

Urszula Pawlicka

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski

ELECTRONIC LITERATURE COLLECTION 3. TRZECIA FALA: CZAS POST-FLASHU, BOTÓW I GENERATORÓW

Już w 1999 roku Robert Coover głosił koniec „złotego wieku”¹ literatury hipertekstowej. Był to jednak czas końca pierwszej fali literatury elektronicznej (w skrócie elit), trwającej do 1995 roku (powstanie World Wide Web) i ograniczającej się do „szkoły Storyspace”², wydającej w Eastgate Systems „postmodernistyczne” hiperteksty na dyskietkach i płytach. Kolejna żarliwa dyskusja dotycząca jej kondycji zainicjowana została przez artykuł Andrew Gallixa *Is e-literature is just one big anti-climax?*³ (2008), opublikowany w „The Guardian”, w którym autor twierdzi, że literatura elektroniczna jest pochlaniania przez współczesną sztukę, tracąc na „literackości”. Odpowiedź na tekst Gallixa stanowi ar-

tykuł Dene Grigar *Electronic Literature: Where Is It?*⁴ (2008), celowo nawiązujący tytułem do tekstu *Electronic Literature: What Is It?*⁵ (2007) N. Katherine Hayles. Podczas gdy Hayles odnosi się do znaczenia i definiowania literatury elektronicznej (*what*), Grigar odchodzi od tych zagadnień w kierunku kwestii dotyczących stanu i miejsca tej literatury w humanistyce (*where*). Artykuł Hayles zamyka drugą falę literatury elektronicznej⁶ (1995–2007), cechującą się dąże-

¹ R. Coover, *Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age*, 1999, http://nickm.com/vox/golden_age.html (data dostępu: 1.04.2016).

² N.K. Hayles, *Electronic Literature: What Is It?*, 2007, <http://eliterature.org/pad/elp.html> (data dostępu: 1.04.2016).

³ A. Gallix, *Is e-literature is just one big anti-climax?*, „The Guardian” 2008, <http://www.theguardian.com/books/booksblog/2008/sep/24/ebooks> (data dostępu: 1.04.2016).

⁴ D. Grigar, *Electronic Literature: Where Is It?*, „Electronic Book Review” 2008, <http://www.electronicbookreview.com/thread/technocapitalism/invigorating> (data dostępu: 1.04.2016).

⁵ N.K. Hayles, *Electronic Literature: What Is It?*, *op. cit.*

⁶ O drugiej generacji literatury elektronicznej, rozpoczynającej się od 1995 roku, wspominają: Marie-Laure Ryan, Noah Wardrip-Fruin, N. Katherine Hayles, Matthew G. Kirschenbaum, Jessica Pressman. M.-L. Ryan, *Introduction*, w: M.-L. Ryan (red.), *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Indiana University Press, Bloomington 1999, s. 1–28; N. Wardrip-Fruin, *Expressive Processing: On the Process-Intensive Literature and Digital Media*, Brown University, Providence 2006; N.K. Hayles, *Electronic*

niem do budowy poetyki tekstu cyfrowego, dominacją Flashu, animacji, audio, poezji wizualnej i kinetycznej.

Od 2007 roku następuje jeszcze gwałtowniejszy rozwój nowych mediów: mobilnych, lokacyjnych, kinetycznych, haptycznych i społecznościowych. Literatura elektroniczna zaczyna się rozwijać szybciej i bardziej dynamicznie, wchodząc w obszar sztuki i programowania. Rosnąca popularność projektów generatywnych, lokacyjnych czy immersyjnych doprowadza do ostatecznego zniesienia granicy między literaturą a sztuką – w rezultacie obserwuje się odejście od kategoryzacji i definiowania literatury cyfrowej. Tak rozpoczyna się trzecia fala literatury elektronicznej⁷.

W lutym tego roku pojawiła się kolejna antologia *Electronic Literature Collection 3*⁸ (ELC3), dowodząca, że przejście do trzeciej fali stało się faktem. Amerykańska organizacja Electronic Literature Organization (ELO) wydała do

tej pory dwie antologie: w 2006⁹ i 2011¹⁰ roku. Mimo że druga antologia czasowo nakłada się z trzecią falą literatury elektronicznej – obejmuje prace powstałe w latach 2000–2008 – to jednak sposób prezentacji i doboru projektów charakterystyczny jest dla drugiej fali. Co zatem wyróżnia *Electronic Literature Collection 3* i w jakim kierunku podąża literatura *born-digital* trzeciej fali?

Zwrot w stronę globalizacji i rekonstrukcji

W 2007 roku założyciele organizacji ELO opublikowali definicję literatury elektronicznej¹¹, która na długo pozostała jej podstawowym określeniem, cytowanym niemalże przez wszystkich teoretyków. Mimo że definicja ta nie jest już aktualna, to jednak pozostaje najprostszą i najwygodniejszą metodą uniknięcia precyzowania, czym tak naprawdę jest literatura cyfrowa. W kontekście rozwoju coraz bardziej zaawansowanych projektów przytoczona przez członków ELO właściwość „literackości”

Literature: New Horizons for the Literary, University of Notre Dame Press, Notre Dame 2008; M.G. Kirschenbaum, *Mechanism: New Media and the Forensic Imagination*, The MIT Press, Cambridge–London 2008; J. Pressman, *Digital Modernism: Making It New in New Media*, Oxford University Press, Oxford 2014.

⁷ O historii i rozwoju trzeciej fali literatury elektronicznej pisałam w artykule: *Towards a History of Electronic Literature*, „CLCWeb: Comparative Literature and Culture” 2014, vol. 16, no. 5, <http://dx.doi.org/10.7771/1481-4374.2619> (data dostępu: 1.04.2016).

⁸ *The Electronic Literature Collection vol. 3*, red. S. Boluk, L. Flores, J. Garbe, A. Salter, Electronic Literature Organization, Cambridge 2016, <http://collection.eliterature.org/3/about.html> (data dostępu: 1.04.2016).

⁹ *The Electronic Literature Collection vol. 1*, red. N.K. Hayles, N. Montfort, S. Rettberg, S. Strickland, Electronic Literature Organization, College Park 2006, <http://collection.eliterature.org/1/> (data dostępu: 1.04.2016).

¹⁰ *The Electronic Literature Collection vol. 2*, red. L. Borràs, T. Memmott, R. Raley, B. Stefans, Electronic Literature Organization, Cambridge 2011, <http://collection.eliterature.org/2/> (data dostępu: 1.04.2016).

¹¹ Electronic Literature Organization, *What Is E-Lit?*, 2007, <http://eliterature.org/what-is-elit/> (data dostępu: 1.04.2016).

przestaje funkcjonować bądź samo znaczenie „literackości” staje się niejasne¹².

Trzecia fala to zwrot przeciwko definiowaniu literatury elektronicznej. Nasuwa się pytanie, czy nie chcemy, czy może nie potrafimy już określić, czym jest literatura cyfrowa? W najnowszej antologii edytorzy pokusili się o jej redefinicję, określając ją jako literaturę powstałą na przecięciu technologii i tekstualności. W miejsce pojęcia **literackości** pojawia się obszerna kategoria *tekstualności*, gdzie *tekstem* określa się formy cyfrowych mediów, a *językiem* wszelkie możliwości algorytmiczne, proceduralne, generatywne czy obliczeniowe. Pojawia się zatem nowa, oficjalna, definicja literatury elektronicznej.

ELC3 jest pierwszą antologią opracowaną nie tylko przez edytorów, lecz także przez międzynarodowy zespół konsultantów, w tym z Polski (Piotr Marecki, Aleksandra Małecka). Jest to pierwsza kolekcja, w której znalazły się projekty pochodzące niemal z 30 krajów, w tym z Europy Środkowo-Wschodniej (Polski, Słowacji, Rosji, Czech, Austrii), Ameryki Południowej (Argentyny, Brazylii, Kolumbii, Peru) i Bliskiego Wschodu (Iranu, Izraela). Dotychczasowe kategorie „Authors from outside North America” (usunięta w drugiej kolekcji) oraz „Multilingual or Non-English” zastąpione zostały nowymi hasłami, takimi jak „Country” i „Language”. W pierwszej antologii znalazła się tylko

jedna praca nieanglojęzyczna, w drugiej uwzględniono już 14 projektów, w obecnej zaś – 48. Po raz pierwszy również włączone zostały polskie projekty literatury cyfrowej. Wybór sześciu polskich prac nie oddaje jednak jej pełnej historii, zabrakło bowiem najważniejszych utworów (m.in. hipertekstu pt. *Koniec świata według Emeryka* Radosława Nowakowskiego) i nazwisk (projekty Romana Bromboszcza, Leszka Onaka, Łukasza Podgórnego), które uformowały polską literaturę cyfrową.

ELC3 potwierdza zwrot w stronę globalizacji literatury elektronicznej¹³. Obecność na mapie elit krajów dotąd nieobecnych wcale nie oznacza, że nie posiadają one własnej historii literatury cyfrowej. Globalizacja elit oznacza zatem również dążenie do odkrywania poszczególnych historii, czego dowodem jest uwzględnienie odzyskanych projektów z lat 70.–90. XX wieku. Przykładem jest portugalski projekt *Cyberliterature* Pedra Barbosy z 1977 roku, francuski *Dizajns* Marcela Bénabou, członka grupy Oulipo, z 1985 roku, czy polski generator *Speeches (Przemówienia)* Marka Pampucha z 1993 roku.

Kolejną zatem cechą trzeciej fali literatury elektronicznej jest próba rekonstrukcji starych utworów i tym samym przepisania historii literatury elektronicznej na nowo, gdzie hipertekst *afternoon a story* Michaela Joyce’a z 1990 roku wcale nie wyznacza jej początku. Re-

¹² Więcej o „literackości” literatury elektronicznej pisałam w artykule: *Literatura cyfrowa a literackość i komunikacja literacka*, w: E. Szczęśna (red.), *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, Universitas, Kraków 2015, s. 261–280.

¹³ W tym roku wydany zostanie specjalny numer „Hyperrhiz” poświęcony globalizacji elit: Special Issue: *Globalizing Electronic Literature*, „Hyperrhiz” 2016, red. S. Baldwin, R. Hosny, K. Opoku-Agyemang, <http://hyperrhiz.io/cfp.html> (data dostępu: 1.04.2016).

zultaty działań (takich jak *Pathfinders*¹⁴, projekt kierowany przez Dene Grigar i Stuarta Moulthrop) w celu odzyskania starych inicjatyw widoczne są w ELC3, która po raz pierwszy publikuje projekty literatury elektronicznej powstałe przez 1990 rokiem. Eksplorowanie programów z poprzednich lat, nieujętych we wcześniejszych antologiach, daje możliwość zarówno wypełnienia luk w jej historii, jak i rewizji dotychczasowych rozważań teoretycznych. Przykładem jest choćby uwzględnienie pierwszego projektu lokacyjnego *34 North 118 West* z 2002 roku (Jeremy Hight, Jeff Knowlton, Naomi Spellman).

Rekonstrukcja utworów oraz przetrząsanie (globalnej) historii elit jest częścią działań Electronic Literature Organization, mających na celu archiwizację i ochronę literatury elektronicznej, o czym wspominają edytorzy trzeciej kolekcji. Niestety, ELC3 tylko z pozoru realizuje oba cele. Bez hostingu poszczególnych projektów nie ma mowy ani o ich archiwizacji, ani o ich zabezpieczeniu.

Wszystkie kolekcje ELO posiadają listę słów kluczowych (*Keywords*), które pomagają skategoryzować i opisać utwory cyfrowe. Ich modyfikacja na przełomie dziesięciu lat jest przejawem zmiany języka, a także znakiem rozwoju nowych platform medialnych. W porównaniu z drugą antologią ELC3 wyróżnia tendencja do zmniejszenia liczby kategorii prawie o połowę. Dotychczasowe szczegółowe pojęcia, takie jak *textual instru-*

ment, appropriated text czy *stretchtext* znikają, pozostają wyłącznie kategorie ogólne, jak *poetry, hypertext, game* czy *installation*. Słowa kluczowe w ELC3 obejmują formy literacko-artystyczne (*poetry, hypertext, installation, locative, code, generative*), platformy i oprogramowania (Bot, Twitter, AutoCAD, Flash, Kinect, Twine) oraz języki programowania (Java, Javascript, Perl, Ruby).

Zwrot w stronę produkcji i nowych platform medialnych

Trzecia fala rozwoju elit to czas literatury post-Flashowej. Dominacja Flashu w drugiej fazie elit zostaje zniesiona w wyniku rozwoju nowych platform medialnych, gdzie każda platforma posiada swój indywidualny język, oferuje inne rozwiązania artystyczne oraz nadaje projektowi odmienną formę. Wybór platformy implikuje zatem charakter projektu literackiego i tym samym ukierunkowuje dyskusję wokół niego.

W ELC3 znalazły się następujące nowe formy literatury elektronicznej: generatory poetyckie przygotowane za pomocą programu Twitterbot (Mark Sample, *Station 51000*, 2014); projekty proceduralne oparte na bazie danych (*database-driven procedural work; Evolution* Johannesena Heldéna i Håkana Jönsona, nagrodzona The N. Katherine Hayles Award ELO w 2014 roku); remiks – kolekcja ujęła 14 generatorów poetyckich remiksujących utwór *Taroko Gorge* Nicka Montforta, w tym polski remiks *Wąwóz (Taroko)* Piotra Marcckiego; Netprov – performatywne, improwizowane i partycypacyjne narracje

¹⁴ D. Grigar, S. Moulthrop, Co-Pis, *Pathfinders*, od 2013, <http://dte-wsusv.org/wp/pathfinders/> (data dostępu: 1.04.2016).

tworzone w czasie rzeczywistym w mediach społecznościowych lub w innych platformach sieciowych (Mark C. Marino i Rob Wittig są założycielami gatunku Netprov¹⁵ i twórcami *Being@Spencer-Pratt* z 2013 roku); fanfiction (Flourish Klink, *Fred and George*, 2012); gry rzeczywistości alternatywnej (*alternate reality games* – ARG; *Speculation*, N. Katherine Hayles, Patrick Jagoda, Patrick LeMieux, 2012–2014); książki rzeczywistości rozszerzonej (Amaranth Borsuk i Brad Bouse, *Between Page and Screen*, 2012); prace mobilne na platformy iOS (Apple) bądź Android (Google), odbierane za pomocą telefonów komórkowych lub tabletów (Jason Edward Lewis i Bruno Nadeau, *The P.o.E.M.M. Cycle (Poetry for Excitable [Mobile] Media)*, projekt nagrodzony The Coover Award ELO w 2014 roku); interaktywne instalacje kinetyczne wykorzystujące platformę Microsoftu Kinect (*Enter:in' Wodies* Zuzany Husárovej i Lubomíra Panáka z 2011 roku; instalację można było zobaczyć w czasie festiwalu Ha!wangarda w 2013 roku).

Odnosząc się z kolei do tematyki projektów, należy wskazać prace aktywistyczne, poruszające problemy ekologiczne, ekonomiczne, globalizacyjne, diaspory, handlu ludźmi, początku epidemii AIDS w USA, cielesności czy sensualności – to jednak nie **tematyka** i **treść** znajdują się na pierwszym planie ELC3. Trzecia fala literatury elektronicznej to zwrot w stronę platform, a wraz z nimi wzmocnione zostaje znaczenie **pro-**

dukcji i **mechanizmu** działania projektów (Marino, Montfort, Wardrip-Fruin, Kirschenbaum). Stąd ELC3 zdominowana jest przez generatory i boty, gdzie ważniejsze od *treści* stają się *concept*, *produkcja* i *procedura*. W tym kontekście warto jeszcze raz odwołać się do *Taroko Gorge*¹⁶ Montforta – projektu¹⁷ opartego na idei *open source*, który nie tylko uruchomił lawinę remiksów wykorzystujących jego kod źródłowy, lecz także zapoczątkował nową ideę *e-poezji jako platformy*, gdzie dzieło poetyckie staje się swoistym programem do wygenerowania utworów.

Analiza mechanizmu utworu i kontekstu jego realizacji staje się coraz bardziej obiecującym polem badawczym, szczególnie w czasie rozwoju *platform studies* i archeologii mediów. Bez wątpienia realizacja i operacyjność dzieła mogą nieraz więcej powiedzieć niż sama *treść*. Niestety, odbiorcy przyzwyczajeni do **literatury jako sensownego tekstu pisanego** nie potrafią zrozumieć projektów literackich nastawionych na proceduralność. Jak długo zatem nie będziemy potrafili spojrzeć na projekt cyfrowy z perspektywy jego wytworzenia, mechanizmu i celu, tak długo kontekst literacki, ujęty w tradycyjnym sensie, będzie wyłącznym tematem dyskusji. A ta dyskusja to nic innego jak powrót do intertekstualności.

¹⁶ N. Montfort, *Taroko Gorge*, 2009, http://nickm.com/taroko_gorge/ (data dostępu: 1.04.2016).

¹⁷ Więcej o *Taroko Gorge* Nicka Montforta: P. Marecki, „*Taroko Gorge*” Nicka Montforta, w: P. Zawojski (red.), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów, Katowice 2015, s. 166–173.

Całkowite ominięcie kontekstu technologicznego w dyskusji nad literaturą elektroniczną powoduje zniesienie jakichkolwiek różnic pomiędzy tekstem cyfrowym a drukowanym. Jednocześnie ciężko jest dyskutować o literaturze bez odniesienia do znaczenia samego tekstu. Dalszy rozwój literatury elektronicznej zdecydowanie wymaga połączenia aspektów literackich i technologicznych, by można było obronić jakość samego tekstu, wstawić się za ideą konceptualności, gdzie *koncept* nie prowadzi tylko do konceptu, oraz zapobiec „kodowania dla kodowania”. Ważne jest zatem wyznaczenie relacji pomiędzy dwoma członami jej nazwy: „literackością” – tekstualnością, oraz „elektronicznością” – produkcyjnością. ELC3 zdecydowanie rozwija ten drugi aspekt, co oznacza, że przed literaturą elektroniczną jest jeszcze wiele do zrobienia.

Bibliografia

- Coover R., *Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age*, 1999, http://nickm.com/vox/golden_age.html.
- Gallix A., *Is e-literature is just one big anti-climax?*, „The Guardian” 2008, <http://www.theguardian.com/books/booksblog/2008/sep/24/ebooks>.
- Grigar D., *Electronic Literature: Where Is It?*, „Electronic Book Review” 2008, <http://www.electronicbookreview.com/thread/technocapitalism/invigorating>.
- Grigar D., Moulthrop S., Co-Pis, *Pathfinders*, od 2013, <http://dte-wsuv.org/wp/pathfinders/>.
- Hayles N.K., *Electronic Literature: What Is It?*, 2007, <http://eliterature.org/pad/elp.html>.
- Hayles N.K., *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, University of Notre Dame Press, Notre Dame 2008.
- Kirschenbaum M.G., *Mechanism: New Media and the Forensic Imagination*, The MIT Press, Cambridge and London 2008.
- Marecki P., „Taroko Gorge” Nicka Montforta, w: P. Zawojski (red.), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów, Katowice 2015.
- Montfort N., *Taroko Gorge*, 2009, http://nickm.com/taroko_gorge/.
- Pawlicka U., *Literatura cyfrowa a literackość i komunikacja literacka*, w: E. Szczęśna (red.), *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, Universitas, Kraków 2015.
- Pawlicka U., *Towards a History of Electronic Literature*, „CLCWeb: Comparative Literature and Culture” 2014, vol. 16, no. 5, <http://dx.doi.org/10.7771/1481-4374.2619>.
- Pressman J., *Digital Modernism: Making It New in New Media*, Oxford University Press, Oxford 2014.
- Ryan M.-L., *Introduction*, w: M.-L. Ryan (red.), *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*, Indiana University Press, Bloomington 1999.
- Special Issue: Netprov, „Hyperrhiz” 2015, no. 11, red. M.C. Marino, R. Wittig, <http://hyperrhiz.io/hyperrhiz11/>.
- Special Issue: *Globalizing Electronic Literature*, „Hyperrhiz” 2016, red. S. Baldwin, R. Hosny, K. Opoku-Agyemang, <http://hyperrhiz.io/cfp.html>.
- The Electronic Literature Collection vol. 1*, red. N.K. Hayles, N. Montfort, S. Rettberg, S. Strickland, Electronic Literature Organization, College Park 2006, <http://collection.eliterature.org/1/>.
- The Electronic Literature Collection vol. 2*, red. L. Borràs, T. Memmott, R. Raley, B. Stefans, Electronic Literature Orga-

- nization, Cambridge 2011, <http://collection.eliterature.org/2/>.
- The Electronic Literature Collection vol. 3*, red. S. Boluk, L. Flores, J. Garbe, A. Salter, Electronic Literature Organization, Cambridge 2016, <http://collection.eliterature.org/3/about.html>.
- Electronic Literature Organization, *What Is E-Lit?*, 2007, <http://eliterature.org/what-is-e-lit/>.
- Wardrip-Fruin N., *Expressive Processing: On the Process-Intensive Literature and Digital Media*, Brown University, Providence 2006.