

Pisarstwo derywatywne: e-literatura w świecie nowych paradygmatów społeczno-ekonomicznych

Janez Strehovec

Pisarstwo derywatywne: e-literatura w świecie nowych paradygmatów społeczno-ekonomicznych

Janez Strehovec

Celem niniejszego artykułu jest rozszerzenie zakresu badań nad e-literaturą o kontekst społeczno-ekonomiczny kształtujący literaturę elektroniczną, stanowiącą nowy obszar praktyki tekstowej we współczesnych mediach. Zawiera on także próbę analizy obecnej pozycji e-literatury w szerszym polu kultury algorytmicznej i ustalenia jej związków ze sztuką nowych mediów. W naszych badaniach przyjmujemy założenie, że e-literaturę i jej instytucje można wyjaśnić, stosując kilka kluczowych pojęć z zakresu nauk społecznych (w tym ekonomii). Tekst e-literacki postrzegany jest jako wydarzenie społeczne: potrzebuje publiczności, a proces jego tworzenia osadzony jest w kontekście społecznym.

W pierwszej części eseju piszemy o e-literaturze jako o części kultury algorytmicznej, niezbędnym łączniku kultur badaczy literatury i przedstawicieli nauk ścisłych¹. Kultura algorytmiczna zakłada przejście od kodów czysto językowych, które są kluczowe dla tradycyjnych tekstów i teorii literackich opartych na druku, do kodów pozajęzykowych, w tym społecznych. Druga część tekstu dotyczy świata e-literatury widzianego jako pole składające

Janez Strehovec – profesor, wykłada nowe media na Akademii Sztuk Pięknych i Wzornictwa Uniwersytetu w Lublanie. Dyrektor Instytutu Nowych Mediów i Literatury Elektronicznej w Lublanie. Jeden z głównych wykonawców projektu ELMCIP (Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice). Autor licznych monografii i artykułów z zakresu kulturoznawstwa, literatury cyfrowej i estetyki w języku słoweńskim i angielskim.

1 C.P. Snow *Two cultures*, Cambridge UP, Cambridge 1959.

się z różnych podmiotów tworzących ramy instytucjonalne dla produkcji e-literackich. Część trzecia odnosi się do obecnego stanu globalnych rynków finansowych i wskazuje niektóre cechy wspólne z e-literaturą.

Nic, co dzieje się w sztuce nowych mediów i w e-literaturze, nie odbywa się poza społecznym tekstem i kontekstem, określanym przez odkrycia współczesnej nauki, nowe media i technologię oraz nową usieciowioną ekonomię i postpolitykę². W dobie globalizacji i jej scenariuszy, które prowadzą do powstania jednowymiarowych, globalnych stylów (*modes*) uczestnictwa i zachowania, obserwujemy wiele trendów kulturowych ukształtowanych za sprawą nowej roli technologii w życiu jednostki czy zmian sposobów produkcji, reprodukcji i organizacji w odniesieniu do społeczności, sieci relacji [*networking*] i gospodarki. W polu kultury zmiany te są dyktowane przez macdonaldyzację, CNN-izację, microsoftyzację, benettonizację, google'izację i inne trendy narzucane przez ponadnarodowe korporacje i ich marki, które wpływają na świat przeżywany (*Lebenswelt*) jednostki i chcą go kształtować. Dziś człowiek żyje w technokulturze, co oznacza, że od bycia-w-świecie przeszedł do *bycia-w-technologii*. Taka zmiana paradygmatu przynosi ze sobą zwrot teoretyczny, polegający na tym, że pojęcia technologiczne używane w analizie dzisiejszej jednostki i jej działania mogą być wyjaśnione w ujęciu filozoficznym i literackim. Problemy przepustowości transferu, wtyczek, algorytmów i protokołów społecznościowych należą do badań technokulturowych; *pokolenie Flasha*³ w na gruncie tworzenia sztuki idzie ramię w ramię z poezją we Flashu i generatorami poetyckimi.

Związku jednostki z technologią nie oddaje wyłącznie pojęcie technokultury; opisują go również takie wyrażenia, jak: kultura interfejsu, cyberkultura, *software culture*, kultura cyfrowa, kultura nowych mediów i kultura algorytmiczna. Terminy te nie wskazują kultury opartej na technikach i technologiach społeczeństwa przemysłowego, lecz raczej kulturę i kultury, które kształtowane są przez zastosowanie inteligentnych urządzeń i oprogramowania jako kluczowych czynników w społeczeństwie informacyjnym. Technokultura stosuje zasadę techno- (w sensie mierzenia się z ekstremalnymi granicami percepcji – jak to jest choćby w przypadku muzyki techno).

2 P. Virno *Grammatica della moltitudine. Per una analisi delle forme di vita contemporanee*, Derive-Approdi, Rzym 2003.

3 L. Manovich *Generation flash*, w *Total interaction: theory and practice of a new paradigm for the design disciplines*, red. G.M. Buurman, Birkhäuser, Basel Boston 2005, s. 67-77.

Kultura interfejsu⁴ skupia się na roli interfejsów w percepcji jednostki i jej działaniu. Cyberkultura przyjmuje założenia klasycznej cybernetyki i cybernetyki drugiego rzędu w zakresie monitorowania i kontroli treści kulturowych. Kultura *software'u* koncentruje się na platformach oprogramowania⁵, które odgrywają twórczą rolę w kulturze i sztuce. W kulturę cyfrową wpisane są transkodowanie z postaci analogowej do cyfrowej i konsekwencje, jakie może to mieć na poziomie archiwizowania i dystrybucji danych. Kultura nowych mediów czerpie z logiki bazy danych oraz z procesów miksowania i remiksowania treści kulturowych. Kultura algorytmiczna łączy w sobie wszystkie cechy wymienionych wyżej kultur i rozszerza je na obszarze społeczno-kulturowych algorytmów implementowanych przez najnowsze oprogramowanie.

E-literatura a własności nowych mediów

Utwory zebrane w dostępnych online tomach pierwszym i drugim *Electronic Literature Collection* oraz performansy i odczyty podczas wydarzeń takich jak konferencje Electronic Literature Organization, festiwale E-poetry czy seminaria i warsztaty *Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice* (ELMCIP) pokazują, że e-literatura wyszła ze swojej wczesnej fazy hiperfiksji (i hiperpoezji), stanowiącej główny nurt e-literatury w latach 90. XX wieku, pozostawiła z boku inne eksperymentalne ruchy e-literackie (jak np. poezja kinetyczna) i zaczęła sięgać do praktyk tekstualnych charakterystycznych dla nowych mediów. W posthipertekstowym pokoleniu e-literatury (od e-poezji Johna Cayleya i Stephanie Strickland do e-tekstowych instalacji i performansów Marka Ameriki, Simona Biggsa, Alana Sondheima i Serge'a Bouchardona) hipertekstowość jest tylko jedną z cech, współlistniejącą z licznymi innymi właściwościami, formami i procesami, w tym oprogramowaniem, narzędziami tekstowymi, gramami, VJ-ingiem, mash-upami, wirtualną rzeczywistością, efektami specjalnymi, aktywnością w sieciach społecznościowych, wirtualną architekturą, poetyką Second Life i mediami lokacyjnymi. W utworach tych widzimy też, że zagrożone są literackość

4 S. Johnson *Interface culture. How new technology transforms the way we create and communicate*, HarperEdge, New York 1997.

5 O. Goriunova *Autocreativity and organisational aesthetics in art platforms*, „Fibreculture Journal” 2011 no. 17, <http://seventeen.fibreculturejournal.org/fcj-115-autocreativity-and-organisational-aesthetics-in-art-platforms/> (19.04.2012).

i narracja, a w świetle reflektorów zaczynają znajdować się logika baz danych i efekty postliterackie. Szczególnie poezja medialna⁶ i poezja nowomiedialna⁷ należą do eksperymentalnych pól umożliwiających obserwowanie przemian, które określają kształtowaną przez nowe media twórczość literacką, dokładnie w momencie, gdy opuszcza ona drukowaną kartkę.

W związku z takim wstępnym rozumieniem szerszego pojęcia e-literatury niezbędne jest umiejscowienie jej w kulturze algorytmicznej, ponieważ umożliwi nam to pokazanie, że e-literatura jest przestrzenią na tyle wyjątkową, że nie można jej widzieć po prostu jako kontynuacji znanej nam literatury przy użyciu nowych środków. Literatura elektroniczna potrzebuje nowych pojęć, które często wywodzą się z obszarów nieliterackich (np. nowych mediów, filmoznawstwa, *software studies*, teorii gier i teorii społecznych). Technokultura po pierwszej dekadzie XXI wieku definiowana jest przez rozrost wysoko zaalgorytmizowanych sieci społecznościowych, co oznacza, że do badania współczesnych treści kulturowych potrzebne jest podejście algorytmiczne. Mamy tu do czynienia z dwiema klasami zastosowań algorytmów: w pierwszej użytkownicy muszą znać algorytm leżący u podstawy danej treści kulturowej (np. gry wideo), by mogli z niej skorzystać i ją zrozumieć; druga klasa obejmuje inteligentne algorytmy systemów sieciowych, które wykonują zadania (np. w serwisach społecznościowych) znacznie wpływające na pole epistemologiczne danej osoby, w tym jej biegłość odbioru.

Przykładem pierwszej klasy jest granie w gry wideo i komputerowe, w których sukces gracza zależy od tego, czy zna on lub potrafi odtworzyć działający w grze (sekretny) algorytm. Grać w grę znaczy grać w kod gry. Wygrać znaczy poznać system. Tym samym interpretować grę to interpretować jej algorytm (odkryć jej równoległy „algorytm”)⁸. Pisze o tym również Manovich w *The Language of New Media*:

W miarę jak osoba grająca przechodzi przez grę, stopniowo uczy się zasad, które rządzą światem stworzonym przez grę. Uczy się jej ukrytej logiki, czyli krótko – jej algorytmu.⁹

6 *Media poetry: an international anthology*, ed. E. Kac, Intellect, Bristol–Chicago 2007.

7 *New media poetics: contexts, technotexts, and theories*, ed. A. Morris, T. Swiss, MIT Press, Cambridge 2006.

8 A.R. Galloway *Gaming: Essays on algorithmic culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006, s. 90–91.

9 L. Manovich *The Language of new media*, MIT Press, Cambridge 2001, s. 222.

Galloway i Manovich stworzyli te pojęcia, badając gry wideo, jednak ich wypowiedzi na temat algorytmicznej natury tych gier mogą też posłużyć wyjaśnianiu cech e-literatury, w szczególności dzieł, które stworzono jako instalacje artystyczne oparte na tekście (*text-based installations*). W tym wypadku użytkownicy, podobnie jak grający w grę wideo, przebywają w świecie rzeczywistym, w którym wykonują pewną liczbę zadań motorycznych przed ekranem, jednocześnie sterując (wirtualnym) awatarem. Znajduje się zarazem tu i tam, przeskakuje między modalnością rzeczywistą a cyfrową, ponieważ utwór e-literacki to niebanalne wyzwanie, wymuszające rozwiązywanie problemów interakcji z czytelnikami, wymagające podejścia algorytmicznego (przykładem może być utwór Bouchardona pt. *Toucher*¹⁰, który zmusza użytkowników do korzystania z różnych interfejsów dostępu do utworu). Takie interakcje zakładają podstawową znajomość oprogramowania zastosowanego w utworach e-literackich – czytelnicy obeznani z oprogramowaniem kształtującym dany utwór mogą przeczytać więcej niż czytelnicy odwołujący się wyłącznie do doświadczenia ukształtowanego przez literaturę drukowaną.

Czytelnik nieznający języka html mógłby mieć większe trudności ze zrozumieniem kodu i mógłby na przykład błędnie pomyśleć, że będzie miał do czynienia z jakimś typem generatora, podczas gdy tag <meta name> po prostu oznacza nazwę edytora html użytego do stworzenia strony.¹¹

Przykładem drugiej klasy są algorytmy wykorzystywane do organizowania i zarządzania uczestnictwem użytkownika, jego zachowaniem i sposobem myślenia w dużych serwisach społecznościowych i w ogóle w Internecie w następujący sposób:

Kiedy zaczynałem pisać o „kulturze algorytmicznej”, użyłem tego określenia głównie po to, by opisać, jak procesy związane z sortowaniem, klasyfikowaniem, hierarchizowaniem czy kuratorstwem w odniesieniu do ludzi, miejsc, obiektów i idei zaczęto oddawać pod kontrolę maszynowych systemów przetwarzania informacji. *Praca* kultury stawała się

10 S. Bourchardon *Touch, Toucher*, http://collection.eliterature.org/2/works/bouchardon_toucher.html (13.02.2012).

11 C. Funkhouser *New Directions in digital poetry*, Continuum, New York 2012, s. 191.

coraz bardziej zalgorytmizowana, przynajmniej w niektórych sferach życia.¹²

Taka kultura algorytmiczna leży dziś w centrum kultury Internetu i sieci społecznościowych, gdzie seria algorytmów w dużej mierze określa zachowania i decyzje, postrzeganie i myślenie, socjalizację i uczestnictwo jednostki. Jako przykład można podać Google PageRank, technologię, która ustala istotność danej strony internetowej na podstawie tego, jakie inne strony internetowe do niej odsyłają, albo algorytm EdgeRank Facebooka, określający, jakie powiązania użytkownika są dla niego najważniejsze, i w ten sposób decydujący, które treści będą miały priorytet.

Kultura algorytmiczna jest kulturą treści organizowanych przez algorytmy (przeważnie kontrolowane i zarządzane przez oprogramowanie) i jako taka potrzebuje myślenia algorytmicznego, nastawionego na rozwiązywanie problemów, a także powiązanej z nim organizacji funkcjonalnej. Myślenie algorytmiczne zakłada procedury, które są kształtowane ekonomicznie i za pomocą dokładnie dobranych kroków rozwiązują problem i pomagają osiągnąć cel. Jest to kultura, która chce zrezygnować z opisanego przez Charlesa Percy'ego Snowa podziału na „dwie kultury”: nauk przyrodniczych i humanistycznych, na rzecz jednej, trzeciej kultury¹³, która próbuje przekroczyć tradycyjny podział i związane z nim (społeczne, kulturowe) konflikty.

Czy możemy zajmować się e-literaturą w podobny sposób jak grami wideo i komputerowymi, uznając ją za pole kultury algorytmicznej *par excellence*? Wiele dzieł e-literackich (np. generatory poetyckie) można pojmować jako skomplikowane cybernarzędzia, których zrozumienie wymaga ponadstandardowego wysiłku ze strony czytelników-użytkowników. Oni też są zmuszeni do dekodowania algorytmu w „tle” takiego projektu, a dostęp do utworu często wymaga podejścia algorytmicznego, w tym sensie, że użytkownik wypracowuje procedurę, która umożliwi mu wniknięcie w takie dzieło. Do tego podejście algorytmiczne łączy gry z e-literaturą, gdzie do najużyteczniejszych pojęć i paradygmatów należy nie tylko granie, ale także instrumenty tekstowe ([*textual instruments*], termin Wardrip-Fruina) odwołujące się do logiki gry.

12 T. Striplhas *Who speaks for culture?*, <http://www.thelateageofprint.org/2011/09/26/who-speaks-for-culture/> (26.09.2011).

13 V. Vesna *Towards a third culture or working in between*, „Leonardo” 2001 no. 34.2, s. 121-125.

Świat e-literacki jako rama odniesienia e-literatury

E-literatura jest zakorzeniona w dzisiejszej rzeczywistości i jej fundamentalnych zwrotach społecznych i kulturowych, które można opisać jako transformacje:

- od społeczeństwa industrialnego do postindustrialnego społeczeństwa informacji,
- od pracy fizycznej, przez produkcję dóbr materialnych, do produkcji niematerialnych,
- od fabryki do korporacji,
- od (materialnego) produktu do logo,
- od ekonomii artefaktów do ekonomii performatywnej,
- od produkcji do prosumpcji (zwracanie się do konsumenta, branie pod uwagę informacji zwrotnej) oraz do zatarcia granic rozrywki i pracy (*playbour*),
- od ekonomii produktów do ekonomii doświadczeń i przygód,
- od językowego i dyskursywnego do biologicznego i politycznego,
- od kultury estetycznej do kultury jako ekonomii spektakularnych wydarzeń.

Te zmiany odzwierciedlane są przez różne nowoczesne spojrzenia socjologiczne, wśród których szczególnie istotne są te, które zajmują się społeczną kondycją sztuki nowomediialnej i e-literatury.

Język, znaki i obrazy, które zamiast coś przedstawiać, uczestniczą w jego powstawaniu. Obrazy, języki i znaki są składowymi rzeczywistości, a nie jej przedstawieniami [...]. Korporacja nie wytwarza przedmiotu (towaru), ale raczej świat, w którym ten przedmiot się znajduje. Nie tworzy też podmiotu (pracownika i konsumenta), tylko raczej świat, w którym podmiot ten istnieje.¹⁴

To znaki tworzą aurę wydarzenia; mają one przewagę nad treściami materialnymi. Fabryki, w rozumieniu jednostek przemysłu (ciężkiego), stają się drugorzędne; jeśli w ogóle się pojawiają, to po tym, jak korporacje już ustaliły ścieżkę sprzedaży z wykorzystaniem treści znakowych; migrują, lub już wyemigrowały, do Trzeciego Świata. To pierwsze więc dotyczy tylko operacji symbolicznych i strategii marketingowych oraz tworzenia świata, w którym

¹⁴ M. Lazzarato *Struggle, event, media*, przeł. na angielski A. Derieg, <http://eipcp.net/transversal/1003/lazzarato/en> (19.12.2010).

znajdują się produkty. Mówiąc o takim sztucznym świetle, możemy zadać sobie pytanie, czy koncepcja ta jest też przydatna w polu, którego dotyczy ten artykuł, czyli e-literaturze i „temu, co społeczne”. Odpowiedź jest twierdząca. To, co pisze Lazzarato, może przydać się również w rozumieniu rozwoju w obecnych twórczych wspólnotach e-literackich, ponieważ kształtują one przestrzeń, która, bardziej niż na skończonych utworach e-literackich, skupia się na sympozjach, prezentacjach, konferencjach, odczytach, seminariach, warsztatach i performansach, podczas których prezentuje się owe utwory.

Pokazuję, że termin „sztuka nowych mediów” (*New Media Art*) nie jest używany do nazwania jakiejś praktyki, ale do określenia sztuki uprawianej przez konkretną wspólnotę, albo lepiej: przez pewien świat sztuki [...]. Dzieło sztuki – bez względu na to, czy jest oparte na technologii czy nie – jest zazwyczaj klasyfikowane jako sztuka nowomediálna, jeśli jest tworzone, wystawiane i omawiane w konkretnym „świecie sztuki”, świecie sztuki nowych mediów.¹⁵

Pisząc o utworze *Interface #4 / TFT tennis V180* autorstwa Dirka Eijbsbouts, prezentowanym podczas festiwalu Ars Electronica w 2005 roku, Quaranta dowodził, że dzieło to jest „typowym artefaktem (sic!) świata sztuki nowych mediów. Poza tym światem nie miałoby wielkich szans powodzenia: współczesny świat sztuki zdyskredytowałby je jako pusty hołd złożony technologii, podczas gdy branża gier wideo odrzuciłaby je jako nieprzydatne”. Istotne jest tu, że taki utwór nowomediálny nie mieści się ani w wymaganiach sztuki mającej ugruntowaną pozycję (np. świata sztuki współczesnej), ani w trendach kultury popularnej (np. branży gier wideo).

Czy rozwinięte pojęcie sztuki nowych mediów, odrębnej od sztuki współczesnej i kultury popularnej, jest też ważne w opisie społecznych uwarunkowań e-literatury? Czy e-literatura jest też polem, które nie może być odpowiednio ocenione i zaklasyfikowane ani przez instytucje nowoczesnej literatury i krytyki, ani instytucje nowej technokultury? Mówiąc o e-literaturze, trzeba podkreślić, że jest to nowe zjawisko, które poszukuje instytucji powielania i rozpowszechniania, teorii i krytyki, dlatego sięgając do koncepcji sztuki nowomediálnej Quaranty, możemy wprowadzić techniczny termin „świat e-literacki”. Taki świat można rozumieć na podstawie twierdzenia Lazzarata

¹⁵ D. Quaranta *The postmedia perspective*, Rhizome.org, <http://rhizome.org/editorial/2011/jan/12/the-postmedia-perspective/> (19.03.2012).

o tworzeniu „świata, w którym umieszczane są produkty”. Nie chodzi jedynie o dzieła (utwory e-literackie, projekty, performansy), które znajdowałyby się w abstrakcyjnym środowisku i losowo szukałyby teoretyków i krytyków działających w polu tradycyjnej i nowoczesnej literatury drukowanej, ale o twórczość, która ma własne ramy odniesienia: bardzo szczególnie *świat, w który istnieją treści e-literackie*.

W tym szczególnym świecie ważne jest uczestnictwo w wydarzeniach takich jak konferencje Electronic Literature Organization, festiwale E-poetry i inne, publikacje w konkretnych tomach (np. Dichtung Digital, Cybertext Yearbook *etc.*), udział w krajowych i międzynarodowych projektach badawczych dotyczących e-literatury, obecność w bazie ELMCIP, istotne jest to, by być widocznym dla badaczy zajmujących się teorią i krytyką e-literatury. Wszyscy działający w tym polu powinni angażować się w świat e-literacki, w wydarzenia, performansy i doświadczenia; jest to dla nich podstawowe środowisko, od którego uzyskają informacje zwrotne, pozwalające im zaistnieć. Świat e-literacki daje tym osobom autonomiczny kontekst, umożliwiający tworzenie, odtwarzanie i omawianie ich prac. Twórcy e-literatury nie działają na oślep, z myślą o historii czy dla jakiegoś abstrakcyjnego czytelnika/ użytkownika, lecz dla instytucjonalnej wspólnoty ustanowionej przez jednostki. Nie wystarczy samo stworzenie utworu e-literackiego, trzeba również uczestniczyć we wspólnocie, znaleźć publiczność i krytyków oraz teoretyków, którzy się do utworu odniosą. Poza światem e-literackim wiele dzieł literatury elektronicznej nie ma zbyt dużych szans.

W stronę ekonomii spektaklu rynków finansowych

W latach 80. i 90. XX wieku nie tylko w USA i Europie Zachodniej, ale także w Chinach i w krajach rozwijających się obserwowaliśmy boom na rynkach finansowych, które zostały „zalané” kapitałem ze wszystkich sektorów gospodarki. Stało się wręcz jasne, że owe rynki – szczególnie na krótką metę – pozwalały na znacznie większe zyski niż rynki dóbr materialnych. Wzrost ten można niewątpliwie przypisać postępowi technologicznemu, szczególnie w dziedzinie oprogramowania i tworzenia sieci globalnych, które pozwalają na dzisiejsze spektakularne wydarzenia na światowych rynkach finansowych. Wkrótce po zamknięciu Wall Street otwierają się rynki Dalekiego Wschodu (giełda w Tokio zaczyna działać o drugiej rano czasu nowojorskiego) oraz spektakl indeksów Dow Jones i NASDAQ Composite, a także ich europejskich odpowiedników (jak DAX i FTSE), kontynuowany jest przez wydarzenia

mierzone przez Hang Seng, Shanghai Composite index, japoński Nikkei i inne wskaźniki azjatyckie.

Jesteśmy dziś świadkami wyraźnej transformacji gospodarki (przemysłowej) skupionej na produkcji materialnej w gospodarkę opartą na usługach i finansach. Upraszczając: ta ostatnia jest znacznie bardziej abstrakcyjna, ponieważ wymianę towarów zastąpiły nowe instrumenty finansowe, w tym instrumenty pochodne (derywaty); zamiast ze stabilnymi artefaktami mamy do czynienia z płynnymi konceptami, ideami i oczywiście kodem. Mówiąc o tym przejściu paradygmatu w stronę abstrakcji, musimy zauważyć, że nie jest ono nowością dla tych, którzy zajmują się analizą współczesnej kultury i sztuki. Jeśli istnieje jakiegokolwiek pole ciągle niestabilne, zmienne, na którym wprowadza się nowości, które poddaje się hybrydyzacji, miksowaniu i remiksowaniu, promowaniu wartości (wymiennej) i nagłemu spadkowi poszczególnych trendów (i wartości), to jest nim sztuka współczesna (w tym e-literatura). Dematerializacja przedmiotu odgrywa w niej rolę podobną jak w gospodarce, za sprawą przejścia od ekonomii produkcji (materialnej) do gospodarki (znacznie bardziej abstrakcyjnych) usług i produktów finansowych.

Jednakże sztuka współczesna nie podążała biernie za zmianami przynoszonymi przez przesunięcia społeczne i ekonomiczne, ale sama dokonywała pionierskiej pracy. Przywołajmy na przykład *ready-mades* Marcela Duchampa, który zwrócił uwagę na znaczenie autora-marki (jako potencjalnego logo) w sztuce współczesnej oraz na szersze wpływy sztuki jako instytucji dysponującej mechanizmami promowania wartości wymiennej niektórych wytworów i spychania innych na margines. Kontekst artystyczny i jego tworzenie przez *branding* pozwalają zwykłemu przedmiotowi wyprodukowanemu w konkretnym celu wejść w zupełnie nowe, inne życie; taki przekaz zawarł Duchamp w pochodzącym z 1917 roku „projekcie pisuarowym”, zatytułowanym *Fontaine*. Jeżeli chodzi o teorię, książka Borisa Groysa *Über das Neue* (1992) jest jedną z nielicznych, które ujmują ekonomię sztuki rozumianej jako obszar ciągłego wartościowania i dewaluacji czy dynamicznych przejść od profanacji do zbioru wartościowych obiektów (kulturowych).

Elastyczność sztuki współczesnej i e-literatury sprawia, że łatwo im podążać za dynamicznością sieciowej gospodarki rynków finansowych, w których nowe produkty wprowadzają dynamizm do wspomnianego wcześniej dwudziestoczworogodzinnego spektaklu globalnego. Ponieważ rynki finansowe pozwalają – przynajmniej w krótkim okresie – na znacznie szybsze i większe zyski dzięki nowym produktom, przyciągają one kupujących

i spekulantów. Fundusze hedgingowe i instrumenty pochodne (opcje, kontrakty *futures* i kontrakty terminowe) mają specjalne miejsce na tychże rynkach i wnoszą na nie nową jakość. Odnosi się to szczególnie do obrotu derywatami, których cena uzależniona jest od aktywów bazowych (towarów, walut i papierów wartościowych), indeksów giełdowych lub innych wskaźników. Dochodzi do sytuacji, w których pośrednicy sprzedający fundusze hedgingowe próbują redukować ryzyko, podczas gdy spekulanci windują je, by maksymalizować zyski. Krótko mówiąc, jest to sytuacja, w której niepodważalną wartość bazową wykorzystuje się, by w przyszłości powiększać aktywa (lub je zabezpieczać).

W przypadku niektórych dzieł sztuki współczesnej, zwłaszcza nowomediialnej, widać, że artyści również skupiają się na „artystycznych aktywach bazowych” i odwołują się do nich, by zabezpieczyć swoje interesy, a nawet osiągnąć zysk. Wytwarzają derywaty w takim sensie, że odsyłają do niepodważalnej wartości przywoływanego dzieła bazowego (wziętego z wysoko cenionej tradycji artystyczno-literackiej), które pośrednio – przez swą wartość jako marka (*branding value*) – również gwarantuje markę derywatom; w rzeczy samej, „pytanie o wartość utworu jest pytaniem o jego relację w stosunku do tradycyjnych przykładów, a nie zewnątrz kulturowych profanacji”¹⁶. Wspomnijmy na przykład, że słoweński artysta nowomediálny Marko Peljhan we współpracy z Carstenem Nikolaiem i Canon Artlab opracował projekt *Polar* (2000), wchodząc w ten sposób w twórczy dialog z powieścią *Solaris* (1961) Stanisława Lema. Mimo osadzenia w znacznie zmienionym świecie społeczeństwa informacyjnego i nowych opowieści *Polar* próbuje powiązać się z niepodważalnie cenionym *Solarisem*.

Hedgingowcy (brokerzy tak zwanych funduszy hedgingowych) spekulują (aby zabezpieczyć swoje inwestycje) i tak też czynią artyści; wciąż liczą na widza, czytelnika czy słuchacza, którego jeszcze nie ma, ale który w przyszłości podniesie wartość ich wytworu. Stawiają na przyszłość, żyją nią i w swojej niepewności spekulują i robią zakłady; liczą, że tok wydarzeń przyniesie podwyższenie wartości ich dzieł. Umowa opcyjna odnosi się do jakiegoś momentu w przyszłości; sądzą, że sytuacja na rynku czy scenie artystycznej zmieni się w sposób dla nich pomyślny. Tworzą prace zorientowane na nowość i jednocześnie ich podstawową intencją jest odniesienie się do instytucji sztuki, do jej „uznanych” dzieł (przywoływanych jako cytaty, remake, remiks), które dają im jakieś bezpieczeństwo. Na przykład projekt artystyczny

16 B. Groys *Über das Neue. Versuch einer Kulturökonomie*, Hanser, München 1992.

Natalie Bookchin pod tytułem *The Intruder*¹⁷, stworzony w szybko reagującym i niepewnym medium artystycznych gier wideo, nawiązuje do powieści Borgesa zatytułowanej *La Intrusa*, by zapewnić wartość dodaną niepewnemu dziełu sztuki nowych mediów (tak zwanemu *mod*, czyli artystycznej pochodnej komercyjnej gry wideo).

Pracę Bookchin można uznać za wkład w szersze rozumienie e-literatury, która wychodzi poza hiperfikcję w stronę różnych gatunków (od gier wideo po performans) mieszczących się na styku e-literatury i sztuki nowomediowej. W tej dziedzinie jesteśmy świadkami wielu strategii pisarzy elektronicznych pragnących zwrócić uwagę na swoje prace i wynaleźć własne rozwiązania na ich zagospodarowanie. Wielu decyduje się na przykład na połączenie pisania z programowaniem, korzystając z niepodważalnej wartości dzieła, do którego nawiązują, stworzonego przez dobrze znanego twórcę. Można tu wymienić wielu autorów, od Simona Biggsa i Neila Hennessy'ego po Alison Clifford i J.R. Carpentera, których e-literackie utwory nawiązują do tekstów poprzedników należących do świata uznanej literatury. *The Great Wall of China* Simona Biggsa¹⁸ nie tylko odnosi się do tytułu Kafki, ale nawet zapożycza z niego cały tekst, wykorzystuje wiele pojedynczych części składowych opowieści, z których program komputerowy następnie buduje nowe zdania. Jabber w pracy Hennessy'ego¹⁹ tworzy nonsensowne słowa, które jednak brzmią tak, jakby były w języku angielskim. Podobnie jest w wypadku kontaminacji w utworze *Jabberwocky* Lewisa Carrolla. Kluczowym odniesieniem dla *Jabberwocky* jest nonsensowny wiersz Carrolla z 1871 roku, z powieści *Po drugiej stronie lustra*, podczas gdy Alison Clifford w utworze *The Sweet Old Etcetera*²⁰ odwołuje się do poezji e. e. cummingsa i pojawiających się w niej zabiegów poetyckich (np. użycie nawiasów, wielkich liter, rozstrzelanie liter na stronie), które wpłynęły na licznych autorów e-poezji (jak np. Komninos Zervos czy Mez). W *Along the Briny Beach* autorstwa J.R. Carpentera²¹ włączone są cytaty z Elizabeth Bishop, Josepha Conrada, Lewisa Carrolla i Karola

17 N. Bookchin *The Intruder*, http://bookchin.net/intruder/english/html/a_title.html (13.04.2012).

18 S. Biggs *The Great Wall of China*, <http://www.littlepig.org.uk/wall/index.htm> (19.10.2011).

19 N. Hennessy *The Jabberwocky Engine*, w *Electronic Literature Collection*, t. 2, http://collection.eliterature.org/2/works/hennessy_pataphysical/jabber/jabber/index.html (9.04.2012).

20 A. Clifford *The Sweet Old Etcetera*, http://collection.eliterature.org/2/works/clifford_the_sweet_old_etcetera.html (18.04.2012).

21 J.R. Carpenter *Along the Briny Beach*, <http://luckysoap.com/alongthebrinybeach/alongthebrinycredits.html> (12.02.2012).

Darwina, jak i kod innego generatora e-poezji (*Taroko Gorge* Nicka Montforta). Takie wewnętrzne powiązanie z generatorem poetyckim Montforta przyczynia się do postrzegania świata e-literatury jako pola, które staje się autoreferencyjne i autotematyczne.

Decyzja twórców e-literatury, by pisać utwory, które można z grubsza uznać za analogiczne do instrumentów pochodnych na rynkach finansowych, a zatem do działalności spekulacyjnej i abstrakcyjnej, z pewnością nie stanowi ujemy. Zamiast rozważać tę działalność w kategoriach imitacji, należy spojrzeć na nią jako na odzwierciedlenie charakteru e-literatury, która jest przestrzenią niepewną w tym sensie, że działający w niej twórcy zawsze mierzą się z nieznanym i szukają sposobów zaakcentowania w swoich utworach czegoś, co przyciągnie czytelników i krytyków. Za sprawą „pisania derywatywnego” tworzą oni powiązania z innymi dziełami, dzięki czemu zapewniają wartość dodaną własnym utworom, co często umożliwia ich włączenie w poczet cenionych dzieł literatury i sztuki, czyli tych, które charakteryzują się nadwyżką w zakresie kreatywności i innowacyjności. Tak więc pisanie derywatywne zakłada posługiwanie się aktywami bazowymi (co ma duży udział w ekonomii uwagi), aby umożliwić autorowi włączenie w zasób cenionych utworów świata e-literatury.

Przeł. *Aleksandra Małecka*

Abstract

Janez Strehovec

ACADEMY OF FINE ARTS AND DESIGN, UNIVERSITY OF LJUBLJANA

Derivative Writing: E-Literature in the World of New Social and Economic Paradigms

This paper seeks to broaden the conceptual field of e-literary studies by exploring the social and economic context that shapes e-literature as an emerging field of textual practice in new media. It is also an attempt to analyse the current positioning of e-literature in the broader field of algorithmic culture and to explore its interactions with new media art. Our research is driven by the idea that e-literature and its institutions might also be explained by applying some key concepts taken from the social sciences (including economics). E-literary text is viewed as a social event: It needs the presence of the audience, and the process of its creation is embedded in its social context.

Keywords

economy of literature, algorithmic culture, electronic literature, new media art, technoculture