

Elektronska literatura in nove družbene paradigme

Janez Strehovec

Pleteršnikova 5, 1000 Ljubljana, Slovenija
Janez.Strehovec@guest.arnes.si

K analizi elektronske literature kot področja, za katerega je bistvena vpetost v algoritemsko kulturo in poindustrijske storitve, pristopamo v tem eseju s konceptualnim aparatom sodobnih družbenih teorij.

Ključne besede: literatura in družba / digitalna umetnost / novi mediji / elektronska literatura / algoritemska kultura / postfordizem / nove družbene paradigme

Elektronska literatura kot besedilna in post-besedilna praksa vključuje različne multimedijske projekte na presečišču digitalne besedilnosti, novomedijske umetnosti, softverske in generativne umetnosti, hiperfikcije in hiperpoezije, spletne umetnosti, na tekstu temelječih inštalacij, z besedili povezanih izpeljank video in računalniških iger, kinetično poezijo, besedilne VJ projekte in eksperimentalno pisanje na družbenih omrežjih ter v mobilnih in lokativnih medijih. To področje-v-nastajanju je vključeno v sedanjo kulturo, oblikovano s softverom (celo v smislu dejavnika, ki vpliva na percepcijo in mišljenje), jezikom *on-line* in mobilnega komuniciranja, remiksi, s sodelovanjem na družbenih omrežjih in umetniškimi platformami. Na današnjega uporabnika kulturnih vsebin vplivajo spremembe, povezane z novo brezglobinskostjo (Jameson), izgubo trdnega gledišča, izgubo koncentracije in pozornosti, potrebne za branje daljših besedilnih pasaž in natančnejše gledanje iz distance, kar ni posledica le sodobne arhitekture, prometa in mobilnih komunikacijskih tehnologij, temveč tudi nove organizacije vizualnih in verbalnih vsebin v glasbenih videih, s sodobnimi tehnologijami oblikovanih filmih, YouTube videih, na spletnih straneh in v televizijskih *breaking news*. Posledica tega je izguba smisla za bogastvo jezika, ki temelji na metaforah, alegorijah in imaginaciji in ne na njegovih *macdonaldiziranih* poenostavitvah (recimo v, zapišimo kar po angleško, obliki: *Eat here or take away, have a nice day*). Ker moramo vedno več stvari opraviti znotraj kar se da kratkih časovnih intervalov, slabi tudi naša sposobnost za odmaknitveno gledanje in osredotočanje na globinske plasti vizualnih in verbalnih vsebin.

Te spremembe v zaznavni ekonomiji nedvomno vplivajo na današnje bralce (tako na tisk vezane literature kot elektronske), prav tako tudi na

avtorje. Ker se v tem besedilu osredotočamo na e-literaturo, naj zapišemo, da je pomembna vloga pisca e-literature prav v raziskovanju usode črke, besede in besedila v okviru *on-line* komuniciranja. Zanima ga, kaj se zgodi z besedilom v trenutku, ko ni več vezano na medij tiskane knjige, ampak stopa v svet kibernetских komunikacij, lociranih na zaslonskih napravah. Njegova temeljna naloga je v raziskovanju, in pogosto ne deluje sam, ampak je vključen v umetniške in e-literarne platforme kot omrežena kreativna okolja.

K razširjenemu pojmu elektronske literature

Obdobje hiperfikcije kot prvega pomembnega področja v zgodovini e-literature (dela Michaela Joycea, Judy Maloy, Stuarta Moulropa, Shelley Jackson, Carolyn Guyer, Deene Larsen idr.), je spodbujalo razcvet hipertekstne teorije, ki je pomembne vire za svoja raziskovanja črpala tudi iz filozofske in literarno-teoretske tradicije francoskega (post)strukturalizma, ki sicer ni izhajala iz specifične elektronskega medija. Prav tako je razumevala posebnosti hipertekstnih del v širšem kontekstu eksperimentiranja z materialnostjo in organiziranostjo literarnih besedil, ki je vključeval tudi ne-elektronska, na tiskani medij vezana dela predhodnikov, kakršna sta *Tristram Shandy* (1759) Laurencea Sterna in *Hazarjski besednjak* (1984) Milorada Pavića. Videti je, da je bila za teorijo tistega obdobja bistvena predvsem specifična povezovanja, multilinearosti, logika labirinta in redefiniranje zapleta, poznanega iz tradicionalnega romana, kar je lahko brez večjih težav spravila v povezavo z eksperimentalnimi iskanji v tiskani literaturi. Opazno usmeritev k medijski specifikici, se pravi k računalniškemu, programskemu mediju, lahko opazimo šele v letu 1997, ko sta izšli Aarsethov *Cybertext* in Murrayeve *Hamlet on the Hollodeck*. Z njima (pa tudi z vrsto dogodkov, kot je bilo uvajanje bienalnih konferenc Digital Arts and Culture, E-Poetry festival in Electronic Literature Organisation, izhajanje Electronic Book Review, Cybertext Yearbook, in Dichtung Digital) se je začelo novo obdobje v e-literarni teoriji in kritiki, za katerega je bilo bistveno razumevanje e-literarnega področja v povezavi s teoretsko refleksijo novomedijskih kulturnih vsebin, še posebno video in računalniških iger.

Na procesualno in dogodkovno naravo e-besedil se je sklicevalo kar nekaj pomembnih del, ki so izšla kasneje (recimo Mary-Laure Ryanove *Narrative as Virtual Reality*, 2001), še posebej pomembne teoretske razprave pa so spodbudile softverske podlage e-literature, se pravi njeno razumevanje v smislu programiranega medija (recimo Wardrip-Fruinovo delo *Digital Processing*, 2009). V smislu metodološkega pristopa naj omenimo

»za medij specifično analizo« Katheryne N. Hayles, Bolterjev in Grusinov koncept remediacije in Eskelinov ludološki pristop. Pomemben poudarek so teoretiki te, označimo jo s tehničnim terminom, post-hipertekstne usmeritve namenjali materialnosti e-literarnega medija in dogodkovni naravi, v kateri se uresničuje e-literarno besedilo, ki je podprto in nadzorovano s programsko opremo, njegove enote pa se organizirajo tudi ob upoštevanju prostorske in časovne sintakse (Strehovec).

Da bi skušal pojasniti specifikko razumevanja in izkušanja e-literarnega področja v smislu nečesa, kar je izrazito dogodkovno in igrivo, je avtor tega besedila posegel po metafori besedila-vožnje, ki pa, ko gre za kulturno področje, ni tuja filmski teoriji. Mislimo na koncept »filma-vožnje«, na katerega je v knjigi *Hamlet on the Hollodeck* referirala že Janet Murray, in sicer z besedami, da je »film-vožnja generiran za močne učinke na notranje organe. Povezuje presežek *funkhouse* glasbe z vlakcem smrti« (50), kajti cilj je oblikovanje kar se da intenzivnega čutnega izkušanja, ki postavi uporabnika-gledalca v zaslonsko okolje.

Film-vožnja implicira ekstremno in zgoščeno stimulacijo čutov, usmerja k potopitveni izkušnji v smislu, da je »film-vožnja najbolj strikten filmski primer potopitvenih strategij, hkrati pa tudi najbolj ekspliciten primer zblizanja med filmi in vožnjami v tematskih parkih, kjer vožnje ne posegajo le po filmskih temah, podobah in junakih, ampak se usmerjajo na tehnologije posebnih učinkov, ki so bile razvite za filme...« (Balides). V tem navedku je poudarek na konvergenci med filmom in na zanke členjeno vožnjo v tematskem parku, opredeljeno s suspensom, strahovi, ogroženostjo uporabnika in presenečenji, do takšne povezave pa je dejansko prišlo v holivudskem Disneyevem tematskem parku, in sicer v okviru atrakcije *The Great Movie Ride*, ki je namenjena predstavitvi Hollywooda in zgodovine filma. Pri tem gre za potovanje, ki obiskovalce povleče v sredino akcij, suspenza, strahu in presenečenj, vendar pa vstop koncepta vožnje v konvergenco s filmom nikakor ni njegova edina smiselna povezava.

Koncept vožnje lahko apliciramo tudi na elektronsko literaturo in novomedijsko umetnost (še posebno ko govorimo o intenzivnih oblikah zaznavanja njihovih projektov), ko pa gre za tematiko, pa motiv vožnje srečamo tudi v tiskani literaturi, celo pri njenih znanih delih od *Odiseje* do Poejevega *Maelstroma* in Butorjeve *Modifikacije* (poleg motiva vožnje pa se pri poznani literaturi »vozi« tudi bralec, ko prehaja iz dane resničnosti v fikcijske svetove). Pri e-literarnih projektih gre vsekakor za to, da aranžiramo besedilni dogodek v obliki, ki kar se da intenzivno stimulira bralečvo oziroma uporabnikovo izkušanje. Uporabniku-bralcu se omogoči potopitveno izkušnjo v fikcijsko in povečano resničnost s pomočjo posebnih učinkov in s stilnimi prijemi, ki generirajo prepričljive kinestetične in mo-

torične simulacije občutka, da je v besedilu. Kot primer e-literarne vožnje naj omenimo izkušanje (branje in navigiranje) danes že zgodovinske besedilne elektronske instalacije Jeffreya Shawa *Berljiivo mesto* (1988–1991).

Peljati se z elektronskim literarnim besedilom

Izkušanje in zaznavanje e-literarnega besedila kot vožnje usmerja k njegovi performativni in dogodkovni naravi (dejansko smo pri obliki intenzivnega stimuliranja čutov), hkrati pa je vožnja oblika (način gibanja in komuniciranja), ki sodi v sedanjost in je zanjo značilna, kajti opažamo lahko, da se v sedanjosti veliko vsebin dogaja kot vožnja, se pravi v poudarjeno časovni obliki, ki vključuje premeščanje tako v fizičnem prostoru kot na ravni mentalnih, emocionalnih in doživljajskih stanj. Vožnja je način organiziranja kulturne vsebine in kot taka doda tej vsebini novo kvaliteto, jo obogati, aranžira na privlačen način. Vozimo se, ko potujemo (z vlakom, avtom, letalom, kolesom, prav tako pa potujemo tudi, ko gledamo filme, smo v gledališčih, beremo knjige o potovanjih drugih; tudi na internetu je veliko voženj, nenehno potujemo med stranmi, ko klikamo po hiperpovezavah ali gumbih.

S tem ko e-literarno besedilo obravnavamo kot vožnjo, ga v določeni meri odtegnemo njegovi komorni, ezoterični eksistenci. V trenutku, ko definiramo tekst kot vožnjo, gremo z njim ven, izločimo ga iz zaprtosti in vpeljemo v širši prostor, v katerem soobstajajo različne, nikakor ne le visoko-umetniške in privilegirano kulturne vsebine. Besedilo se iznenada znajde »poleg«, in ta »poleg« vključuje tudi vsebine voženj v popularni kulturi, pri družbenem mreženju, atrakcijah v tematskih parkih ter vsakdanje komunikacijske in transportne aranžmaje. Ko je e-tekst vključen v širši dispozitiv, ki predpostavlja integralnejše izkušanje (manipuliranje, krmiljenje), je tudi tukaj, v širšem družbenem kontekstu, za katerega je bistveno, da je opredeljen z vrsto vplivov različnih izvorov. Tu naj omenimo tudi situacionista Guya Deborda s stališčem, da »spektakel ni skupek podob, ampak je medosebni družbeni odnos, katerega posrednik so podobe« (30), kar pomeni, da ne gre pri njem le za abstraktno igro (vizualnih) označevalcev, ampak za nekaj bistvenega, kar ima številne družbene implikacije; Debord v tej zvezi piše o spektaklu kot objektiviranem *Weltanschauung*. Ali lahko povlečemo tu vzporednice z vožnjo in rečemo, da je tudi vožnja vedno medosebni družbeni odnos, posredovan z dogodki, izkušnjami in spektakelskimi podobami premikanja?

Odgovor na to vprašanje ni negativen, vožnje so lahko spektakelske, lahko so locirane v jedro spektakla samega, lahko pa so tudi povsem ne-

spektakelske, vendar pa to nikakor ne pomeni, da so nebistvene. Družba se dela, obnavlja, reproducira in akumulira tako skozi spektakle kot skozi vožnje. Vožnja je dogodkovni in performativni družbeni odnos, kar ima določene posledice tudi za koncept e-teksta kot vožnje.

Ne le v trenutku, ko je e-literarno besedilo postavljeno v modus vožnje, ampak tudi takrat, ko je postavljeno in distribuirano v širšem družbenem kontekstu (recimo postavljeno na svetovni splet), lahko začnemo njegovo posebnost razumevati (in interpretirati) tudi s pomočjo konceptov, ki niso ozko vezani na literarno teorijo in kritiko, ampak segajo tudi na druga področja, še posebno na ekonomsko, umetnostno-teoretsko, sociološko in politično. Pri tem, razumljivo, opuščamo zahtevo po umetnostni avtonomiji, ki je bila izrazito vezana na modernistični koncept umetnosti in literature, ki ga je relativiziral in ukinil že postmodernizem 70. in 80. let 20. stoletja (Scott Lash), čeprav so bile razprave o umetnostni avtonomiji tudi produktivne za razumevanje specifičnosti umetnosti in njenih povezav z družbenim, na kar je referiral T. W. Adorno s stališčem, da je umetnost »družbena antiteza družbe« (8).

Za e-literarne (podobno kot za novomedijske) vsebine je značilno, da so vedno bolj kontekstualizirane, performativne in utelešene, kar pomeni, da se bistvene stvari danes dogajajo na področju, ki opušča klasični kiberpank in posthumano perspektivo, utemeljeno na kartezijanstvu in celo kiberplatonizmu v obliki, ki je na delu (ko gre za literarni kiberpank) v Gibsonovem *Nevromantu* (1997) in v klasični teoriji informacij, po kateri informacijo določa dolžina sporočila, kompleksnost in integriteta signala, pri čemer pa so kot povsem nepomembne obravnavane stvari, ki se nanašajo na materialni in telesni kontekst, v katerega se umeščajo. Danes pa je videti, da tudi novi mediji vedno bolj upoštevajo materialne in telesne podlage praks, ki jih profilirajo, prav tako pa tudi pri svoji produkciji vpeljujejo problematiko, ki zadeva biopolitiko (Antonio Negri, Eugene Thacker), probleme golega življenja (Giorgio Agamben) in utelešenja. To obzorje pa je nedvomno izziv tudi za nove projekte na področju e-literature, recimo za Bouchardonovo delo *Toucher*, ki nagovarja bralca h kompleksnejšemu izkušanju projekta z uporabo vrste vmesnikov.

V sedanjosti, opredeljeni s kapitalizmom, ki ne pušča ničesar zunaj svojega delovanja, ne bi bilo umestno, če bi e-literarno besedilo pustili »zunaj«, se pravi brez referenc na družbeno in na teorije, ki se ukvarjajo z njim. Zavedamo se, da je odločitev za takšen pristop lahko predmet kritičnega zavračanja, češ, da e-literatura živi iz svojega sveta, ki ga opredeljujejo predvsem (novo)medijske posebnosti, še posebno softver. Prav tako nam je tudi jasno, da se avtorji, ki delujejo na tem področju, praviloma ne zanimajo intenzivno za sodobne družbeno-teoretske koncepte; le redki

med njimi pišejo in programirajo e-literarna dela ob dovolj kritičnem upoštevanju njihovih socialnih podlag (tu naj, kot zgodovinske primere, omenimo predvsem feministično hiperfikcijo ženskih avtoric in prakso Alana Sondheima v smislu pisanja, ki je kontekstualizirano in telesno), kajti specifičnost njihovih del je opredeljena predvsem z novomedijskimi lastnostmi (softver, algoritmi, potopitveni učinki, narava iger, povezljivost). Toda izziv aplikacije sodobne družbene teorije na tem področju ostaja, je aktualen. Poudarjanje specifik e-literarnega dela (kot performansa, dogodka, procesualnega teksta, entitete v smislu gibanja sem in tja (Hans-Georg Gadamer) nas usmerja k njegovi materialnosti, ki pa nikakor ni abstraktna, temveč zelo zgodovinska, spremenljiva kategorija. Zahteve po popolni avtonomiji tega področja kot izločenega iz družbenega so mimo, konec koncev je tudi softver kulturno in družbeno orodje, zato se tukaj usmerimo k zgoščenemu prikazu nekaterih ključnih teoretskih pogledov na vprašanje družbenega v sedanosti in k njihovi aplikaciji na področju e-literature.

Pri tem naj poudarimo, da referenca na družbeno ne pomeni kake politizacije e-literature (težko si je tudi zamišljati kakšen e-literarni aktivizem po zgledu tistega, ki ga opravljajo nekateri predstavniki novomedijske umetnosti, recimo zasedbo strežnikov multinacionalnih korporacij in nacionalnih represivnih ustanov), prav tako pa smo danes tudi sodobniki trenda, ki marsikje predpostavlja nadomeščanje politične paradigme z ekonomsko, celo v smislu, da je ekonomija mesto, ki proizvaja spektakelske učinke.

Ko pristopamo k poskusu definiranja e-literarnega področja tudi s pomočjo konceptov družbene teorije, stopamo na področje, ki ni tuje sodobnim teoretikom in umetnikom, ki v svojih tekstih in delih neposredno referirajo na družbeno. Ko gre za teorijo, naj tukaj omenimo besedilo *The Cinematic Mode of Production*, 2006, v katerem je Jonathan Beller, tudi ob upoštevanju Benjaminove in Eisensteinove teorije, izvedel pomemben obrat, ko je filmski način oblikovanja vizualnih vsebin razumeval kot paradigmatičen za širše razumevanje nove ekonomije zaznavanja in organiziranja kulturnih in ne le kulturnih vsebin. Beller je pokazal, da je razumevanje filma kot zgolj umetniškega in popularno-kulturnega pojava preozko, ampak ga je potrebno umestiti v širši kontekst industrijske družbe, njene produkcije, oblagovljenja in množične psihologije. »Zgodnja filmska montaža je razširila logiko tekočega traku (sekvencioniranje diskretnih, programiranih, s strojem usklajenih operacij) na področje čutnega in privedla industrijsko revolucijo k očesu ...« (9)

Tu je nedvomno bistven prehod od razumevanja filma kot avtonomnega jezika gibljivih podob k filmu kot zgodovinski paradigmi, temelječi na montaži, na rezanju in sekvencioniranju, ki je podlaga tudi fordističnemu in še posebnemu taylorističnemu načinu organiziranja proizvodnje v

industrijskem kapitalizmu. Pri tem je bistvena konvergenca med delom (za tekočim trakom) in organiziranjem vidnega polja v spektakelski, obla-govljeni družbi, kar pomeni, da se blago dematerializira, kapital pa postaja viden, seli se med podobe, znake, logotipe.

Kino kot proces, kompleks gibanja, teles in zavesti, ki ga bom imenoval kinema-tični proces, sam postane dominantni način produkcije. Vsa produkcija ne poteka prek kina v institucionalnem smislu, toda globalna produkcija je *organizirana* kot kino. Organizacija gibanja vlada zavesti – organizacija materiala proizvaja afekte. (...) Kino kapitalu priskrbi arhitektoniko logistike percepcije. Nedvomno pred-stavlja njihovo fuzijo. Iz tega sledi, da je kinematično skoraj stoletje dolgo strojno proizvajalo postmoderno. V tem smislu lahko rečemo, da je skozi dvajseto stoletje večina sveta dobesedno v kinu, sorodno načinu, na katerega so hoteli futuristi vstaviti gledalca v sliko. (Beller 109)

Film kot sedma umetnost ni koncipiran kot zapor ali tovarna, v kate-ri bi se vse vrtelo le okrog podob, ampak je polje, ki odpira in pusti, da svet stopi vanj. Med blagom, kapitalom in organizacijo proizvodnje na eni strani, ter podobami, spektaklom in zaznavnim aparatom na drugi se torej vzpostavlja vzajemno učinkovanje in vplivanje, ki pa, to je ena spodbud za to besedilo, nikakor ni nekaj, kar bi bilo neobvezujoče za e-literaturo kot področje besed-podob-virtualnih teles, ki so pogosto organizirana glede na prostorsko in filmsko sintakso (Strehovec). Tudi v e-literaturi se sreču-jemo s filmskim načinom (eksplicitno, že v naslovu referira nanj *Filmtext* Marka Amerike, 2002), kar pomeni, da veliko tistih komentarjev, ki jih Beller namenja filmu, velja tudi za kinematične e-literarne projekte, torej tiste, ki se usmerjajo h gibljivim besedam-podobam. Pri tem je, ko gre za Bellerjeve poglede, pomembno, da pri ugotavljanju družbene razsežnosti filma ne gre za kako teorijo mimezisa, posnemanja, zrcaljenja ali odražanja, temveč avtor govori o filmskem produkcijskem načinu, o svetu 20. stoletja v kinu, kar pomeni, da je bilo filmsko oblikovanje integrirano v sam pogla-vitni tok družbene produkcije in reprodukcije prejšnjega stoletja.

Od artefakta k logotipu, od fabrike h korporaciji

Temeljne družbene in kulturne obrate, ki opredeljujejo sedanje družbe-no življenje (v poznem kapitalizmu), lahko zgoščeno opišemo kot prehod:

- od industrijske družbe k poindustrijski (in informacijski),
- od dela v materialni proizvodnji k nematerialnemu delu,
- od (materialnega) artefakta k storitvi (temelječi na znanju),
- od tovarne h korporaciji,

- od fordizma in taylorizma k fleksibilni poindustrijski produkciji,
- od (materialnega) izdelka k logotipu,
- od ekonomije artefaktov k ekonomiji performativnega,
- od produkcije k prosumpciji (potrošnik je nagovorjen, njegov feedback se upošteva),
- od teksta k tekstu-dogodku, tekstu-igri in tekstu-vožnji,
- od ekonomije izdelkov k ekonomiji izkušenj in doživetij.

Ti obrati temeljijo na različnih sodobnih družboslovnih pogledih, med katerimi naj opozorimo predvsem na tiste, ki neposredno nagovarjajo tudi umetnostno in e-literarno teorijo, da vzpostavi odnos do njih. Eno takšnih je stališče Mauricia Lazzaratta: »Jezik, podobe in znaki ne predstavljajo nečesa, temveč prispevajo k temu, da se tisto pojavi. Podobe, jeziki in znaki so konstitutivni za resničnost, ne pa dejavniki njene reprezentacije. Sodobni kapitalizem se ne začneja s tovarnami: te, če sploh, pridejo kasneje. Najprej se pojavi z besedami, znaki in podobami.« (Lazzaratto) Spektakli, podobe, logotipi in performansi so vedno manj nekaj, kar je bistveno samo za umetnost, meje umetniške avtonomije in svet estetskih vrednosti jih določajo vedno manj, zato pa toliko bolj narašča njihov pomen v svetu nematerialnega dela in postfordističnega proizvodnega načina.

Znakovni nosilci so tisti, ki konstruirajo dogodkovno, dejansko so predhodniki materialnih vsebin, tovarne v smislu (težko)industrijskih produkcijskih enot so postale sekundarne, pojavijo se, če sploh, kasneje, se pravi po tistem, ko so korporacije z napadi z znakovnimi vsebinami že utrle pot korporativnemu marketingu. Sicer pa se selijo ali pa so se že preselile v tretji svet; prvi se zato ukvarja s simbolnimi operacijami in marketinškimi strategijami ter s konstruiranjem sveta, v katerega se umeščajo izdelki. Ko omenjamo takšen (umeten) svet, se lahko vprašamo, ali je ta koncept uporaben tudi na področju, ki nas v tem eseju zanima, in to je e-literatura in družbeno. Odgovor je pozitiven, Lazzarattovo stališče je pomembno tudi za razumevanje dogajanja na področju sedanjih ustvarjalnih skupnosti s področja e-literature, kajti usmerjene so k oblikovanju sveta tega področja, ki se bolj kot okrog zaključenih e-literarnih del osredotoča na simpozije, prezentacije, konference, literarne večere (branja), seminarje, delavnice in performanse, v katerih se uprizarjajo ta dela, na kar je opozoril Domenico Quaranta, ki izraza novomedijska umetnost ne uporablja, »da bi opisal prakso, temveč umetnost, ki jo kultivira posebna skupnost, ali, bolje, celotni umetnostni svet.« (Quaranta)

E-literarno področje torej lahko razumevamo na podlagi Lazzarattove misli o konstruiranju »sveta, v katerega se umeščajo izdelki« v smislu, da ne gre samo za neko produkcijo (e-literarnih del, projektov, branj, performansov), ki bi se umeščala v nedoločeno okolje in naključno iskala osmišljeval-

ce svojega početja v okviru teoretikov tradicionalnega literarnega kanona, ampak ima svoj referenčni okvir, se pravi prav poseben »svet, v katerem obstajajo e-literarne vsebine.« Za ta svet je bistveno, da ga predstavljajo prireditve, kot so različne konference (recimo Electronic Literature Organisation), festivali, publikacije, nacionalni in mednarodni raziskovalni projekti, ki obravnavajo e-literaturo, Elmcip raziskovalni projekt s svojo podatkovno bazo, avtorji, kritiki in raziskovalci, ki delujejo na različnih e-literarnih platformah. Za vse udeležence tega področja je bistveno sodelovanje v e-literarnem svetu, v ekonomiji dogodkov, spektaklov in izkušanj; to je zanje temeljno okolje, iz katerega črpajo uporaben feedback, ki jim omogoča, da so opaženi. Ti udeleženci ne ustvarjajo na pamet za zgodovino, za neke prihodnje abstraktne bralce-uporabnike, ampak za določeno skupnost, sestavljeno iz posameznikov z imeni in njihovimi institucijami. Izdelati e-literarno delo je premalo, nujno ga je tudi predvajati v skupnosti, mu najti publiko, kritike in teoretike, ki bodo referirali nanj.

Prav tako pa je, če posežemo k omenjenim pogledom Lazzaratta, pomemben prehod od reprezentacijske funkcije k funkciji konstituiranja resničnosti, kar tudi nikakor ni tuje dogajanju v svetovih novomedijske umetnosti in e-literature. Tudi, gledano zgodovinsko, sodobna umetnost že dolgo nima več predstavitvene funkcije, ampak kreativno in konstrukcijsko; koncept mimezisa nadomešča poezis. To velja tudi za področje elektronske literature, ki pa ga lahko pojasnimo tudi, kot smo videli pri vpeljavi koncepta e-literarnega sveta, z aplikacijo konceptov sodobne družbene teorije. Ker postavlja elektronska literatura v ospredje procese, dogodke in performanse, je za njeno razumevanje relevantna Virnova konceptualizacija nematerialnega dela, ki jo je razvil ob naslonitvi na aktivnost umetnika-virtuoza:

Pozorno razmislimo o tem, kar zaznamuje dejavnost virtuofov, tj. umetnikov izvajalcev. Prvič, njihovo delovanje se konča (ima svoj cilj) v samem sebi in se ne opredmeti v trajnem delu, ne odloži se v »končni izdelek« ali, drugače rečeno, v predmet, ki bi preživel izvedbo. Drugič, je delovanje, ki terja navzočnost drugega, ki obstaja samo v pričo publike.

Delovanje brez izdelka: izvedba pianista ali plesalca ne pušča za seboj predmeta, ki bi ga bilo mogoče ločiti od same izvedbe in bi lahko vztrajal, ko bi te bilo konec. Delovanje, ki terja prisotnost drugega: performans ima smisel samo, če je viden ali slišan.(36)

Ta Virnova misel ni nič manj kot za razumevanje in pojasnjevanje narave nematerialnega dela uporabna tudi za razumevanje funkcioniranja e-literarnega sveta kot interesne skupnosti, v kateri so projekti in njihovo izvajanje tesno povezana s prav posebnimi dogodki (festivali, konferen-

cam, performansi), ki so, kar smo videli ob omembi e-literarnega sveta, bistveni za njihovo življenje. Omenimo naj še en koncept, ki referira na posebno ekološko podlago novomedijske umetnosti, in je uporaben tudi na področju e-literarnega sveta, in to je koncept umetniške platforme:

Umetniška platforma je mrežna platforma, ki proizvaja umetnost. Umetniška platforma se loči od drugih portalov in umetniških entitet po številu odnosov, ki jih vzpostavlja, in po tistih, ki se v njej dinamično pojavljajo. Kot samo-organizirana in sebe-organizirajoča inštitucija je fleksibilna. (...) Umetniška platforma lahko tudi prevzame obliko križišča na presečišču različnih sistemov ali različno rangiranih igralcev in kot takšna je lahko trenutni izraz ustvarjalne moči. (Goriunova)

Umetniška platforma predpostavlja mreženje, fleksibilno institucionalnost, samoorganiziranje in kompleksne interakcije svojih sestavin, kar vse lahko deluje kot katalizator umetniške produkcije. Na njej se artikulirajo ideje, tokovi, projekti, podatkovne zbirke, tehniška inovativnost, pogledi na estetiko in oblikovanje. Koncept umetniške platforme nedvomno širi področje avtorja novomedijske umetnosti in e-literature, prav tako pa so za ti področji bistveni tudi algoritemsko mišljenje, postfordistični koncepti dela, ki, kot smo videli, vedno bolj posega na področje življenja in telesa, ter performans kot temeljna paradigma, ki se v sedanjosti na številnih področjih že uporablja tudi kot produkcijski način. Algoritemska kultura, ki je tudi eden generatorjev e-literature, poudarja performativnost, znanje, dogodkovnost, softver in problemsko-logično razmišljanje, potrebno za reševanje nalog in zapletov. Čeprav lahko v e-literaturi opazimo močne tendence k avtopoezisu in samonanašanju, je prav tako opazna njena vključenost v sodobno družbo, kar pomeni, da lahko vlečemo vzporednice med procesi v njej in ključnimi paradigmami poindustrijske družbe, za katero je bistvena postfordistična organizacija dela.

Novomedijska umetnost proti e-literaturi

Kot primer novomedijskega umetniškega dela, ki neposredno referira na organizacijski princip v postfordizmu, naj omenimo video inštalacijo Natalije Bookchin *Mass Ornament*, ki z naslovom referira na znani esej Siegfrieda Kracauerja z istim naslovom, v katerem je avtor kritično obravnaval abstraktne koreografije v nemških množičnih spektaklih iz 30. let 20. stoletja. V svoji analizi plesa skupine Tillerjevih deklet je poudaril, da plesalke, ki so vključene v ornamentalni, deseksualizirani, zelo abstraktni ples pri množičnih spektaklih, ničesar ne posnemajo, ampak delujejo z roko v roki z delavci za tovarniškim tekočim trakom, katerih gibi rok so

tayloristično dresirani in prilagojeni strojem. Med plesalkami in delavci je tekoče prehajanje, podobno tudi tistemu, ki se dogaja pri organizaciji gibljivih filmskih podob (stališče Jonathana Bellerja). Korespondence torej ni le med filmom in industrijsko proizvodnjo za tekočim trakom, ampak tudi med slednjim in plesom, kakršen se uprizarja na velikih spektakelskih prireditvah. Tillerjeva dekleta oblikujejo s svojimi gibi geometrijske oblike, za katera je značilna abstraktnost (derealizirana telesnost in seksualnost) in izživljanje v ornamentih, kar spremlja tudi kapitalistično krožno gibanje v zankah, ki značilno demonstrirajo takšen pogon. Tillerjeva dekleta plešejo s telesnimi deli, ki so videti poudarjeno izolirani; njihova koreografija je simptom kapitalizma samega. Plesni ornament zahteva podrejanje delov telesa kompleksnejšim vzorcem, recimo vrsti črt, ki pa jih nobena plesalka ne more videti. Plesni gibi posamezne plesalke so bili zato interpretirani le kot funkcionalni del sistema, podobno kot delavčeva roka pri tayloristično organiziranem delu za tekočim trakom.

»Ornament je smoter v samem sebi,« (76) je zapisal Kracauer in s tem pozornost usmeril na vakuumsko razsežnost ornamentnih oblik, ki praznijo sleherno substancialnost, vsebine. »Ornament spominja na fotografije pokrajin in mest, posnete iz zraka,« (77) kajti za kaj pri takšnih množičnih plesih gre, se dobro vidi le iz višine; ko gre za ornamentne vzorce, se ti razvidno pokažejo le s posnetkom »od zgoraj«, recimo tistim, ki so jih posredovale najvišje postavljene kamere na stadionu JLA v Beogradu med spektakli ob podelitvi Štafete mladosti. Ta »zgoraj« je dejansko merodajen, ko gre za stvari, ki jih producirajo globalni kapitalizem, vojaški stroj in množična kultura. Od Kracauerja se vrnimo k Bookchinovi, ki je v pogovoru za *Rhizome.org* kar se da precizno umestila teoretske podlage svojega umetniškega projekta v svet postfordističnega dela in s tem tudi definirala svoj odnos do Kracauerjevega teksta kot ključne reference za svoj »YouTube« novomedijski projekt.

»Kot uteleša ples Tillerjevih deklet značilnosti fordizma in taylorizma, izraža ples na YouTubu s svojim poudarkom na individualnem, domu ter individualizirani in ponotranjeni proizvodnji ključne značilnosti našega postfordističnega ekonomskega položaja.« (Kane, 2011) Tako stadionski, spektakelski ples Tillerjevih deklet (nanj referira Kracauerjevo besedilo) kot zasebni ples YouTube plesalk pred spletnimi kamerami ponotranjata temeljne sodobne družbene paradigme. Pri prvem gre za nekaj, kar referira na velike dogodke, velikoserijsko tovarniško produkcijo, logiko strojev in tekočega traku, pri drugem pa se srečujemo z veliko bolj fleksibilno in individualizirano aktivnostjo, ki pogosto poteka doma in katere mašinerija ni več mehanska, ampak je vedno bolj digitalna. »YouTube plesalka v svoji sobi izvaja na svoj način plesno dejanje, ki je hkrati tako ekstremno

zasebno kot nenavadno javno, dovršen izraz naše dobe.« (Kane) Video, vključen v ta projekt, je izgubil svojo avtonomnost, pojavlja se le kot del družbenega in kulturnega konteksta, ki naddoloča koreografije teles in njihove medijsko profilirane prakse. Za instalacijo Bookchinove je bistvena tudi tehnološka podlaga v portalu YouTube, ki vabi k povezavam od enega videa k sorodnim videom (prikazanim na desni z gumbi za klikanje), s čimer je nagovorjena kultura video distribucije, ko lahko en video sproži pravcato verižno reakcijo, ki vključuje številne manipulacije (mikse, remikse, kopije, variacije, modifikacije, *mashups*).

Poznavanje projektov novomedijske umetnosti, kamor nedvomno sodi omenjeni video Bookchinove, je pomembno za definiranje obzorja e-literature, kajti v novomedijski umetnosti so njene družbene (tudi politične) implikacije še bolj radikalizirane. Težko si je zamisliti, da e-literatura v tako radikalni obliki postavlja pod vprašaj samo ontološko strukturo področja, kot to počno nekatere usmeritve v novomedijski umetnosti, v kateri prihaja do izraza popolna opustitev umetniških funkcij, kot jih poznamo, na račun njihovih uporabnih funkcij ne le v smislu taktičnih medijev, ampak kar taktične biopolitike, torej kot poseg v življenje samo, kar demonstrirata praksa t. i. umetnosti naprav in še posebno tako radikalen projekt, kot je *Transborder Immigrant Tool*, prispevek skupine Electronic Disturbance Theatre 2.0. Zanj je značilno, da poseže k široko uporabljeni tehnologiji mobilnih telefonov z namenom, da program na njih pomaga imigrantom, ki ilegalno prečkajo mejo med Mehiko in ZDA, da najdejo najbližja mesta z zdravstveno oskrbo in predvsem vodo, kajti številni med njimi dehidrirani in dezorientirani umrejo med poskusi takšnega ilegalnega prečkanja. Orodje vključuje z Java oblikovano aplikacijo, ki jo je član te skupine Brett Stalbaum razvil z namenom, da omogoči tudi na cenenih mobilnikih sprejem GPS signalov, vendar brez možnosti, da bi bili uporabniki takrat locirani. Ta projekt lahko razumemo v smislu prehoda od taktičnih medijev k taktični biopolitiki in je nedvomno izzivalen tudi za samo umetnostno teorijo, kajti veliko bolj od umetniških funkcij je zanj pomembna uporabna vrednost v smislu neposredne intervencije v življenje samo, celo v smislu humanitarne pomoči, kar pomeni, da se srečujemo z umetniško prakso, ki je svetlobna leta daleč od t. i. estetske umetnosti.

Od slednje pa sta zelo oddaljena tudi dva, danes že zgodovinska projekta novomedijske umetnosti, ki sta tudi širila meje umetnosti, in sicer *Makrolab* Marka Peljhana in projekt *Free Range Grain* (2003–2004) skupine Critical Art Ensemble. Peljhanov projekt *Makrolab*, ki je bil javnosti predstavljen na X. Documenti (1997), je zasnovan kot laboratorij po zgledu ruskega vesoljskega plovila MIR, da bi prestrezal in hekal komunikacijske podatke različnih, tudi policijskih virov. *Makrolab* se osredotoča na mi-

gracije, komuniciranje, nadzorne sisteme in ekološke raziskave, in sicer na vmesnih področjih med umetnostjo, znanostjo in taktičnimi mediji. Za umetnostno teorijo pa je še posebno izzivalen v smislu umetniške platforme, ki omogoča, da na njej sodelujejo tudi drugi umetniki, znanstveniki in aktivisti s svojimi projekti, kar postavlja umetnika v vlogo, ki je dejansko revolucionarna; on je tisti, ki aranžira platforme, sheme in inštrumente, na katerih bodo ustvarjali (tudi) drugi.

Za *Free Range Grain* pa je značilno, da se srečujemo z raziskovalnim projektom umetniškega in aktivističnega kolektiva CAE, ki je skupaj s Beatriz da Costa in Shyh-shiun Shyu oblikoval priročen, javnosti dostopen laboratorij za testiranje hrane, ki jo uporabniki sumijo, da je gensko spremenjena in pridelana s prisiljenimi metodami. Občinstvo je bilo povabljen, da od doma prinese v galerijo, kjer je bil postavljen laboratorij, sumljive prehranske izdelke, potem pa so jih ob sodelovanju umetnikov CAE preiskali in po 72 urah ugotovili, ali so njihova sumničenja utemeljena. Jedro tega projekta je, da se tudi znanosti ne sme povsem prepustiti znanstvenikom in da se skozi umetniški aparat lahko vzpostavi raziskovanje, ki bo bolj družbeno odgovorno.

Zakaj v besedilu, v katerem nas predvsem zanima e-literatura, omenjamo ekstremne primere novomedijske umetnosti, se pravi tiste, ki širijo meje umetnosti, kot jo poznamo, na nova področja? Preprosto zaradi bližine tega področja in elektronske literature, ko gre za rabo algoritmov, programov in iskanj, ki segajo preko ustaljenih meja umetnosti in literature. Vendar pa lahko pri tem opazimo pomembne razlike. V nasprotju z iskanji novomedijske (in tudi sodobne) umetnosti, e-literatura revolucionira predvsem jezik sam, na novo definira narativnost, vzpostavlja laboratorij za izkušanje črke in besede v novomedijskih pogojih (recimo praksa e-pesniških generatorjev), izziva branje s tem, ko se usmerja k aranžmajem besed v modusu neberljivosti, vendar pa je, ko gre za izkušanje novih oblik družbenega (tistega, ki sega od verbalnih označevalcev k neverbalnim), manj radikalna od novomedijske umetnosti.

Kot primer dela, ki širi področje e-literature na področje v sedanjosti aktualnih mobilnih in lokativnih medijev, naj omenimo Bauerjev in Suterjev projekt *AndOrDada*, ki temelji na aplikaciji za mobilne telefone, pripravljeni z namenom, da se tekst generira v odvisnosti od uporabnikovega prečkanja lokacij. Aplikacija proizvede besedilo-v-spreminjanju, odvisno od uporabnikove poti (hoje, vožnje), in sicer ko začne algoritem, ki je v jedru te naprave, loviti verbalno komuniciranje, ki v realnem času poteka na Wlan omrežjih na tisti lokaciji, ki jo prečka uporabnik s takšno napravo. Tekst iz omreženega okolja potem v živo vpliva na tok besedila na zaslonu mobilnika in ga modificira. Skratka, ta projekt širi področje

e-literature s tem, ko se odpira neposrednim vplivom iz okolja, ne postavlja pa tako radikalno pod vprašaj samega področja v odnosu do zunajtekstovne in zunajumetniške resničnosti, kot to počne omenjeni projekt Transborder Immigrant Tool. AndOrDada revolucionira produkcijska, izrazna in distribucijska sredstva, medtem ko novomedijski projekti, recimo Transborder Immigrant Tool, izkazujejo radikalni premik projekta, ki je sicer narejen v umetniškem okolju in tudi razstavljan na umetniških festivalih, v smeri družbene intervencije v samo (zunajumetniško) življenje.

Na poti v algoritemsko kulturo

V poindustrijski družbi (Bell) narašča pomen storitev (z veliko znanja in veščin), prehod od artefakta k storitveni dejavnosti pa nikakor ni tuj e-literaturi, v kateri je vrsta branj organiziranih v obliki novomedijskih performansov (recimo na besedilnih inštrumentih), ki so aranžmaji določenih vsebin v času z namenom, da bi se v njih v zaporedju ekonomično izbranih korakov razrešil problem ali uvodno konfliktno stanje, ki nastopa kot generator dogajanja. Koncepti in kvalitete, ki so bistveno določali tiskano literaturo-kot-jo poznamo (recimo metafizične kvalitete, literarnost, generiranje liričnih atmosfer), niso več v ospredju e-literature, namesto njih pa narašča pomen algoritemske organiziranosti, problemskega mišljenja, mrežnega povezovanja, performansa in igerskega pristopa. To pa so kategorije, ki jih ni težko povezati s konceptom (poindustrijske, postfordistične) storitve, ki je tudi k ciljem naravnana dejavnost, členjena na ekonomično distribuirane korake (je algoritmična) in vključuje veliko znanja in inovativnosti. Tudi storitvena ekonomija kot eno poglavitnih področij poindustrijske družbe je dejansko kar se da blizu e-literaturi, v kateri se izdelava stabilnega, na tisk oprtega besedila umika fleksibilni, po algoritemskih postopkih organizirani storitvi (opredeljeni s ciljem), igranju in performansu.

Dejavnost e-literatov torej lahko interpretiramo v smislu storitve in ne kot izdelavo zaključenega in stabilnega e-literarnega dela. E-literati posežejo, recimo, v komercialno video igro (kot Natalie Bookchin z *Vsiljivko*) in jo spremenijo (njeno mačistično in militaristično usmeritev zamenjajo s feministično ali mirovniško poanto) ali pa pripravijo besedilni inštrument, na katerega bodo igrali drugi. In tudi ti »drugi«, recimo kar igralci-uporabniki-bralci v svojih kompleksnih aktivnostih (poimenovali smo jih z vožnjo) izvajajo storitve v okviru svojih branj-voženj-opravljanj nalog. Njihova storitev pogosto vključuje tudi izdelavo algoritma, s katerim se bodo približali algoritemski logiki e-literarnega dela-storitve. Bralčeva kompetenca, ki

so jo podrobno obravnavali Roman Ingarden, Wolfgang Iser in Umberto Eco, je v primeru e-literarnih projektov še stopnjavana in razširjena.

E-literat v sedanjosti praviloma ne začneja več ustvarjati kakega dela, spodbujen s takšnimi ali drugačnimi senzacijami, ki izhajajo iz doživetja (recimo ob naravnih pojavih ali družbenih dogajanjih), tudi imaginira komaj še kaj ob stvareh, ki zadevajo estetiko; tisto, kar ga v izhodišču zadene, je naloga, ki mu jo zastavljata jezik sam in tudi koda področja, v katerega je vključen in od njega nagovorjen, in to je e-literatura sama in njen bralec-uporabnik. Tudi branje samo je naloga, sofisticirana storitev, členjena na več ekonomičnih korakov, potrebnih za algoritem, ki si ga izdelava bralec, da bi uspešno prečkal e-literarno delo. Kot primer takšnega dela, ki zahteva od bralca ne-trivialen napor, da bi bilo dekodirano in razumljeno, naj omenimo J. R. Carpenterjeve *Along the Briny Beach* (2011). Ta projekt temelji na pesniškem generatorju, ki proizvaja verze, stopajoče na zaslon zgoraj in potem padajoče proti dnu zaslona, ki zarisujejo obalno črto besedilne pokrajine. Izvorna koda nalaga različne spremenljivke, ki temeljijo na drugem e-besedilu, in sicer *Taroko Gorge* Nicka Monforta.

Poleg besedila, ki se odvija okrog navpičnice, vključuje projekt tudi gibljivi tekst na štirih nivojih, ki stopa v osnovno, spuščajoče se besedilo z desne; njegovi trakovi, ki vključujejo tudi podobe, so bolj ali manj hitri, najhitrejši med njimi je tako rekoč neberljiv. Trakovi besed prinašajo navedke iz del Elizabeth Bishop, Josepha Conrada, Lewisa Carrolla, in Charlesa Darwina. Ti trakovi, generirani z JavaScriptom, prispevajo h kompleksnosti besedilne pokrajine, in ker so gibljivi, proizvedejo besedilo-dogodek, kar pomeni, da je za ta projekt bistvena tudi njegova časovna razsežnost. K dramatičnosti strukture prispeva dinamika besedilnih trakov, osnovnega vertikalnega in štirih horizontalnih, vključene so tudi podobe Briny Beacha, ki motijo enostavno branje padajočega osnovnega besedila. Branje tega besedila temelji na skakajočem skeniranju besedilne in slikovne pokrajine, na hitrem reagiranju na besedilne trakove z različnimi hitrostmi (veliko je na meji berljivega ali kar neberljivo), prav tako pa mora bralec imeti smisel tudi za programsko opremo, s katero so generirani ti besedilni dogodki. Dekodiranje pomena in lingvistično razumevanje besedila tukaj ne zadostujeta; potrebno je večkratno srečanje s temi besedilnimi dogodki, zapisovanje vtisov v beležko in izdelava postopka za to, kako se najbolj učinkovito približati temu tekstu, ki temelji na uprstorjenju, povezanim z mobilnimi besedilnimi enotami, prihajajočimi z desne, ki vnašajo nove prostore (in čase) v osnovno strukturo pesniškega generatorja. V končni fazi zaznavanja, spoznavanja in branja tega besedila je bralec-gledalec-uporabnik postavljen pred zahtevno nalogo, ko skuša z enim pogledom zaobjeti celoto vseh besedilnih trakov in razumevati ta nemiren, živčen tekst kot kompleksen dogodek.

Tehnokultura po prvem desetletju 21. stoletja, opredeljena z razmahom družbenih mrež, je izrazito algoritemska, kar pomeni, da zahtevajo sodobne kulturne vsebine algoritemski pristop. Pri tem pa se srečujemo z dvema razredoma algoritemskih aplikacij, in sicer s tistim, ki temelji na zahtevi, da mora posameznik-uporabnik spoznati algoritem, ki je podlaga določeni vsebini, da bi lahko stopil vanjo in jo razumel, in z drugim, ki ga izvajajo pametni algoritmi strojnih sistemov, kar bistveno vpliva na epistemološko področje. Primer prvega razreda je igranje računalniških iger, kjer je pogoj za igralčev uspeh njegovo poznavanje ali rekonstruiranje (skrivnega) algoritma, ki je na delu pri igranju. »Igrati igro pomeni igrati kodo igre. Zmagati pomeni poznati sistem. In *razložiti igro* potemtakem pomeni razložiti njen algoritem (se pravi, odkriti njen paralelni 'alegoritem').« (Galloway 183) Podobno stališče je že pred Gallowayem razvil tudi Manovich: »Ko igralec napreduje skozi igro, obenem postopno odkriva pravila sveta, ki ga igra ustvarja. Uči se njene skrite logike – na kratko, njenega algoritma.« (Manovich 222). Primer druge skupine pa so algoritmi, uporabljeni za organiziranje in upravljanje uporabnikove participacije na velikih družbenih omrežjih in na internetu sploh v naslednjem smislu: »Ko sem začel pisati o 'algoritmični kulturi,' sem ta izraz večinoma uporabil zato, da sem opisal, kako se je začelo razvrščanje, klasificiranje, hierarhiziranje in organiziranje ljudi, lokacij, predmetov in idej na podlagi sistemov za strojno procesiranje informacij. *Delo* v kulturi je postalo naraščajoče algoritmično, še posebno na nekaterih področjih življenja.« (Striphas)

Tovrstna algoritemska kultura je v jedru današnje internetske kulture in socialnega mreženja, ko vrsta (strojnih) algoritmov bistveno opredeljuje posameznikovo obnašanje in delovanje, zaznavanje in mišljenje, druženje in sodelovanje. Primera zanjo sta Googlov PageRank kot tehnologija, ki določa pomembnost spletne strani glede na število povezav nanjo, in Facebookov algoritem EdgeRank, ki določa, katera izmed povezav je za uporabnika najpomembnejša in se zato najpogosteje pojavlja, in katere vrste vsebin se morajo pojaviti pogosteje od drugih. Takšni algoritmi tudi posredujejo med naravnimi in programskimi jeziki, med pomensko bogatimi jeziki ljudi in formaliziranimi jeziki strojev, kar omogoča, da postajajo tudi vsebine, opisane z naravnimi jeziki, berljive s stroji.

Algoritemska kultura je kultura algoritemsko organiziranih (praviloma s programsko opremo nadzorovanih in upravljanih) vsebin, zato zahteva algoritemsko, probleme razrešujoče mišljenje in z njim povezano in organizirano delovanje. Slednje temelji na postopkih, ki temeljijo na kar se da ekonomičnih in skrbno izbranih korakih, s katerimi se razreši problem in doseže cilj. Gre za kulturo, ki je z ozirom na Snowovo ločitev »dveh kultur«, in sicer kulture naravoslovcev in kulture literarnih intelektualcev,

tretja kultura (prim. Victoria Vesna,) in skuša preseči tradicionalno delitev in z njo povezane (družbene, kulturne) konflikte.

Kot primer e-literarnega projekta, ki referira prav na drugi razred algoritmov, naj omenimo *Writing to be found* (2011) Johna Cayleya kot eksperimentalni projekt pisanja z Googlom, za katerega osnovno filozofijo je bistveno spoznanje, da smo našo kulturo izročili Googlu v zameno za še nikoli poprej izkušan in svoboden dostop do kulture, zdaj pa je Google tisti, ki nam to kulturo vrača in odseva nazaj. Oblikuje ogledalo, napravo, dispozitiv tudi za vso besedilno dediščino. Cayley je zato začel eksperimentalno pisati ob sodelovanju z Googlom, kajti »Google je tam, kjer iščemo jezik in vse vrste jezikovnih oblik, vključno z estetskimi. Postal je naš privzet portal za privzeti korpus.« (Cayley)

Ta opis nekaterih lastnosti algoritemske kulture nas uvaja k problematiki, ki jo tudi odpira elektronska literatura. Naša hipoteza je, da je to praksa, ki je bistveno vraščena v svet algoritemske kulture, in jo je lažje razumeti iz nje, kot pa v smislu nadaljevanja poznane, recimo kar literarne kulture in interpretacij, ki jih prispevajo t. i. literarni intelektualci. Namesto iskanja vezi s tradicijo (z literaturo kot jo poznamo, vezano na tisk, in vključeno v kulturo literarnih intelektualcev) je, ko gre za elektronsko literaturo, bolj smiselno iskati povezave tega področja s sorodnim področjem algoritemske kulture, in sicer z novomedijsko umetnostjo, v omejenem obsegu pa celo z drugimi tehnokulturnimi praksami (recimo igranjem video iger in vidžejstvom). Prav tako lahko e-literaturo povežemo s področjem digitalne pismenosti oz. novomedijske pismenosti v smislu sposobnosti orientiranja in navigiranja v svetu novih medijev.

Čeprav je e-literatura vraščena predvsem v algoritemsko kulturo, so zanj bistvene tudi lastnosti, ki so zajete v izrazih softverska, digitalna in novomedijska kultura, prav tako pa je za besedilno ustvarjalnost v novih medijih pomembna še ena kultura, in sicer vmesniška (Johnson). Svet ničel in enic, ki ga generirajo, urejajo in nadzorujejo računalniški programi, se neposredno ne odpira množičnim uporabnikom, ampak posredno preko vmesnikov kot posebnih naprav, katerih konfiguracija je bistvena za njihovo izkušanje. Ko slišimo, da bo določena digitalna vsebina (podatkovna zbirka) na razpolago preko takšnega vmesnika, v določenem pogledu že vemo, kaj lahko pričakujemo. Obzorje pričakovanj je določeno z vmesnikom, ne le medij, tudi vmesnik profilira sporočilo.

LITERATURA

- Adorno, Theodor W. *Aesthetic Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1997 [1970].
- Balides, Constance. "Virtual Spaces and Incorporative Logics: Contemporary Films As Mass Ornaments." *MIT communications forum*. Splet 13. apr. 2011. <<http://web.mit.edu/comm-forum/papers/balides.html>>.
- Bauer Rene, Suter Beat. »AndOrDada«. 2008. Splet 24. feb. 2013. <<http://elmcip.net/creative-work/andordada-0>>.
- Bell, Daniel. *The Coming of Post-Industrial Society. A Venture in Social Forecasting*. New York: Basic Books, 1973.
- Beller, Jonathan: *The Cinematic Mode of Production*. Hanover in London: UP of New England, 2006.
- Bookchin, Natalia. "Mass Ornament", 2009. Splet 9. maj 2012. <<http://vimeo.com/5403546>>.
- Bouchardon, Serge. "Touch, Toucher". *E-Literature Collection 2*. Splet 13. feb. 2012. <http://collection.eliterature.org/2/works/bouchardon_toucher.html>.
- Carpenter, C. R. "Along the Briny Beach." Splet 13. feb. 2013. <<http://luckyssoap.com/alongthebrinybeach/alongthebrinycredits.html>>.
- Cayley, John. "Writing to be Found and Writing Readers." *Digital Humanities Quarterly* 5.3 (2011). Splet 19. feb. 2013. <<http://digitalhumanities.org/dhq/>>.
- Critical Art Ensemble. "*Free Range Grain*" (2003-2004). Splet 28. feb. 2013. <http://www.homeshopbeijing.org/nichilema/?page_id=58>.
- Debord, Guy. *Družba spektakla*. Ljubljana: ŠOU, 1999. (Koda).
- Electronic Disturbance Theatre 2.0. 2007-2008. "Transborder Immigrant Tool". Splet 26. jan. 2013. <<http://vimeo.com/27222287>>.
- Eskelinen, Markku. *Cybertext Poetics. The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. New York, London: Continuum, 2012.
- Gadamer, Hans-Georg. *Truth and Method*. London: Sheed&Ward, 1975.
- Galloway, Alexander R. *Teorija video iger. Eseji o algoritemski kulturi*. Ljubljana: Maska, 2011.
- Gibson, William. *Nevromant*. Ljubljana: Cankarjeva založba, 1997.
- Goriunova, Olga. "Autocreativity and Organisational Aesthetics in Art Platforms". *Fibreculture Journal*, 17, 2011. Splet 14. april 2012. <<http://seventeen.fibreculturejournal.org/fcj-115-autocreativity-and-organisational-aesthetics-in-art-platforms/>>.
- Jameson, Fredric. *Postmodernizem*. Ljubljana: Problemi-Razprave, 1992.
- Johnson, Steven. *Interface Culture*. New York: HarperEdge, 1997.
- Kane, Carolyn. Dancing Machines: An Interview with Natalie Bookchin. Splet 31. avg. 2011. <<http://rhizome.org/editorial/2009/may/27/dancing-machines/>>.
- Kracauer, Siegfried. *The Mass Ornament*. Weimar Essays. Translated, edited and with an introduction by Thomas Y. Levin. Cambridge: Harvard UP, 1995.
- Lash, Scott. *Sociology of Postmodernism*. London in New Yoork: Routledge, 1990.
- Lazzarato, Maurizio. "Struggle, Event, Media". Prev. Aileen Derieg. Splet 19. dec. 2011. <<http://eipcp.net/transversal/1003/lazzarato/en>>.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2002.
- Murray, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge: The MIT Press, 1997.
- Peljhan, Marko. Makrolab. Documenta X. Short Guide/Kurzführer. Ostfildern: založba Cantz, 1997. 184-185.
- Quaranta, Domenico. "The Postmedia Perspective. Rhizome.org." Splet 15. apr. 2012. <<http://rhizome.org/editorial/2011/jan/12/the-postmedia-perspective/>>.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins UP, 2001.

- Strehovec, Janez. "Attitudes on the Move. On the Perception of Digital Poetry Objects". *CyberText Yearbook 2002-2003*. Ur. M. Eskelinen in R. Koskimaa. Research centre for contemporary culture University of Jyväskylä, 2003, 39–55.
- – –. "Digital Literary Text as a Play and a Ride". *OLE Officina di Letteratura Elettronica. Lavori del Convegno*. Ur. Lello Masucci in Giovanna di Rosario. Napoli: Atelier Multimediale edizioni, 2011. 381–393.
- – –. "Digital Poetry Beyond the Methaphysics of Projective Saying". *Regards Croises. Perspectives on Digital Literature*. Ur. Ph. Bootz in Ch. Baldwin. Morgentown: West Wirginia UP, 2010. 63–83.
- – –. "The Software Word: digital poetry as a new media-based language art". *Digital Creativity* 15. 3 (2004): 143-158. Splet 13. apr. 2013, doi: 10.1080/14626260408520176.
- Striphias, Ted. "Who speaks for culture?" Splet 26. okt. 2011. <<http://www.thelateageof-print.org/2011/09/26/who-speaks-for-culture/>>.
- Virno, Paolo. *A Grammar of the Multitude. For an Analysis of Contemporary Forms of Life*. Prev. Isabella Bertoletti et al. New York: Semiotext(e), 2004.
- Wardrip-Fruin, Noah. *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*. Cambridge, MA/London: The MIT Press, 2009.

Electronic Literature and New Social Paradigms

Keywords: literature and society / digital art / new media / electronic literature / algorithmic culture / post-Fordism / new social paradigms

Rather than being a continuation of print-based literature, e-literature is a novel practice of experimental writing that foregrounds the new media specificity and the new approaches to writing in programmable media by demonstrating that the institution of the author and literariness as we know it are at stake. Along with the new media specificity (e-literary text is displayed on the screen, stored in digital storage devices, and controlled by software), the e-literary text is embedded in the social in a way that demonstrates some of the key features of current social paradigms. This article explores the shifts of new social paradigms that have influenced e-literary writing and contributed to the birth of the e-literary world as an institution, which enables new media-shaped e-literary pieces to be recognized as works of e-literary art. In doing so, the concept of e-literary service is introduced to describe the specificity of e-literature in terms of goal-oriented and performative practice that leaves aside the institution of stable e-literary work. This article also places great emphasis on understanding the very specific nature of e-literature through its interactions with the new media art.