy, które umożliwią nam osiągnięcie wspólnych celów ponad granicami wspólnot językowych. Kamieniem milowym byłoby rozwinięcie wspólnych standardów bibliograficznych i formatów metadanych oraz stworzenie ogólnodostępnych opisów utworów. Innym wartym podjęcia trudem, choć wymagającym dużego nakładu czasu ze strony wykonawców, byłoby tłumaczenie ważnych dzieł literatury elektronicznej. Nie jest konieczne przekładanie całych utworów, ponieważ nawet ograniczenie się do samych artykułów wprowadzających, takich jak *Electronic literature: what is it?*

N. Katherine Hayles¹⁴ czy *Les basiques: la littérature numérique* Philippe'a Bootza¹⁵ i innych opisów e-literatur poszczególnych grup językowych, znacząco przyczyni się do poszerzenia wiedzy na temat rodzaju prac tworzonych w różnych częściach świata.

Rola ośrodków akademickich

W miarę jak literatura elektroniczna zyskuje atrybuty dziedziny uniwersyteckiej, poświęca się jej konferencje, licznie przybywają teksty badawcze (z których, nawiasem mówiąc, wiele publikuje się w formie drukowanej) i wzrasta liczba stanowisk akademickich na wydziałach zajmujących się literaturą, mediami cyfrowymi i komunikacją, czyli zagadnieniami, w których obeznanie z tą formą jest przynajmniej dopuszczalne, a często wskazane, e-literatura zyskuje swoje miejsce w programach nauczania współczesnych uczelni. W 2007 roku na konferencji Modern Language Association w Chicago urządzono sesję plakatową poświęconą projektom mającym związek z pisarstwem elektronicznym, a także cieszące się zainteresowaniem panele poświęcone tej tematyce. Panele e-literackie zorganizowano też w roku 2008 na kolejnej edycji konferencji MLA w San Francisco. Wydaje się, że w wielu programach literaturoznawczych wreszcie uwzględniono e-literaturę, a przeglądanie bazy MLA z ofertami pracy pod hasłem „nowe media” pokazuje, że liczne ośrodki literaturoznawcze chcą zatrudniać, z perspektywą awansu i stałego zatrudnienia (*tenure*), pracowników naukowych specjalizujących się w cyfrowej tekstualności. Rośnie także liczba studentów piszących prace dyplomowe na temat literatury elektronicznej. Te powolne zmiany spowodują, że w nadchodzących latach e-literatura stanie się częścią uniwersyteckich programów nauczania literatury. Z drugiej strony wciąż bardzo ciężko znaleźć na uczelniach „bezpieczne miejsca”, gdzie można uczyć praktyki pisarstwa elektronicznego albo stanowiska, na którym tworzenie i rozpowszechnianie e-literatury miałyby znaczenie dla dorobku liczącego się przy uzyskaniu stałego zatrudnienia na uczelni (*tenure*) i awansu zawodowego.

Relatywny brak środowisk akademickich, w których mogłyby powstawać dzieła literatury elektronicznej, jest największą przeszkodą na drodze jej

14 N. K. Hayles *Electronic literature: what is it?*, 2.01.2007, The Electronic Literature Organization, College Park 2007, <http://eliterature.org/pad/elp.html> (6.08.2008).

15 P. Bootz *Les Basiques: la littérature numérique*, „Leonardo Online”, grudzień 2006, <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/basiquesln.php> (6.08.2008).

rozwoju. Wciąż jeszcze nie ma odpowiednika dyplomu Master of Fine Arts, uzyskiwanego po ukończeniu ścieżki kreatywnego pisania, który skupiałby się właśnie na pisaniu elektronicznym. Warsztatowy tryb i skoncentrowanie się na takich zajęciach pomogłyby twórcom spojrzeć na pisarstwo elektroniczne bardziej jak na rzemiosło i zawód niż jak na hobby czy jednorazowe zadanie na zajęciach z projektowania stron internetowych lub programowania. Potrzeba więcej środowisk, w których tacy twórcy mogliby rozwijać i omawiać zarówno techniczne, jak i semantyczne aspekty pisania elektronicznego. Musimy znaleźć metody umożliwiające sprofesjonalizowanie się pisania e-literatury, tak jak w tej chwili profesjonalizują się badania nad tą literaturą.

Już teraz mamy okazję oglądać owoce zaszczepienia pisania elektronicznego w środowisku akademickim. Studenci uczestniczący kiedyś w pierwszych warsztatach z pisania elektronicznego i kursach z poetyki cyfrowej stworzyli ważne utwory, a uczestnicy pierwszych kursów teoretyczno-krytycznych poświęconych e-literaturze to autorzy cenionych opracowań. Rozwijając programy poświęcone literaturze elektronicznej rozwijamy zarówno czytelników, jak i pisarzy. Jak pokazuje przykład „branży poetyckiej”, o której wcześniej wspominałem, wydaje się, że najlepszym sposobem spopularyzowania literatury elektronicznej wśród czytelników jest przyczynienie się do wzrostu liczby pisarzy.

Oprócz organizacji non profit i organizacji działających na rzecz literatury elektronicznej, także sieci współpracy naukowo-akademickiej, organizacje lokalne, regionalne i globalne mogą wiele zrobić dla rozwoju omawianego zjawiska i umożliwienia wymiany międzynarodowej. Nie tylko ELO ma duże osiągnięcia w tym zakresie, mają je także takie grupy, jak Hermeneia, Elinor, i Laboratoire Paragraphe. Poza ułatwianiem wymiany wyników badań mogą one wspomagać wymianę studentów i pracowników naukowych. Jeśli w danej instytucji tylko jeden pracownik lub garstka osób będzie się zajmować nauczaniem i/albo rozwijaniem literatury elektronicznej, to studenci powinni skorzystać z istnienia tych sieci współpracy i studiować literaturę elektroniczną pod kierunkiem ekspertów z różnych kultur i społeczności. Te sieci mogą też działać na rzecz ustanowienia wydawnictw i pism, które mogłyby okazać się trwalsze niż wcześniejsze wysiłki. Mogłyby one wypracować metody weryfikacji dostosowane właśnie do e-literatury, co poprawiłoby jakość publikowanych prac i ustanowiło kryteria oceny literatury elektronicznej zrozumiałe dla reszty świata akademickiego, który dzięki temu mógłby uznać wartość tych dzieł. Nagrody, takie jak na przykład Międzynarodowa Nagroda z zakresu

Literatury Cyfrowej „Ciutat de Vinaròs”¹⁶, również pełnią ważną funkcję legitymizującą i mogą motywować pisarzy do tworzenia nowych utworów.

Literatura open source

Mieszkający w Australii poeta cyfrowy Jason Nelson od niedawna pracuje nad projektem, który może posłużyć za przykład modelu budowania wspólnoty literatury elektronicznej. Nelson pracuje nad dwudziestoma niewielkimi projektami elektroniczno-literackimi we Flashu i publikuje je na netpoetic.com, gdzie udostępnia także kod, opis utworów i filmik, w którym wyjaśnia, jak je stworzył. Ujawnia więc kod źródłowy utworu i własne metody pracy przed społecznością odbiorców i pisarzy, którzy mogą być zainteresowani tworzeniem literatury elektronicznej, ale nie wiedzą, od czego zacząć. Pomaga to też badaczom zajrzeć do „czarnej skrzynki” i opracować odczytania utworu uwzględniające poziomy głębsze niż warstwa zewnętrzna. W przypadku formatów takich jak Flash, które nie dają użytkownikom dostępu do kodu źródłowego, szczególnie istotne jest to, by osoby zainteresowane tym, jak działa utwór, mogły otrzymać tego typu wyjaśnienia od twórców. Także Jim Carpenter udostępnił kod źródłowy swojego generatora poezji. W sytuacji gdy nie ma bardziej formalnych ścieżek kształcenia nowych poetów cyfrowych, takie działania dają pisarzom, którzy nie są wprawnymi programistami, narzędzia i materiały edukacyjne, dzięki którym mogą zacząć tworzyć nowe utwory elektroniczne.

Rozpatrując rzecz w szerszym kontekście, sądzę, że działania Jasona i Jima są przykładami etosu we wspólnocie literatury elektronicznej, który odpowiada etosowi ruchu wolnego oprogramowania czy Creative Commons oraz odchodzi od czysto własnościowego modelu indywidualnego autorstwa/posiadania, na którym bazują konwencjonalna kultura literacka i branża wydawnicza. Tak jak rozwijanie oprogramowania open source opiera się na działaniach zainteresowanych jednostek korzystających z osiągnięć osób pracujących przed nimi w sposób progresywny, interakcyjny i modułarny, tak pisarze elektroniczni zaczynają odchodzić od modelu, w którym ideałem jest samodzielna „misterna urna”¹⁷, a zmierzają w stronę modelu, w którym na owe utwory literackie możemy patrzeć nie tylko jako na indywidualne

16 http://www.hermeneia.net/eng/vinaros_2007/general_vinaros.html

17 Aluzja do tytułu zbioru esejów krytycznych *The well wrought urn: studies in the structure of poetry* Cleantha Brooksa, a także do wiersza *Kanonizacja* Johna Donne'a i *Ody do urny greckiej* Johna Keatsa (przyp. tłum.).

„dzieła”, ale też jako na eksperymenty w sensie naukowym – eksperymenty, które mogą być udane bez względu na to, czy dadzą pozytywne wyniki przy jednostkowym powtórzeniu, bo na podstawie ich innowacji i błędów będzie rozwijać się w przyszłości tworzenie form literackich.

Dzisiaj można stwierdzić, że literatura elektroniczna jest współczesną awangardą literacką, w której pisarze tworzący e-literaturę działają poza konwencjonalną współczesną kulturą literacką, przesuując granice zarówno tego, czym pod względem formalnym jest literatura, jak i – w innym, być może istotniejszym znaczeniu – tego, jakie funkcje kulturowe może spełniać podłączony do Sieci komputer. Muszę wyznać, że mam poczucie, iż skutki takiej sytuacji czasem są odwrotne od zamierzonych. Awangarda w tym kontekście niekoniecznie skupia się na tworzeniu ważnych eksperymentów literackich, które umożliwią czytelnikowi spojrzenie na doświadczenie ludzkie z nowych i niecodziennych punktów widzenia, a zamiast tego ukazuje się jako imperatyw technologiczny, waloryzujący tworzenie nowych form. W przypadku pisania nowomediów istnieje niebezpieczeństwo, że cenniejsza ponad wszystko będzie innowacja techniczna lub formalna. Zajmując przestrzeń między tym, co literackie, a tym, co technologiczne, można przyjąć zbyt wiele z branży technologicznej, w której oprogramowanie szybko się starzeje i trzeba zastąpić je nową wersją. Innowacje formalne są cenne same w sobie, jednak powstało wiele form pisarstwa elektronicznego, które niemal natychmiast porzucono, zanim jeszcze zostały w pełni odkryte. Kultura jednorazowych prototypów nie wytworzy bogatej tradycji. Podobnie jak w przypadku innych ruchów kulturowych, w jakimś momencie zaczniemy postrzegać literaturę elektroniczną inaczej niż jako awangardę. Stanie się być może częścią zinstytucjonalizowanego mainstreamu albo całym odrębnym mainstreamem. Niektóre z eksperymentów, które przeprowadzamy dziś, zostaną porzucone, zapomniane lub zaginą, ale inne być może będą dobrze pamiętane jako precedensy dojrzałej literatury, która przestała być awangardą i rozwinęła własną tradycję.

Przeł. *Aleksandra Matecka*

Abstract

Scott Rettberg

UNIVERSITY OF BERGEN

Communitizing Electronic Literature

Electronic literature is an important evolving field of artistic practice and literary study. It is a sector of digital humanities focused specifically on born-digital literary artifacts, rather than on using the computer and the network to redistribute, analyze, or recontextualize artifacts of print culture. Works of electronic literature appeal to configurative reading practices. The field of electronic literature is based on a gift economy and developing a network-based literary culture built on the collaborative practices of a globally distributed community of artists, writers, and scholars. This article situates the development of the field of electronic literature within academe, some of the institutional challenges currently confronting the field, and its potential for further development.

Keywords

economy of the gift, Electronic Literature Organization, hyperattention, electronic literature, ergodic literature, open source