

Mariusz Pisarski

Korporacja Ha!art

Autor i dzieło w kulturze cyfrowej (na przykładzie twórczości Nicka Montforta)

Author and work in digital culture: the text-machines of Nick Montfort

Abstract: Cultural and methodological framework set by digital humanities implies a substantial shift in authorial paradigms. A sole humanist thinker is replaced by a humanist-programmer, always ready for collaboration with others and whose research is focused not on close-reading and interpretation, but on computational and generative distance-reading. One of the ways to familiarise with the changed paradigm is to look for similar, authorial figures in art, specifically in digital literature. The humanist-programmer, someone with higher than usual set of competencies which spanned across computing and literature, has been directly and indirectly present in the work of Nick Montfort – one of the most prolific artists in the field of electronic literature. By looking at the occurrences of the writer-programmer figure in Montfort's literary happenings and text-machines and by examining the enhanced model of literary communication, the article aims at encouraging new ways of looking at (digitally) infused literature and culture, establishing Nick Montfort as one of their pioneers and proponents. Part of the article, while discussing a poetry generator *Sea and Spar Between*, concentrates on several categories related to the figure of humanist-programmer: critical code studies, distributive authorship, culture of collaboration, remix culture.

Key words: Nick Montfort, digital humanities, author-programmer, text-machines, expressive processing, creative computing, poetry generators, remix, demoscene, Oulipo, constraints, tactical media, copyleft, free software, text-minig, poetry generators

Fala publikacji przelewająca się przez światowe wydawnictwa uniwersyteckie coraz dobitniej uzmysławia, że humanistyka – za sprawą mediów cyfrowych – przechodzi okres rewolucyjnych zmian, które obiecują wiele: od rewitalizacji metod badawczych po odnowę wizerunku dyscyplin humanistycznych w oczach społeczeństwa i na rynku pracy. Matthew G. Kirschenbaum pisze: „Stawką humanistyki cyfrowej dziś są badania (i nauczanie), które są publicznie widoczne w sposób, do którego raczej nie nawykliśmy, badania i nauczanie, które są powiązane z infrastrukturą w sposób głębszy i bardziej wyraźny niż dotąd, badania i nauczanie, które mają charakter kolaboratywny, osadzone są na sieciach ludzkich i które odbywają się na bieżąco przez 7 dni w tygodniu”¹.

¹ M. Kirschenbaum, *What Is Digital Humanities and What's It Doing in English Departments?*, [w:] M.K. Gold (red.), *Debates in Digital Humanities*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2012, s. 9.

Wspomnianym przez Kirschenbauma zmianom ilościowym, wspieranym przez coraz to nowe narzędzia do analizy tekstów, zasobów sieciowych (w tym nowych form kulturowych o cyfrowym i społecznościowym podłożu) oraz ruchu w sieci, towarzyszy powszechne odchodzenie od metod *close reading* do metod *distance reading*. Te ostatnie, siłą rzeczy, domagają się od badaczy nowych, technicznie nakierowanych kompetencji. Jak można się domyślać, nie wszyscy chcą na to przystać². W obrębie samej humanistyki cyfrowej, a zatem dyscypliny, która z założenia wymaga od badaczy pewnej znajomości kodu komputerowego, zarysowuje się wyraźny podział na z jednej strony propagatorów praktyki, a z drugiej – obrońców tradycyjnego aktu interpretacji. Wszystko wskazuje jednak na to, że czasy teoretyków się kończą. Piotr Celiński umacnia tę rysującą się nową personę humanisty, sięgając do renesansowych korzeni współczesnych nauk o człowieku i przywołując figurę *homo faber*, która patronować ma współczesnym analitykom, potrafiącym „inżyniersko władać cyfrowymi technologiami”, a którzy zastępują nie tak dawnych zdystansowanych i racjonalnych obserwatorów. Ta dwoista rola jest odbiciem dwoistości zawartej w strukturze cyfrowych wytworów kultury; jak zauważa Celiński, zakładają one jednocześnie przedmiot i proces, zarazem stan potencjalny, jak i wcielony, zrealizowany poprzez interfejsowe wywołanie. Przyglądanie się mediom z dystansem naukowych dyscyplin, metodologii, paradigmatów grozi utratą z pola widzenia ich wielowymiarowości, płynności i totalności³.

Przedmiotem zainteresowania współczesnego humanisty – według coraz dobitniej głoszonych postulatów – są zatem już nie tylko teksty kultury, ale także stojący za nimi software, który według Lva Manovicha, Matthew Fullera i innych propagatorów *software studies*, jako „nośnik ludzkiego intelektu i kreatywności”⁴, zaczyna się sytuować w centrum współczesnej kultury i domagać się osobnych, wnikliwych studiów:

Wyszukiwarki internetowe, systemy rekomendacji, programy do wizualizacji, narzędzia blogosfery, narzędzia aukcyjne, narzędzia do komunikacji na żywo oraz, przede wszystkim, platformy, które po-

² Stephen Ramsay podczas historycznie kluczowego dla cyfrowej humanistyki panelu w trakcie dorocznych sesji organizowanych przez Modern Language Association (MLA) stwierdził m.in.: „Myślę, że w Cyfrowej Humanistyce chodzi o budowanie rzeczy (...). Myślę też, że jest w tej dyscyplinie miejsce dla ludzi, którzy teoretyzują na temat budowania, ludzi, którzy projektują po to, by to inni mogli budować, oraz ludzi, którzy nadzorują budowanie (...). Jednak jeśli nie wytwarzamy niczego, to – w mojej naprędce, w ciągu trzech minut sformułowanej opinii – nie jesteśmy cyfrowymi humanistami. Jesteśmy kimś innym, równie dobrym i szanowanym – badaczem nowych mediów, teoretykiem gier, klasycystą, który ma własny blog (to ostatnie to naprawdę dobra rzecz) – ale jeśli nie budujemy niczego, nie jesteśmy wciągnięci w »metodologizację« humanistyki, co – jak dla mnie – jest głównym wyróżnikiem dyscypliny, to nie jesteśmy cyfrowymi humanistami” (przekł. własny – M.P.). David Berry wprowadza całkiem rozsądną propozycję, by studenci humanistyki obowiązkowy wybór języka obcego na studiach mogli zastąpić wyborem języka oprogramowania. Zob. S. Ramsay, *Who's in and Who's Out*, panel „History and Future of Digital Humanities”, MLA 2011, tekst online, <http://stephenramsay.us/text/2011/01/08/whos-in-and-whos-out/> (dostęp: 20.03.2014); D. Berry, *Understanding Digital Humanities*, New York 2012 (edycja Kindle, lokacja 638).

³ Zob. P. Celiński, *Renesansowe korzenie cyfrowego zwrotu*, [w:] A. Radomski, R. Bomba (red.), *Zwrot cyfrowy w humanistyce*, Lublin 2013, s. 26 (publikacja cyfrowa).

⁴ Zob. L. Manovich, *Software Takes Command (International Texts in Critical Media Studies)*, New York 2013 (edycja Kindle, lokacja 338).

zwalają ludziom tworzyć nowe oprogramowanie – iOS, Android, Facebook, Linux, Windows – umiejscawiają się w samym środku dzisiejszej globalnej ekonomii, kultury życia społecznego, a także, w coraz większym stopniu, polityki. Ten kulturowy software – kulturowy z tego powodu, że używają go setki milionów ludzi i że niesie z sobą „atomy kultury” – jest zaledwie widoczną częścią znacznie rozleglejszego uniwersum software’u⁵.

Stawka, jak można się domyślać, jest ogromna. Humanistą w dobie cyfrowej może być bowiem nie tylko klasycysta ze stroną internetową, z którego podśmiewuje się Stephen Ramsay, lecz także specjalista z kulturowym zapleczem, który dzięki swoim kompetencjom informatycznym potrafi publicznie i fachowo wypowiadać się o losach software’u, a tym samym przenikać tajniki wszelkiej artystycznej, społecznej i politycznej aktywności współczesnego świata. Taki superhumanista to więcej niż godny dzierzyciel roli proroka z socjologii religii Maxa Webera i z teorii pola Pierre’a Bourdieu. Proroctwo humanisty cyfrowego, w przeciwieństwie do humanisty analogowego, ma bowiem szansę wyzbyć się atrybutu bezinteresowności i nieutilitarności⁶, gdyż biegłość w sferze narzędzi cyfrowych może zmienić rangę humanistycznej aktywności i – paradoksalnie – uczynić ją proactem „stosowanym”⁷.

Jak jednak teoretyzować software bez znajomości języków, które go budują? Teoretyzowanie nie jest domeną informatyków. Ich dyskurs nastawiony jest na pragmatykę kodu i siłą rzeczy ogranicza się do wąskiego grona fachowców. W pozycji uprzywilejowanej raz jeszcze stawia się tutaj humanistę-informatyka lub humanistę rozumiejącego kod. Zarysowany podział na humanistów wytwarzających i interpretujących jeszcze inaczej przedstawił Manovich, który wytycza wyrazistą linię pomiędzy ważnymi teoretykami cyfrowej kultury nieposiadającymi kompetencji programistycznych (Manuel Castells, Bruno Latour, Paul Virilio) i humanistami informatycznie zaangażowanymi (Jay David Bolter, Eric Zimmerman, Noah Wardrip-Fruin, Peter Lunenfeld, Matthew G. Kirschenbaum i Nick Montfort)⁸.

Czy w obliczu tak dokonywanych podziałów można pozostać obojętnym? Czy znamienne zawołanie *who’s in and who’s out* Ramsaya ma pozostać bez echa? Pytania takie zadać sobie musi każdy badacz kultury obserwujący przegrupowania, które dokonują się na naszych oczach. W ramach nie tyle jawnej popularyzacji zarysowanych tu ról współczesnego humanisty, ile choćby z badawczej ciekawości proponuję przyjrzeć się działalności ostatniego z wymienionych przez Manovicha autorów. Nie dość bowiem, iż Nick Montfort jest profesorem na humanistycznym wydziale w MIT, największej technicznej uczelni na świecie, to działalność informatyka i humanisty konsekwentnie łączy z rolą artysty, twór-

⁵ L. Manovich, *op. cit.* (lokacja 277 z 7110).

⁶ Zob. P. Bourdieu, *Geneza i struktura pola literackiego*, przeł. A. Zawadzki, Universitas, Kraków 2001, s. 329.

⁷ F. Cramer podpowiada jednak, że w kulturze informatycznej o wiele stosowniejsze jest operowanie terminami „guru” i „ewangelista”, zwłaszcza w kontekście odwróconej ekonomii środowiska propagującego wolne oprogramowanie. Richard Stallman, twórca The GNU Manifesto, nie przez przypadek określany jest mianem zarówno „guru” (dla wszystkich tych, którzy szli w jego ślady), jak i „ewangelisty” (idei wolnego software’u). Zob. F. Cramer, *Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination*, <http://www.netzliteratur.net/cramer/wordsmadefleshpdf.pdf> (dostęp: 15.03.2014), s. 50.

⁸ L. Manovich, *op. cit.* (lokacja 376 z 7110).

cy generatorów poetyckich, interaktywnej fikcji oraz wszelkiego rodzaju programistycznej sztuki i literatury⁹. Zagadnienia programistyczne przeplatają się w działalności Montforta z zagadnieniami poetyki, praktyki *close-reading* z *distance reading*, tradycyjna działalność akademicka – z niszową działalnością kolaboratywną.

W swojej działalności akademickiej i w aktywności twórczej¹⁰ Nick Montfort popularyzuje ideę informatyki kreatywnej, promuje endemiczne gatunki cyfrowe, a zatem zjawiska rozwijające się wyłącznie w środowisku cyfrowym, takie jak interaktywna fikcja i demoscena, oraz szerzy idee programowania społecznościowego, które polegać ma na twórczym i zbiorowym modyfikowaniu kodu komputerowego. Konsekwentnie promowane przez niego „programowanie kreatywne” wraz z ideami wolnego oprogramowania, remiksu, studium kodu i nowymi paradygmatami dzieła i autora (jego „wierszokleta-programista” bezpośrednio przekłada się na humanistę-programistę) stanowią alegorię i jednocześnie komentarz do kondycji współczesnej kultury o wysokim ładunku artystycznym i krytycznym. Są też wyraźną próbą przewyciężenia zarysowanego podziału kompetencyjnego i pokazania, na przykładzie artefaktów, które da się wystawić w galerii, w sieci i w przestrzeni publicznej i których kod można najczęściej przerobić na własne potrzeby, że każdy humanista może zamienić się w programistę. Omówienie jego twórczości pod kątem zmieniających się obecnie ról autora i dzieła podzielę na dwie części. W pierwszej, na przykładzie kilku wybranych utworów, naskizuję figurę poety-programisty. W drugiej, sięgając do pojedynczego utworu, dostępnego w całości po polsku, przyjrzę się zmienionemu statutowi dzieła, które – w przypadku Montforta – zapowiada, realizuje i redefiniuje główne założenia cyfrowej humanistyki.

„Wierszokletka-programistka” – model autora

W 2000 roku – na rok przed tragicznymi wydarzeniami spod znaku 9/11, na długo przed aferą szpiegowską z Edwardem Snowdenem w roli głównej – dwóch młodych poetów-programistów wyrusza na serię wieczorów autorskich po Stanach Zjednoczonych. Autorzy ci to William Gillespie i Nick Montfort, a utwór, który prezentują, to *The Ed Report*. Choć obaj będą w przyszłości pracować nad wieloma tekstami, które weszły do kanonu literatury programowalnej i kolaboratywnej, *The Ed Report* jest szczególnie, ponieważ stanowi rodzaj uniwersalnego manifestu. Bohaterami fikcyjnego szpiegowskiego raportu są „programistka-

⁹ Przywołane przykłady opracowań pełniących funkcje założycielskie wobec humanistyki cyfrowej (w obrębie także *software studies*, *critical code studies*, *digital archeology*) wymieniają Montforta przynajmniej przy kilku okazjach. Co ciekawe, wzmianki o Nicku Montforcie nie ma w polskim zbiorze dyskusji o cyfrowej humanistyce.

¹⁰ Montfort jest autorem m.in. książek *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction* (2009), *Racing the Beam: The Atari Video Computer System* (2005), redaktorem serii „Platform Studies” w MIT Press oraz redaktorem m.in. zbioru *The New Media Reader* (wspólnie z Noah Wardripem-Fruinem, 2003). Najczęściej cytowaną pozycją pozostaje *Twisty Little Passages*, w której literackie formy rdzennie cyfrowe (ang. *born digital*), przede wszystkim tekstowe przygodowe z gatunku *interactive fiction*, umieszcza się w kontekście dwudziestowiecznej awangardy spod znaku Oulipo i Alamo (komputerowej odnogi Stowarzyszenia, do której rozwoju przyczynił się w latach 70. m.in. Italo Calvino).

-wierszokletka” Hope Hearst oraz pracownicy Agencji Bezpieczeństwa Narodowego NSA, którzy podejrzliwie przypatrują się praktyce twórczej bohaterki. W sekcji 2.0 „raportu” czytamy m.in.:

Jak zwykle, przedmiotem wierszy jest lesisty krajobraz stanu Columbia. Same w sobie są niezwykle sugestywne, choć nieco amatorskie i napisane jakby w pośpiechu. Należą do gatunku poezji natury. Jednak analitycy NSA odkryli pewne prawidłowości i wzorce nie przynależne do zwyczajowych reguł wersyfikacji. Jak stwierdzili, zawierać mogą one ukryte wiadomości o treści ważnej dla trwającej właśnie operacji. Istnieje obawa, że teksty te przesyłane są do nieznanymi organizacjami. Kopie wierszy przechwyconych z komputera Hearst, dzięki technologiom używanym przez NSA, przesłane zostały do tajnego oddziału badawczego, który w tym czasie działał na Uniwersytecie Browna jako Pracownia Intertekstualności i Skandowania. Grupa ta, obecnie przeniesiona, stanowiła finansowany przez rząd *think tank* bez bezpośrednich związków z administracją Browna¹¹.

Spod zasłony pynchonowskiej konwencji paranoicznej i spod woalki niezamierzonego profetyzmu *The Ed Report* wysyła wyraźny sygnał o zmianie paradygmatu literatury i literata. Obiektem zainteresowania agencji rządowych nie jest już, jak w dwudziestowiecznych totalitaryzmach, poeta, ale „wierszokletka-programistka”. To potencjalny wróg publiczny, stanowiący zagrożenie podwójne, gdyż biele porusza się nie tylko w sferze idei, ale i w systemach danych. Według Pierre’a Bourdieu najwyraźniejszą rolą społeczną pisarza, jaka pozostała mu po romantyzmie i dziewiętnastowiecznej profesjonalizacji humanistów, jest aktywność profetyczna, bycie prorokiem w czasach kryzysu¹². Polski polityczny romantyzm jest tego pierwszym mocnym przykładem, ale poetę-proroka znamy dobrze również z czasów PRL-u – wiemy też, jak uważnymi czytelnikami byli cenzorzy.

W *The Ed Report* Montfort i Gillespie poszerzają model Bourdieu i Webera o figurę hakera. To właśnie dlatego, że potrafi połączyć obie specjalizacje, Hearst staje na celowniku agentów NSA. Nowe media, których fundamentem jest tekstowo zapisany kod komputerowy, wzmacniają zakres kompetencji specjalistów od tekstu, czyli pisarzy, czyniąc z nich proroków-hakerów, a z ich wytworów – potencjalnie polityczną broń. Poeta będący jednocześnie programistą, prorok będący jednocześnie hakerem – to wybuchowa mieszanka ról. Programiście dodaje ona historycznie ugruntowanego prestiżu, literatowi – kluczowych kompetencji w obszarze technicyzującej się kultury. *The Ed Report* zdaje się wysyłać wiadomość o treści: „nie myślcie, że nie wiemy”, choć na tym w zasadzie poprzestaje.

Ciekawe musiały być reakcje publiczności, która przychodziła na czytanie parodystycznego raportu służb specjalnych. Bez wątplenia lokowano go w domenę fikcji literackiej. Jednak już rok później, po tym jak boeingi sterowane przez pilotów Al-Kaidy uderzyły w czułe, symboliczne miejsca Stanów Zjednoczonych, inwigilacja obywateli za pomocą nowych mediów stała się faktem, nad którym większość społeczeństwa przeszła do porządku dziennego. Dramatyczne wystąpienia przeciwników tych procedur, w tym Judy Malloy,

¹¹ Zob. <http://www.edreport.com> (dostęp: 16.09.2014).

¹² Model z teorii religii Maxa Webera, oparty na dychotomii kapłan–prorok, Bourdieu rozciąga na opozycję pisarz–akademik. Zob. G. Sapiro, *Forms of Politicization in the French Literary Field*, [w:] D.L. Swartz, V.L. Zolberg (red.), *After Bourdieu. Influence, Critique, Elaboration*, Springer, New York 2005, s. 150–151.

pionierki literatury cyfrowej, która w swoich politycznych mowach nawoływała o opamiętanie, na niewiele się zdały.

Być może z tego powodu następne lata w twórczości programisty-poety Montforta nie przyniosą wielu wystąpień o jawnie politycznym charakterze. Wychowanek słynnego MIT Media Labu i współredaktor ważnego kompendium *The New Media Reader* skupiać się będzie na cyfrowej literaturze ludycznej, opartej na matematycznych regułach. Jego vintage'owe gry komputerowe IF lub gry w sieci (m.in. nagradzana tekstowa przygodówka *Book and Volume* z 2005 roku) czy literackie łamigłówki w duchu Oulipo (*A Palindrome Story* z 2002 roku, oficjalnie uznana przez Oulipo za najdłuższy palindrom świata) mogą się wydać eskapistyczne i estetyzujące. Ten nurt twórczości Montforta w inny sposób dąży do zbliżania ról programisty i pisarza. Jednak zderzając elementy ludyczne i programistyczne z elementami literatury wysokiej, ugruntowuje rozpoznania z *The Ed Report* w sposób dobitniejszy niż za pomocą bezpośredniej autorskiej akcji politycznej.

Pastisz strony ready.gov stworzonej przez Homeland Security, który Montfort wykonał w 2003 roku wraz z Joshem Kellerem (unready.net), nie cieszył się aż taką długowiecznością. Stronę Homeland Security stworzono po 9/11 po to, by Amerykanie na bieżąco śledzili zmieniające się poziomy bezpieczeństwa narodowego (od kodu żółtego, poprzez pomarańczowy, po czerwony) i przygotowywali się do odparcia ewentualnych ataków terrorystycznych, katakлизмów pogodowych czy przypadkowych katastrof chemicznych. Oprócz poetyckich propozycji na każdy z poziomów zagrożenia, zaczerpniętych choćby z poezji Williama Carlosa Williama (jego *yellow, yellow, yellow* z wiersza *A Love Song*), Montfort z Kellerem dopisują autorskie komentarze do oficjalnych reguł postępowania, przedstawianych – jak poradniki bezpieczeństwa na pokładach samolotów – w konwencji komiksowych obrazków.

Nurtem twórczości Nicka Montforta, w którym artysta najkonsekwentniej podważa za-stane rozumienie literatury, statusu autora, pozycji czytelnika i utrwalonej koncepcji książki jako medium, są literackie maszyny. Do tej kategorii zaliczyć można utwory programowalne i dające się przekształcać przez czytelnika, utwory generatywne, czyli losowo tworzące swoje treściowe aktualizacje, czy w końcu sieciowe teksty kolaboratywne, celowo odsłaniające swój kod źródłowy i zachęcające do tego, by kod ten modyfikować. Zwieńczeniem tych działań – które zaczynają się skromnie, choć dość atrakcyjnie, od opowieści o Czerwonym Kapturku, posiadającej regulowany przez czytelnika „poziom seksu i przemocy” (*The Girl and the Wolf. Variable Tale*, 2001) – są między innymi:

1. *Taroko Gorge* (2009) – generator poezji natury, przekształcony w wiersze wszelakiego typu przez całą plejadę (ponad dwudziestu) autorów i krytyków e-literatury;
2. *ppg256* (grudzień 2008) – seria minigeneratorów poetyckich uruchamianych z poziomu linii komend;
3. *Sea and Spar Between* (wraz ze Stephanie Strickland, 2012; polska wersja: *Między Reją a Morzem*, 2014¹³) – generator poezji kombinatorycznej, w którym zderza się z sobą słownictwo Emily Dickinson i Hermana Melville'a, generując tryliony dwuwierszy na elemencie canvas w HTML5.

¹³ S. Strickland, N. Montfort, *Między Reją a Morzem*, przeł. M. Górską-Olesińska, M. Pisarski, „Techsty” 2014, nr 1 (9), http://techsty.art.pl/reja_morze/ (dostęp: 15.03.2014).

Każdy z tych utworów, łącznie z ostatnim, doczekał się przeróbek polegających na ponownym wykorzystaniu kodu źródłowego, lecz z inną autorską wizją i zmienioną, czasem wręcz o 180 stopni, treścią. Rola Montforta sprowadza się tu do dostarczenia programistyczno-poetyckiej ramy, pierwszego impulsu, który – niczym zaraźliwy mem lub tweet – wznieca falę pospolitego ruszenia czytelników, aby jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki zamienili się w twórców. Przemiany te mogą być powodem do niepokoju dla czarnych charakterów z *The Ed Report*. Arabska wiosna, zwłaszcza w swoich początkowych fazach, niemal w stu procentach napędzana była przez społecznościowe narzędzia sieci. Replikacyjna i społecznościowa natura maszyn literackich, które raz opublikowane potrafią błyskawicznie rozprzestrzenić się w sieci zaprzyjaźnionych poetów-programistów (hakerów-proroków), a tym samym po uniwersyteckich kampusach, na których ci ostatni najczęściej stacjonują, jest rzeczą, która może się w podobny sposób wymknąć spod kontroli, zwłaszcza jeśli poezję czysto estetyczną (Scott Rettberg umieszcza swoje *Taroko Gorge* w garażu, J.R. Carpenter na plażach Kornwalii, Judy Malloy na kampusie) przemienić w poezję polityczną...¹⁴

Opisane do tej pory utwory błędna, odsłaniając przy okazji swój wciąż jeszcze metaforyczny charakter, w zestawieniu z *Round*¹⁵ – wierszem z sierpnia 2013 roku, który wyświetla swoje wersy na podstawie sekwencji cyfr matematycznego symbolu π . Nieinteraktywny, deterministyczny i obliczeniowy, a zatem przebiegający bez udziału czytelnika, wyświetlający te same ciągi słów w jednakowej pozycji względem siebie i tworzony na zasadzie obliczeń, *Round* wydaje się kolejną oulipiańską eskapadą w obszar poezji, która nie ma końca: uruchamiane przez kolejne cyfry nieskończonego ciągu π słowa wyświetlać się mogą w nieskończoność. Dzieje się tak tylko teoretycznie. Montfort, w przewrotnym geście, zakłada im bowiem programistyczny kaganiec o poważnych konsekwencjach materialnych i politycznych:

W trakcie przebiegu *Round* tekst wytwarzać się będzie coraz wolniej, gdyż określenie następnej cyfry w szeregu π wymagać będzie większej ilości potrzebnych do tego kroków. Wraz z tym spowolnieniu ulegnie także komputer i wszelkie wykonywane przez niego zadania, dojdzie do fizycznego rozgrzania się maszyny. Ponieważ też procesor wykonywać będzie coraz więcej zadań obliczeniowych, wentylatory w komputerze pracować będą na coraz większych obrotach¹⁶.

Czy *Round* ostatecznie zniszczy nasz komputer? Czy jest – *de iure* i *de facto* – literacką bombą? Montfort robi coś jeszcze bardziej niepoprawnego i zachęca wszystkich, by replikowali jego niebezpieczną maszynę. Czyni to w typowym dla siebie stylu:

Zachęcam wszystkich, by zapisali sobie stronę *Round* (wraz z plikami jsbn.js i jsbn2.js, stworzonymi przez Toma Wu, niezbędnymi do wykonania skomplikowanych obliczeń, jakie się w trakcie utworu dokonują) i wprowadzali własne modyfikacje, na przykład podmienianie ciągów tekstowych w tablicy „fragment”. Można też znacznie uprościć program przez wprowadzenie liczb pseudolosowych lub jakiegokolwiek sekwencji cyfr, które mogą być prostsze i wymagają mniej obliczeń. Jak to ma miejsce

¹⁴ Zob. N. Montfort, *Taroko Gorge*, http://nickm.com/poems/taroko_gorge.html (dostęp: 15.03.2014).

¹⁵ N. Monfort, *Round*, <http://round.newbinarypress.com> (dostęp: 15.03.2014).

¹⁶ N. Monfort, *Round*, <http://round.newbinarypress.com/note.html> (dostęp: 15.03.2014).

w przypadku wszystkich moich prac z zakresu programowania kreatywnego, każdy ma prawo modyfikować program i wiersz – dla zabawy, w celach poetyckich i estetycznych, trzymając się ducha oryginału lub od niego odchodząc – bez względu na to, czy kieruje się jakąś przesłanką, czy też czyni to ot tak sobie¹⁷.

Choć socjolog literatury mógłby pytać o rodzaj krytyki społecznej i proponowanych strategii oporu *implicit* obecnych w dziele Montforta, to wydaje się, że szukanie takiej dosłowności nie jest konieczne. Sama pozycja zajmowana przez Montforta we wciąż kształtującym się polu cyfrowej humanistyki, która zaczyna przeradzać się – po prostu – w humanistykę, wzmacniana przez dyspozycję programisty-poety-badacza, jest na tyle silna, że nie musi się tu o oporze mówić wprost, by opór wywoływać. Po jednej z konferencji odbywanych poza środowiskiem informatycznym i e-literackim, w gronie amerykańskich narratologów nie do końca wtajemniczonych w techniczną stronę humanistyki, na blogu nickm.com pojawił się intrygujący wpis:

Opowiadałem o swoim doświadczeniu w przenoszeniu idei humanistycznych (w moim przypadku odnoszących się do opowiadania) do systemów komputerowych, których celem jest nie tylko wytwarzanie narracji, ale też przyczynienie się do lepszego zrozumienia humanistyki i sztuki. Prof. Janet Kolodner (obecnie aktywna w National Science Foundation) nie do końca była przekonana o wartości tych projektów, o co wypytywała mnie w trakcie mojej prezentacji – w sposób, który mnie trochę zaskoczył¹⁸.

Można się tylko domyślać, że ta krótka wzmianka pisana jest w stylu angielskim: parafrazą i przemilczeniem, bez nazywania rzeczy po imieniu. Pojawia się pytanie, skąd ten opór, jeśli nie atak, jak inaczej bowiem nazwać przerywanie prelegentowi w trakcie wystąpienia? Być może w obrębie zakreślonego w trakcie odczytu horyzontu reprezentantów informatyki kreatywnej umiejscowiony nazbyt w centrum. Być może wizja autora, który oddając dzięki nowym część swoich (starych) kompetencji czytelnikowi¹⁹, zyskać musi cały zestaw kompetencji nowych, zbyt mocno kłóciła się z modelem autora w oczach konsekrowanego badacza. Autor, który jest nie tylko pisarzem, ale też inżynierem lekturowego mechanizmu i architektem lekturowego przeżycia, niczym wierszokletka-programistka Hope Hearst staje się superautorem. Nic dziwnego, że modelowana według tego samego wzoru konstrukcja superhumanisty, którą wnoszą na salony animatorzy cyfrowej humanistyki, wywołuje zaniepokojenie.

¹⁷ *Ibidem*.

¹⁸ Chodzi o wystąpienie Montforta *The Art of Operationalization* podczas warsztatów Media Systems Workshop na Uniwersytecie w Santa Cruz w sierpniu 2012 roku. Zob. wpis pod adresem: <http://nickm.com/post/2013/09/talks-from-media-systems/> (dostęp 15.03.2014).

¹⁹ Jest to wątek, który nieco zaginął w trakcie pierwszej fali teorii nowych mediów. O nowych, technicznych kompetencjach, jakie musi posiadać autor, niewiele pisali zarówno George Landow, jak i Jay David Bolter, choć ten ostatni, jako „posiadający swój fotel w obu światach” (technicznym i humanistycznym, cytat za Michaeliem Joyce’em), jest takiego superhumanisty najlepszym przykładem. Zob. rozdział o autorze w monografii hipertekstu G. Landowa oraz *Writing Space* J.D. Boltera: G.P. Landow, *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2006, s. 125–142.

Między Reją a Morzem – model dzieła

Czas przyjrzeć się pojedynczemu projektowi Montforta, który niczym w soczewce skupia w sobie większość postulowanych praktyk cyfrowej kultury, w tym działalności krytycznej i naukowej. Burdick, Drucker, Lunenfeld, Presner i Schnapp wymieniają kilkanaście nowych obszarów eksperymentu kluczowych dla przyszłości humanistyki stosowanej²⁰. Wśród nich są między innymi: edycje poszerzone i płynna tekstualność; studium kodu, software'u, platformy; analityka kulturowa, agregacja, *data-mining*; treść wielokrotnego użytku i praktyki remiksu; badania lokacyjne i *thick mapping*; animowane archiwum; dokumentacja na podstawie baz danych; dystrybuowana produkcja wiedzy i dostęp performatywny; gry humanistyczne²¹. Kolaboratywny projekt Montforta *Między Reją a Morzem*, przygotowany wspólnie z nowojorską poetką Stephanie Strickland, wyjątkowo dobrze łączy w sobie sporą część wymienionych tu praktyk na poziomie założeń, oprogramowania, projektowania i publikacji. Ważne aspekty projektu ulegają wzmocnieniu w jego polskiej wersji, która wprowadziła w obszar poetyckiego eksperymentu dodatkową grupę „graczy”, a powstałe w trakcie prac komplikacje w obszarze języka, oprogramowania i projektowania wprowadziły dodatkowe modyfikacje, z przekształceniami w kodzie włącznie²². Choć mogłoby się zdawać, że projekt artystyczny nie może być reprezentatywny dla aktywności badawczej, która pozostaje w centrum zainteresowań cyfrowej humanistyki, to *Między Reją a Morzem* – jako rezultat praktyk remiksowych, po części adaptacyjnych, bazujących na pracy w kodzie i *data-miningu* słowników poetyckich poetów, których twórczość znajduje się w domenie publicznej, spełnia kryteria projektu badawczego przy zachowaniu cech oryginalnego projektu artystycznego. Czyni to w następujący sposób i między innymi na takich polach jak:

Kultura współpracy i dystrybuowane autorstwo

Między Reją a Morzem to generator niemal nieskończonej liczby dwuwierszy²³, których zawartość językowa i konstrukcje retoryczne zostały zaczerpnięte z twórczości Emily Dickinson i Hermana Melville'a, lecz których kształt i sposób łączenia jest wynikiem au-

²⁰ A. Burdick, J. Drucker, P. Lunenfeld, T. Presner, J. Schnapp, *Digital Humanities*, Cambridge University Press, Cambridge 2012, s. 31–55.

²¹ Angielskojęzyczne odpowiedniki wymienionych praktyk to odpowiednio: *augmented editions and fluid textuality*; *code, software and platform studies*; *cultural analytics, aggregation, data-mining*; *repurposable content and remix culture*; *locative investigation and thick mapping*; *the animated archive*; *database documentaries*; *distributed knowledge production and performative access*; *humanities gaming*.

²² Zob. S. Strickland, N. Montfort, *Między Reją a Morzem*, *op. cit.* O poszerzeniach i modyfikacjach, jakich wymagało tłumaczenie oryginału *Sea and Spar Between*, zob. M. Górską-Olesińską, M. Pisarski, *Translational Game / Distributed Translation. On Polish Translation of 'See and Spar Between'*, <http://conference.eliterature.org/critical-writing/translational-gamedistributed-translation-polish-translation-see-and-spar-between> (dostęp: 15.03.2014).

²³ Jak wliczają autorzy, możliwych jest „około 225 trylionów” kombinacji strof.

torskich wyborów Stephanie Strickland i Nicka Montforta. Generator stanowi zderzenie czterech osobnych wizji poetyckich oraz – co nie mniej istotne – przyzwoleń i ograniczeń skryptowego języka oprogramowania (JavaScript) oraz hipertekstowego systemu znaczników (html) odpowiedzialnych za losowanie elementów z minibaz słownikowych Dickinson i Melville’a oraz za rozrysowywanie dystychów w oknie przeglądarki. Powierzchniowych i kodowych warstw utworu także nie da się przypisać do pojedynczej instancji²⁴. Wersja polska do i tak już liczne grono „graczy” biorących udział w firmowanym przez Montforta przedsięwzięciu dołącza dodatkowych. Jest nimi przede wszystkim czwórka polskich tłumaczy: Bogusław Zieliński (*Moby Dick*), Kazimiera Hłakowiczówna, Ludmiła Marjańska oraz Stanisław Barańczak (Dickinson), na których dorobku translatorskim Górska-Olesińska i Pisarski bazowali. Podpieranie się istniejącymi tłumaczeniami nie mogło jednak wystarczyć. Po pierwsze dlatego, że tylko około jedna trzecia słownictwa Dickinson wykorzystywanego przez generator pochodzi z wierszy przetłumaczonych na polski. Po drugie, gdyż koncept Strickland i Montforta najczęściej wykluczał elementy większe niż jednowyrazowe, skłaniając się ku modularności i precyzji semantycznej, a zatem odrzucając właściwe dla poetyckiej translatoologii, przynajmniej w kontekście przekładów z angielszczyzny na polszczyznę, konstrukcje wielowyrazowe, parafrazy i ekwiwalenty obrazowe. W rezultacie autorzy wersji polskiej większość materiału językowego, z którego korzysta generator, musieli przetłumaczyć sami, choć kierowali się metodą translatorską Stanisława Barańczaka. Kluczowym „graczem” dla wersji polskiej jest też programista, Jan Argasiński, który dostosował kod JavaScriptu do przekształceń gramatycznych, jakich wymagała wersja polska.

Uwzględnwszy złożoną sytuację nadawczą, rozpisaną na wiele instancji, staje się jasne, że odpowiedź na pytanie, kto jest autorem *Między Reją a Morzem*, może być tylko jedna. Autorstwo jest tutaj dystrybuowane. Pojedynczy utwór jest dziełem wielu rąk i umysłów, co jego autorzy główni, w tym przypadku występujący też jako kuratorzy, świadomie eksponują. Autorstwo dystrybucyjne jest zjawiskiem istniejącym od dawna. Jednak na jego eksponowanie musieliśmy czekać aż do czasów Montforta, kultury informatycznej, do której amerykański artysta-profesor się odwołuje. Propagatorzy cyfrowej humanistyki przejmują pałeczkę i ogłaszają autorstwo dystrybucyjne częścią swojego manifestu. Burdick, Drucker, Lunenfeld, Presner i Schnapp piszą:

Mit humanistyki jako obszaru zarezerwowanego dla samotnych geniuszy, w pocie czoła wykonujących całą pracę, która – gdy zostanie już ukończona – stanie się pomnikiem swojej jednostkowości, czy będzie to kluczowe studium historyczne, dzieło krytyka literackiego przełamujące ważny paradygmat, jest oczywiście mitem. Geniusz nie istnieje, a naukę od dawna uprawiało się w sposób z gruntu dystrybucyjny²⁵.

²⁴ Na przykład oryginalną metodę rozrysowywania słów w oknie przeglądarki stworzył Jim Studt. Z kolei on sam opierał się na implementacji czcionki wektorowej A. V. Hersheya z 1967 roku, co Montfort i Strickland sumiennie odnotowują we wstępie do utworu, nie drobnym drukiem lub w przypisie, lecz nawet przed mottem z Emily Dickinson, z którego generator wziął swój tytuł.

²⁵ A. Burdick, J. Drucker, P. Lunenfeld, T. Presner, J. Schnapp, *Digital Humanities...*, *op. cit.*, s. 49.

Autorzy książki *Digital Humanities* przypominają, że za każdym projektem badawczym, za każdą książką od zawsze stoi szereg osób zwyczajowo nieuwzględnianych lub wzmiankowanych na skromnych szpaltach tekstu pobocznego: od projektanta okładki, poprzez zecera, po ekipę drukarską. Rozproszeniu autorstwa pomiędzy szereg dopełniających się instancji w *Między Reją a Morzem* dodatkowo towarzyszy deklaratywne, programowe wręcz otwarcie na nowych „graczy”. To zaproszenie do współdziałania w ramach, które nigdy nie są ustanowione raz na zawsze, wskazuje na jeden z najważniejszych aspektów archetypu dzieła cyfrowego według Nicka Montforta – na otwartość kodu komputerowego.

Kultura kodu i *critical code studies*

Ponieważ *Między Reją a Morzem* jest generatorem poetyckim, którego treść to wynik językowych i informatycznych zabiegów na klasyce (praktyka *text-mining*²⁶), kod utworu, jego warstwa głęboka, staje się równie ważny jak jego powierzchniowa treść. Wyeksponowanie tych zbiorów, ujawnienie algorytmów losujących i wyjaśnienie ich działania w komentarzach autorskich znajdujących się w pliku JavaScript stanowi ważną część całości. Wynikowa poezja nie jest w tym przypadku czubkiem góry lodowej, lecz raczej jedną równoprawną stroną tego samego medalu. *Między Reją a Morzem* jest tworem programistyczno-poetyckim, ale w tym przypadku znajomość pliku JavaScript, reguł, którymi steruje, i komentarzy w nim zawartych jest nawet ważniejsza niż samo morze tekstu, którego – z uwagi na przyprawiającą o zawrót głowy liczbę możliwych kombinacji – nikt w całości nigdy nie przeczyta. Istotność kodu Montfort i Strickland podkreślano wielokrotnie w trakcie polskiego tłumaczenia, obawiając się być może, że w trakcie docierania do nowej publiczności językowej zaistnieje niebezpieczeństwo zagubienia programowych intencji na rzecz dawnego paradygmatu, w którym to tekst stanowi dominantę poetyckiego komunikatu. Dlatego link do pliku z kodem jest na stronie głównej utworu akcentowany na równych prawach, co link do tekstu, a w hierarchii wizualnej umieszczone są one wyżej niż link do instrukcji obsługi²⁷.

Jako przedsięwzięcie z obszaru postulowanej przez Montforta „informatyki kreatywnej” *Między Reją a Morzem* wytycza też pole do refleksji dla przedstawicieli „krytyki kodu” (ang. *critical code studies*²⁸). Punktem wyjścia do analizy w tym kierunku może być choćby

²⁶ Montfort przeprowadził analizę frekwencyjną wierszy Dickinson i powieści Melville’a, i to ona zadecydowała o wyborze słów do zbiorów, z których generowane są strofy. Zob. N. Montfort, S. Strickland, *Spars of Language Lost at Sea*, http://conference.eliterature.org/sites/default/files/papers/Montfort_Strickland__Spars_1.pdf (dostęp: 15.03.2014).

²⁷ W przypadku artystycznych projektów *open source* standardem jest raczej poleganie na kodowych kompetencjach autorów potencjalnych przeróbek, którzy dotrą do kodu bez względu na to, czy jest on wyraźnie wskazany (np. w osobnym linku), czy nie (choćby przez wybór komendy „pokaż kod źródłowy” z poziomu menu przeglądarki).

²⁸ Propagatorami tej metody od lat są m.in. Matthew G. Kirschenbaum, Mark Marino, Jeremy Douglas. Zob. m.in. stronę internetową Critical Code Studies Working Group: <http://criticalcodestudies.com/wordpress/> (dostęp: 15.03.2014) oraz artykuł M. Marino, *Critical Code Studies*, „Electronic Book Review”, 12.04.2006, <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology> (dostęp: 15.03.2014).

studium porównawcze pierwotnej wersji algorytmów generujących wiersz, napisanej przez Montforta w języku Python, z jego ostateczną wersją w języku skryptowym JavaScript.

Kultura remiksu i *critical code studies*

W pierwszych paragrafach komentarza do kodu Strickland i Montfort piszą:

Choć nasz projekt opiera się głównie na pracy obliczeniowej, na dwóch pozycjach książkowych i na skromnych rozmiarów współdziałaniu dwójki autorów, doceniamy potencjał sieci, który jest w stanie wyzwolić przeróżne, jeszcze nowsze i bardziej radykalne działania kolaboratywne. Udostępniając *Między Reją a Morzem* jako darmowe i wolne oprogramowanie, jasno oświadczamy, że autorzy i programiści mogą czerpać z niego wszystko, co uznają za stosowne, w tym samym duchu, w którym my przerobiliśmy i zremiksowaliśmy *Moby Dicka* i poezje Emily Dickinson²⁹.

Zaproszenie do modyfikacji kodu i utworu w przypadku Nicka Montforta rzadko jest gołosłowne. Fenomenem samym w sobie jest oddźwięk, z jakim najczęściej się spotyka. Choć *Między Reją a Morzem* nie doczekało się aż 24 wersji, jak w przypadku wspomnianego wcześniej *Taroko Gorge*, to modyfikacje i remiksy objęły tym razem więcej gatunków oraz nowy obszar językowy. W maju 2013 roku Mark Sample publikuje *House of Leaves of Grass*, generator poetycki rozrysowujący 100 trylionów strof, która to liczba – jak odnotowuje Sample – „równa jest ilości komórek w ludzkim ciele”. Treść komputerowo generowanych wersów składana jest z dwóch zasobów słownych: książki *House of Leaves* Marka Z. Danielewskiego oraz ostatniego wydania *Żdźbeł trawy* Walta Whitemana. Jak można się domyślać, utwór Marka Sample’a stanowi przeróbkę projektu Montforta i Strickland. Mechanika generatora pozostaje taka jak w oryginale. Oprócz zmiany słowników autorskich zmienia się też ogólna tematyka projektu. Wątki marynistyczne ewokowane przez oryginał (Strickland mówi o morzu tekstu, żegludze, strofach jako rybach w oceanach) zastąpione zostają wątkami ziemi i ciała (Sample wprowadza metaforykę komórek, żdźbeł i liści).

Osobnym rodzajem remiksu i przykładem ponownego użycia kodu jest *Duels – Duets*, o rok młodszy projekt Montforta i Strickland. Napisany językiem JavaScript *Między Reją a Morzem*, lecz formalnie i retorycznie inspirowany pionierskim wierszem generatywnym *A House of Dust*³⁰ Alison Knowles i Jamesa Tenneya z 1967 roku, utwór ten stanowi dialog na temat powstawania *Między Reją a Morzem*. Już te dwa remiksy pokazują, jak szybko praktyka przeróbek jest w stanie wytworzyć złożoną, rozciągniętą w czasie i przestrzeni siatkę odniesień intertekstualnych, zarówno historycznoliterackich, jak i kodowych. Polska wersja siatkę tę jeszcze bardziej komplikuje, poszerza i wzbogaca o dorobek kulturowy innego obszaru językowego.

²⁹ N. Montfort, S. Strickland, Komentarz do kodu źródłowego, *Sea and Spar Between*, http://nickm.com/montfort_strickland/sea_and_spar_between/sea_spar.js (dostęp: 15.03.2013).

³⁰ *A House of Dust*, podobnie jak projekt Montforta i Strickland, generował (i drukował) wersy ze skończonej ilości uprzednio określonych słów. Wydruki utworu znajdują się w zbiorach Biblioteki Uniwersytetu w Yale, <http://beinecke.library.yale.edu/about/blogs/room-26-cabinet-curiosities/2010/02/15/house-dust> (dostęp: 15.03.2013).

Podsumowanie

Omówione kategorie autora i dzieła nie są – rzecz jasna – niczym nowym. Nick Montfort świadomie sytuuje się w nurcie określonej tradycji. Idea artysty-programisty i humanisty-informatyka przebija z szeregu wystąpień publikowanych na łamach wydawanego od lat 60. na MIT pisma „Leonardo”. Model ten, jako rodzaj merkuralnego archetypu, powraca w latach późniejszych przy wielu okazjach. W *popołudniu, pewnej historii* Michaela Joyce’a jest on dramatycznie rozdzielony pomiędzy dwóch bohaterów: poetę Petera i demonicznego Werta, szefa firmy informatycznej. W hipertekstowej powieści sieciowej *k0cHack0g0s* Judy Malloy oba aspekty sumują się w pojedynczej postaci, nieświątecznego Guntera, artysty i hakera zarazem, otoczonego komputerowym ekwipunkiem i książkami. Z kolei model dzieła, które ma walor kolaboracyjny, generacyjny i dystrybuowane jest za darmo, kieruje nas do manifestu wolnego oprogramowania *The GNU Manifesto* Richarda Stallmana z 1985 roku, którego fragmentu nie sposób nie przywołać:

Złotą regułą, w moim przekonaniu, powinno być, że jeśli lubi się jakiś program, to powinniśmy się nim dzielić z innymi ludźmi, którzy też go lubią. Sprzedawcy oprogramowania chcą dzielić użytkowników i nimi rządzić, zmuszając ich na przykład do odmowy dzielenia się programem z innymi (...). Gdy GNU zostanie już napisany, każdy będzie mógł dostać dobrze działający program systemowy za darmo, niczym powietrze³¹.

Wystąpienie Stallmana zamieszczone zostanie 20 lat później obok tekstów Jorge Borgeisa i Italo Calvino, Norberta Wienera i Allana Turinga, Alana Kaprova i Williama S. Burroughsa w podręcznikowej antologii *The New Media Reader*, w której Montfort – jako aktywny kontrybutor-wydawca – udowodnił, że mariaż sztuki i komputerów, informatyki i literatury ma szansę wytyczyć najbardziej nowatorskie kierunki rozwoju kultury.

Tekstowe maszyny Nicka Montforta, począwszy od „wierszy” okolicznościowych, tworzonych podczas konferencji i festiwali (np. *I Heart Poetry*, 2013 – przeplatający litery i symbole wiersz stworzony do czytania na głos przez ludzi i maszyny), a na śmiałych próbach poetyckiej modyfikacji całego Internetu (*The Deletionist* z roku 2013 – nakładka na przeglądarkę internetową, która generuje wiersz z treści każdej wywołanej strony WWW) skończywszy, doprowadziły literaturę i refleksję literaturoznawczą w nieznaną do tej pory rejony. Redefiniujące zastane napięcia między programistą a pisarzem, kodem a tekstem, jednostkowym wykonaniem kodu a aktem lektury na długo będą inspiracją dla pisarzy i krytyków. Co najważniejsze, Montfort niechętnie przypisuje swoją twórczość do literatury. Trudno zresztą wymagać tego od autora, który równie dobrze jak w bibliotece czuje się na festiwalu demosceny³². Przypomina w tym innego pioniera, który sto lat temu w podobny sposób – niezwykle płodny i wymykający się schematom – na nowo wytyczył granice ówczesnej sztuki: Marcela Duchampa. Ten ostatni, przyznając, iż zawsze

³¹ Zob. R. Stallman, *The GNU Manifesto*, [w:] N. Montfort, N. Wardrip-Fruin (red.), *The New Media Reader*, Cambridge University Press, Cambridge 2003, s. 546–547.

³² Zob. N. Montfort, *Gamer vs. Scener; or, Scener Theory*, wystąpienie podczas konferencji Digra Nordic, 7.06.2012, <http://nickm.com/post/2012/06/gamer-vs-scener-or-scener-theory/> (dostęp: 20.03.2014).

kwestionował przywiązanie sztuki do aspektu wizualnego, powiedział po latach: „interesowały mnie idee, a nie wizualne wytwory. Moim zamiarem było przywrócenie malarstwa do służby na rzecz umysłu”³³. Wytrącając reprezentowaną przez kategorie autora i dzieła „literackość” ze swoich maszyn tekstowych, Nick Montfort czyni z nich obiekty kulturowe o znacznie większej mocy niż literatura, której głos gubi się współcześnie w kakofonii konkurujących z sobą form. Jednocześnie jednak owe obiekty dalekiego zasięgu, nobilitując słowo jako nośnik znaczeń interpretowanych zarówno przez człowieka, jak i maszynę, dają literaturze nowy oddech, jakże przydatny na postmedialnym horyzoncie XXI wieku. Czy Nick Montfort jest zatem Duchampem literatury przyszłości? Czas pokaże.

Bibliografia

- Berry D., *Understanding Digital Humanities*, Palgrave MacMillan, New York 2012.
- Bourdieu P., *Geneza i struktura pola literackiego*, przeł. A. Zawadzki, Universitas, Kraków 2001.
- Burdick A., Drucker J., Lunenfeld P., Presner T., Schnapp J., *Digital Humanities*, Cambridge University Press, Cambridge 2012.
- Celiński P., *Renesansowe korzenie cyfrowego zwrotu*, [w:] A. Radomski, R. Bomba (red.), *Zwrot cyfrowy w humanistyce*, Wydawnictwo E-naukowiec, Lublin 2013.
- Cramer F., *Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination*, Media Design Research, Rotterdam 2005, <http://www.netzliteratur.net/cramer/wordsmadefleshpdf.pdf> (dostęp: 15.03.2014).
- Górska-Olesińska M., Pisarski M., *Translational Game / Distributed Translation: On Polish Translation of 'See and Spar Between'*, <http://conference.eliterature.org/critical-writing/translational-gamedistributed-translation-polish-translation-see-and-spar-between> (dostęp: 15.03.2014).
- Kirschenbaum M., *What Is Digital Humanities and What's It Doing in English Departments?*, [w:] M.K. Gold (red.), *Debates in Digital Humanities*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2012.
- Landow G.P., *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2006.
- Manovich L., *Software Takes Command (International Texts in Critical Media Studies)*, Bloomsbury Publishing Plc, New York 2013.
- Marino M., *Critical Code Studies*, „Electronic Book Review”, <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology> (dostęp: 15.03.2014).
- Montfort N., *Gamer vs. Scener; or, Scener Theory*, <http://nickm.com/post/2012/06/gamer-vs-scener-or-scener-theory/> (dostęp: 20.03.2014).
- Montfort N., *Round*, <http://round.newbinarypress.com> (dostęp: 15.03.2014).
- Montfort N., *Toroko Gorge*, http://nickm.com/poems/taroko_gorge.html (dostęp: 15.03.2014).
- Montfort N., *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, MIT Press, New York 2005.
- Montfort N., *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*, MIT Press, New York 2009.
- Montfort N., Strickland S., *Spars of Language Lost at Sea*, http://conference.eliterature.org/sites/default/files/papers/Montfort_Strickland_Spars_1.pdf (dostęp: 15.03.2014).
- Ramsay S., *Who's in and Who's Out*, <http://stephenramsay.us/text/2011/01/08/whos-in-and-whos-out/> (dostęp: 20.03.2014).

³³ Cyt. za: C. Tomkins, *The World of Marcel Duchamp, 1887*, Time Incorporated, New York 1972, s. 8.

- Sapiro G., *Forms of Politicization in the French Literary Field*, [w:] D.L. Swartz, V.L. Zolberg (red.), *After Bourdieu: Influence, Critique, Elaboration*, Springer, New York 2005.
- Stallman R., *The GNU Manifesto*, [w:] N. Montfort, N. Wardrip-Fruin (red.), *The New Media Reader*, Cambridge University Press, Cambridge 2003.
- Strickland S., Montfort N., *Między Reją a Morzem*, przeł. M. Górską-Olesińska, M. Pisarski, „Techsty” 2014, nr 1 (9), http://techsty.art.pl/reja_morze/ (dostęp: 20.03.2014).
- Tomkins C., *The World of Marcel Duchamp, 1887*, Time Incorporated, New York 1972.