

„Digiliteráti“ verzus „papieroliteráti“ alebo transdisciplinárne dobrodružstvo *

BOGUMIŁA SUWARA

Súčasný masmediálny a multimodálny diskurz vstrebáva do seba omrvinky rozmanitých disciplín (aj vedných) a ochotne využíva nielen ich terminológiu, ale zároveň rozširuje a invenčne kombinuje niektoré ich inšpiratívne názory či frázy, ktoré takto prenikajú do diskurzívneho poľa kultúry. Patrí k nim aj téza z pedagogickej oblasti o nových kognitívnych schopnostiach tzv. digitálnych detí; o schopnostiach, ktoré sa vyvinuli adaptáciou na technologické prostredie v súvislosti s priam prirodzene (epigeneticky) nadobudnutými počítačovými a novomediálnymi zručnosťami (Prensky 2001, 2).¹ Ako je známe, tieto zručnosti sa stali základom pre vytváranie elektronickej literatúry. Podľa Prenského ide o generačný a globálne sa rozširujúci jav, ktorý zrkadlí technologicky determinovanú, radikálnu odlišnosť digitálnych domorodcov (*digital natives*) od predchádzajúcich generácií, zakotvených ešte v analógovej ére, ktoré do sveta digitálnych technológií z rôznych dôvodov migrovali (*digital immigrants*). Túto stratégiu do veľkej miery legitimizuje Latourov koncept ekosystému (prostredie, vzťahy a siete), pre ktorý je príznačné úzke prepojenie ľudského osudu s technologickými štruktúrami (Bińczyk 2013, 138). Napriek tomu, že Prenského názory v poslednom decéniu problematizoval empirický výskum (Koutropoulos 2011), poskytujú konceptuálne východisko pre uvažovanie o tvorcoch elektronickej literatúry ako o kvázigeneračnej zmene. Materiálová báza nasledujúceho uvažovania sa bude opierať o navrhnutý a čiastočne už aj realizovaný projekt s názvom *Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othered* (*Digitálni domorodci: digitálni imigranti: digitálne odlišní*),² ktorého realizáciu som začala koncom roku 2014.

INTERDISCIPLINÁRNE ANALÓGIE

Významný bádateľ Jeff DeGraff, ktorý skúma, aký význam majú inovácie pre exploataciu a podporovanie potenciálu ľudských zdrojov, upozorňuje na skutočnosť, že súčasný technologický vývoj blokuje schopnosť generácie digitálnych domorodcov komunikovať zmysluplne a na profesionálnej úrovni s generáciou digitálnych imigrantov (tak pomenúva otcov, zakladateľov dnešnej informatiky). Tento stav blokovanej komunikácie sprevádzajú rôzne formy alienácie, zavrhovania autority až pohrdania predchodcami. DeGraff (2011) tvrdí, že ak technologický vývoj bude pokračovať,

* Príspevok vznikol v Ústave svetovej literatúry SAV v Bratislave ako súčasť riešenia grantového projektu Vega č. 2/0107/14 *Hypermediálny artefakt v postdigitálnej dobe*.

hoc len lineárne, nastúpia ďalšie generácie, ktoré opäť prilnú k novším riešeniam (programovacím technikám, jazykom, aplikáciám, trikom a pod.), a preto treba nutne pestovať otvorenosť a zhovievavosť k príslušníkom nasledujúcich generácií, k tzv. digitálne odlišným (*digital differents*). Aspekt vyrovnávania sa s generačnými odlišnosťami skúmali v rôznych prostrediach, či už umeleckých, alebo technologic-ko-informačných, jednak bádatelia z oblasti kultúry spolu s aktérmi zodpovednými za vytváranie kultúrnych symbolických významov (Danto 1997, 2013),³ jednak aktéri primárne sa pohybujúci na poli algoritmických technológií a sekundárne aj na poli kultúry (Montfort 2014).

Analógie medzi generačnými premenami v kultúre písania zdrojových kódov a v kultúre vytvárania literárnych textov by azda mali kulminovať tam, kde je priama medzigeneračná kooperácia nielen žiadaná, ale dokonca nutná. V oblasti vytvárania symbolických významov ju predpokladáme vo všeobecnom zmysle, nie ako nutnosť bezprostrednej kooperácie. A to už len preto, že sme presvedčení o špecifickosti aktivít a činností tvorcov symbolických významov, kde cieľená kooperácia medzi generáciami nie je príliš naliehavá, dokonca sa explicitne nevyžaduje. Najmä na úrovni *techné* alebo iných aspektov reflektovaných kunsthistorickým diskurzom. Avšak situácia sa podstatne mení, ak ide o spoločenskú angažovanosť umenia, ktorá sa pomerne explicitne prejavuje v súčasnosti. Ide najmä o angažovanosť v oblasti výskumu (bio-art, nano-bio-art či o inú angažovanosť umelcov vo výskume nových technológií) a obzvlášť o potrebu kooperácie v prípade umeleckých aktivít zameraných na sociálno-spoločenskú angažovanosť. K tejto téme sa naposledy vyjadril Alexander Wodiczko, autor *Manifestu transformačnej avantgardy* (*Transformative Avant-Garde*, 2014).

Na realizáciu avantgardného projektu sú potrebné rozmanité druhy kooperácie: od priamej participácie priaznivcov a spoluriešiteľov na projekte, teda koagentov avantgardy (*avant-garde co-agents*), po nadväzovanie krátkodobého či dlhodobejšieho spojenectva s viacerými partnermi – štátnymi, súkromnými, mimovládnyimi, umeleckými organizáciami a inštitúciami, ďalej so zncalmi rôznych disciplín, s rôznymi sociálnymi skupinami, menšinami, prisťahovalcami a umelcami (*transformative avant-garde co-artists*, 12). Toľko manifest. Napokon, nie je isté, do akej miery Wodiczko zachytáva skutočnosť newyorského umeleckého a akademického prostredia, kde dlhodobo pôsobil, a do akej miery ide o snahu predostrieť umeniu i spoločnosti novú výzvu. V každom prípade však aktualizuje výzvu lokálnej spoločnosti otvoriť sa avantgardným riešeniam, ku ktorým určite patria projekty (e)literatúry. Ukazuje sa však, že otvorenosť avantgardným riešeniam nie je totožná s kooperáciou konkrétnych aktérov na konkrétnom projekte.

PROVOKÁCIA AKO ZÁRODOK KOOPERÁCIE, TEDA ANGAŽOVANÉHO VYTVÁRANIA A SKÚMANIA (E)LITERATÚRY

Provokácia ako synonymum pre špecifické emócie a správanie, ktoré je zväčša ojedinelé a často aj eticky problematické, nepatrí k štandardom vedeckého skúmania ani k vhodným komponentom odborného diskurzu. Alan Sokal však urobil výnimku a zrealizoval provokačné podujatie, ktoré sa zameralo na kritické odhalenie proble-

matickej, vykradnutej vedeckej hodnoty publikácií a výskumov realizovaných najmä prívržencami tzv. sociológie vedeckého poznania (Sokal – Bricmont 2004, Loužek 2012) a na kompromitovanie tých výsledkov ich práce, ktoré analogicky s koncepciami a terminológiou napríklad prírodných vied nevyužívali len na metaforické porovnanie, ale na neodôvodnené výpovede o konkrétnych problémoch. Provokácia je prípustnejšia v umeleckej komunikácii a od čias historických avantgárd je známa v podobe rušenia umeleckých, spoločenských a kultúrnych noriem, teda v podobe prekvapovania a napokon aj šokovania prijímateľa. Mierna provokácia sprevádzala ešte začiatkom druhej polovice 20. storočia podujatia i správanie prívržencov tzv. kultúry kampu. Ako prejav súčasnej kultúry sa verbálna provokácia objavuje v masmediálnom diskurze, a to v podobe špecifického nástroja na získavanie pozornosti divákov a na zaujatie počas verbálnej komunikácie (Bredemeier 2008). Práve tieto rozmanité postoje či kontexty správania sa v rámci vedeckej, sociálnej a umeleckej komunikácie a pôsobenia rôznych diskurzov iniciujú a vytvárajú vhodnú perspektívu na prezentovanie projektu *Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othered* a špecifického, pomyselného posúvania sa po hrane transdisciplinarity. Ide o projekt, ktorý som koncipovala ako kontrolovanú provokáciu k spolupráci medzi autormi elektronickej poézie, tzv. *digiliterátmi*, a autormi patriacimi do analógovej kultúry, tzv. *papieroliterátmi*. Cieľom bolo motivovať konkrétnu dvojicu (*papieroliteráta* a *digiliteráta* – návrh konkrétnych úloh pripravil Mariusz Pisarski a realizovať sa budú v neskoršej etape projektu), aby vytvorila konkrétny artefakt a aby sa naladila na kolaboratívnu prácu, ktorá prekračuje nimi preferované médium. Bádateľ mal pritom príležitosť participovať na skúsenostiach posúvania hraníc tvorby, prekračovania štandardov objektívneho skúmania, prežívania bádateľského prekvapenia z otvoreného záveru, ktorý pripúšťa možnosť neukončenia experimentu, chyby či zlyhania kooperácie. Hlavným zámerom však bolo nezáväzujúce a slobodné hľadanie bádateľskej inovácie.

Do projektu zatiaľ aktívne vstúpili predstavitelia poľskej skupiny *Rozdzielczość chleba*, slovenský duet Zuzana Husárová – Lubomír Panák a čiastočne aj autori prvých maďarských literárnych hypertextov Peter Farkas a Zoltán Szüts.

Volba účastníkov projektu odzrkadľuje *glokálny* aspekt elektronickej literatúry. Globálne pritom pôsobia zariadenia komunikačných technológií a rozmanité sociálne, politické, ekonomické, etické aspekty ich používania, ako aj úložiská (e)literatúry (napríklad na platforme Electronic Literature Collection, *I love epoehty*, úložisko spravované internetovým časopisom *Hyperallergic*). K aspektom lokálnosti zasa patria národné jazyky, lokálne verzie alebo inovácie aplikácií rôznych mobilných či textových služieb, prípadne lokálna literárna a recepčná tradícia. Vymenované aspekty *glokálnosti* (e)literatúry predikujú odpoveď na otázku, do akej miery môžu projekty (e)literatúry zasahovať do lokálnej literárnej tradície (náhodne a jednorazovo, alebo naopak dlhodobo, takže by ich bolo možné zaradiť do redefinovaného *literárneho procesu*). Existuje teda pre ne miesto v diskurze o národnej literatúre alebo patria skôr do oblasti digitálnej, postdigitálnej kultúry, do globálne vnímaného *internetového umenia*, pre ktoré je vhodnejšie uvažovať v kategóriách rozmanitých foriem participácie na skupinových aktivitách propagovaných cez internetové alebo sociálne siete či cez konkrétne platformy programových hnutí?

NÁČRT PROJEKTU *DIGITAL NATIVES: DIGITAL IMMIGRANTS: DIGITAL OTHERED* – VÝZVY A ÚSKALIA

Performatívnu skúsenosť iniciátorky projektu podmieňujú metódy, ktoré k tradičným literárnovedným postupom nepatria, a to z viacerých dôvodov. Jedným z nich je priestorovo-temporálny aspekt projektu. Ak sú pre komunikáciu medzi *digiliterátmi* a *papieroliterátmi* príznačné na jednej strane povýšenectvo, ktoré sa podľa Prenskeho spája s vysokou zručnosťou generácie digitálnych domorodcov pri používaní internetových a digitálnych nástrojov, a na druhej strane určitý druh vzájomného pozorovania, potom jednu z ciest dosiahnutia vzájomnej kooperácie vidím v provokácii. Neobvyklým aspektom provokácie je istý druh pozastavenia intimity tvorivého procesu, teda akéhosi zverejnenia pracovného postupu. A to preto, že autor bude musieť odísť od svojho písacieho stola, opustiť svoju pracovňu, knižnicu a mobilizovať svoju tvorivú aktivitu v priestore, ktorý je vytvorený medzi ním a jeho novým spolupracovníkom. A navyše, na takmer verejnom priestore, za prítomnosti kurátorky, resp. kurátorov projektu.

Z perspektívy tvorcov a kurátorov pôjde o skúsenosť spojenú so základným zámerom projektu, teda aj o vytvorenie podmienok pre kurátora, aby mohol pozorovať⁴ konkrétnu etapu realizácie projektu (akcie, performancie), ktorá sa zameriava na dosiahnutie interakcie (či už porozumenia, dialógu alebo sporu, konfliktu) medzi zúčastnenými autormi, ktorých tvorba je pôvodne zakorenená v odlišných médiách, t. j. medzi autormi, ktorí zotrávajú vo sfére vlastnej literárnej citlivosti, preferovaných prostriedkov expresie, literárneho povedomia, svetonázorov, ako aj literárnej praxe, a teda v stave istého vzájomného nesúladu, inakosti, azda až konfliktu.

Praktickým cieľom projektu je dosiahnutie konkrétneho, pozitívneho či negatívneho efektu sociálnej komunikácie medzi účastníkmi projektu, ktorý napokon verifikuje (potvrdí alebo vyvráti) možnosť vytvoriť spoločný produkt. Projekt predstavuje určitý druh terapeutickú, kultúrnej aktivity v praxi, ako aj ekonomickú výmenu skúseností. Ide v ňom o porozumenie, ktorého cieľom je dosiahnutie kolektívnej aktivity, spolupráce (čo je podľa Prenskeho charakteristická črta generácie *digital natives*, ktorá ochotne komunikuje cez sociálne siete), a napokon o vytvorenie konkrétneho hypermediálneho artefaktu či konkrétneho literárneho textu. Alebo inak povedané, ide o prechod zo stavu mediálnej rozmanitosti a inakosti autorov, ktorá je jedným z dôvodov možného nedorozumenia, uzavretosti či alienácie, do stavu finálneho mediálneho zmieru. Zároveň predpokladám, že ten budú sprevádzať prejavy vedomej, reflexívnej tolerancie, čiže aj odstupu od zaužívaných tvorivých postupov a predstáv o vlastnej tvorbe (otvorenosť pre takúto perspektívu deklarovali oslovení autori už tým, že prijali pozvanie do projektu), ako aj pocity istej satisfakcie zo spolupráce (vďaka ktorej sa im podarí vyskúšať nové zručnosti) a napokon najviac očakávané bude zrejme odovzdanie si tajomstiev vlastnej *techné* (Levy 2015). Tým by sa dosiahlo prekročenie hraníc medzi digitálnymi domorodcami a imigrantami na úrovni kognitívnych schopností, čím sa projekt potenciálne otvára v súčasnosti žiadaným umelecko-spoločensko-sociálnym formám aktivizmu (Wodiczko 2014).

Z transdisciplinárnej perspektívy sa ukazuje, že realizácia projektu si vyžaduje kombináciu aktivít, ktoré prepájajú východiská literárnej kritiky s rozhodnutiami

a praktikami kurátora, manažéra kultúry, bádateľa nových médií a ďalších. Literárno-vedná perspektíva sa uplatní najmä počas prípravného formulovania problematiky: Pramení mediálna odlišnosť, rôznosť autorov v ich rozdielnych kognitívnych schopnostiach alebo ju možno ponoriť do prúdu redefinovaného literárneho procesu? Pôjde o istý druh obratu, teda o reálne či potenciálne dôsledky pre bádateľské paradigmy literatúry (napríklad makroanalýzy, Jocers 2013) alebo o zavrhnutie kánonu a o sústredenie pozornosti na znaky kultúrnych praktík prebiehajúcich v reálnom čase, avšak vo virtuálnom priestore (Manovich 2014)? K iným aspektom sa dostávame v súvislosti s konkrétnou tendenciou, tzn. keď nejde len o bežnú aktivitu na sociálnych sieťach (napríklad výskyt selfie na facebooku v čase revolúcie na kyjevskom Majdane, sledovaný L. Manovichom), ale o výrazný aktivizmus (pojem z ekonomickej ľudských zdrojov), ktorý je náročný na profesionálne, intelektuálne, vedecké aj technologické vybavenie, ako je to napríklad v prípade additivizmu, hnutia za invenčné využívanie 3D tlačiarne.

Keďže internetová aktivita istým spôsobom geneticky prináleží generácii digitálnych domorodcov,⁵ zverejnili aj iniciátori poľskej skupiny Rozdzielczość chleba v roku 2005 svoj manifest: šírenie a voľné disponovanie digitálnymi obsahmi, básňami a podobne. V rámci pôsobenia súčasných avantgardných skupín sa vynára špecifická inovácia. Namiesto gesta revolty, zavrhovania predchodcov začína dominovať aktivizmus, ktorý má k rozmanitosti a inakosti afirmatívny vzťah. Reálne avantgardné skupiny umelcov dnes nahrádzajú networkové iniciatívy, ktoré s historickými predchodcami spája najmä rozhodné gesto vyhlasovania manifestov.⁶ Alebo sa stáva manifest špecifickým internetovým žánrom na vyjadrovanie a zverejňovanie názorov?

Kurátorská perspektíva sa v projekte týka vypracovania koncepcie – témy, zamerania, cieľov – na základe poznania práce oslovených autorov, ako aj naplánovania stratégie a spôsobov prezentácie dosiahnutých výsledkov. Z pohľadu kurátora pôjde aj o opis procesu realizácie projektu. V prípade pozitívnych reakcií a dosiahnutia hlavného cieľa je zámerom vytvoriť inštaláciu, ktorá by zaznamenávala vznik konkrétnych hypermediálnych artefaktov alebo prezentovala konkrétne výsledky autorskej kooperácie. Úloha kurátora sa tak vo vzťahu k plánovanej realizácii projektu ukazuje nanajvýš dôležitá, v tejto fáze dokonca dôležitejšia než literárnovedná perspektíva.

Spomedzi viacerých už zrealizovaných aktivít projektu, akými boli prezentovanie koncepcie projektu, pozvánka na spoluprácu, získanie záujmu konkrétnych autorov, organizovanie stretnutia s autormi či početná emailová komunikácia s nimi, sa azda ako najťažšie a zatiaľ nedosiahnuteľné ukázalo spoločné stretnutie autorov v jednom čase a na jednom mieste. Príčinou bolo jednak odrieknutie finančnej podpory projektu zo strany štátnej inštitúcie, jednak dosť veľké riziko výsledného „nevydareného experimentu“. Takáto nástraha sa môže vyskytnúť vždy, keď ide o projekt závislý od konkrétnej realizácie, od vytýčenia empiricky ladenej úlohy, ako je to aj v prípade prezentovaného projektu *Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othered*, do ktorého boli prizvaní autori staršej generácie, známi a uznávaní poľskí básnici Zbigniew Machej, Bronisław Maj, Stanisław Sosnowski, ďalej členovia básnickej skupiny Roz-

dzielczość chleba: Leszek Onaka, Łukasz Podgórn, Piotr Puldzian Płucienniczek a slovenský autorský pár Zuzana Husárová a Lubomír Panák. Teda spolupráca, ktorú vyprovokuje kurátor na princípe empirického skúmania, laboratórneho hľadania a spustenia procesu kolektívnej tvorby, sa môže z rôznych dôvodov nevydať.

Zostáva ešte **manažérska úloha**, čiže získanie finančného krytia na realizáciu celého projektu, koordinovanie a napokon organizovanie čiastkových etáp projektu. Alternatívou pre manažérsku úlohu bude získať spoluriešiteľov na základe spolupráce koagentov, ktorí by začali vykonávať Wodiczkom ohlasovanú zmenu sveta k otvorenosti sami od seba.

STROSKOTANIE ALEBO PRÍLEŽITOSŤ

Dočasná nemožnosť sústrediť aktérov projektu v reálnom čase na jednom mieste núti hľadať parciálne riešenia. V tejto súvislosti bol osožnou inšpiráciou podnet pochádzajúci zo sociálnej psychológie. Podľa nej možno autonómne skupiny vyprovokovať k spolupráci vtedy, ak sa im zverí úloha vyriešiť problém, ktorý je istým spôsobom blízky všetkým zúčastneným osobám (experiment, terapia a pod.). Takúto spoluprácu možno dosiahnuť dokonca aj vtedy, ak sú spočiatku skupiny voči sebe nepriateľsky naladené, antagonistické alebo inak vzdialené či cudzie. Aby sa experiment podaril a aby sa účastníci zapojili do procesu kooperácie, je potrebný zoznam konkrétnych otázok, ktoré by mali smerovať k dosiahnutiu cieľa, hoci aj nepriamo. Dobrým riešením patovej situácie projektu sa zдал anketový rozhovor s pozvanými autormi.⁷ V súlade s Prenskeho charakteristikou digitálnych detí, ktoré ochotne komunikujú pomocou internetu a bez zábran používajú vizuálne médiá, sa týmto spôsobom najpružnejšie aktivizovali členovia skupiny Rozdzielczość chleba a slovenský duet Husárová – Panák. Rozhovory bolo treba usmerňovať tak, aby v rámci etapy reálneho stretnutia s *papieroliterátmi* mohli plniť úlohu štartéra dialógu smerujúceho k realizácii kooperácie. Táto stratégia do veľkej miery determinovala konceptuálny rámec otázok.

Odpovede autorov poskytli zaujímavý materiál na uvažovanie o elektronickej literatúre z komparatívneho hľadiska. Zároveň podnietili rozšíriť počet spolupracujúcich autorov z nášho geografického regiónu. Zatiaľ sa podarilo získať odpovede od Petra Farkasa a Zoltána Szütsa z Maďarska. V nasledujúcej časti predstavím úvodnú interpretáciu odpovedí, ktoré sú svojho druhu pilotnou štúdiou k téme literárneho vedomia tvorcov (e)literatúry.

GENERAČNÁ SKÚSEŇ ALEBO PROBLEMATICKÉ UDOMÁČŇOVANIE (E)LITERATÚRY V NÁRODNEJ KULTÚRE

Upevnenie postavenia (e)literatúry v národnej kultúre sa vzťahuje najmä na lokálny záujem o technologické možnosti, obmedzenia či výzvy, ktoré do kultúry prenikajú v rámci pôsobenia programovateľných médií. V tejto súvislosti sa prvé impulzy a motivácie vytvárať projekty elektronickej literatúry u oslovených slovenských a poľských autorov zásadne neodlišujú (samozrejme, ak odhliadneme od ich intenzity a časového sklzu, ktorý vo svojej predstave digitálnych domorodcov predpokladal aj Prenske) od motivácie začínajúcich autorov v západnej kultúre, hlavne

v USA.⁸ Pre autorov z nášho geografického regiónu to bolo najprv akademické prostredie a následne zahraničné štipendiá či návštevy festivalov. Pre začínajúcich autorov v USA na prelome 20. a 21. storočia to boli najmä univerzitné kurzy, ktoré sa otvárali z reálnej potreby reflektovať rýchly vývoj nových technológií v oblasti humanitných disciplín, zameriavajúcich sa aj na získavanie praktických zručností v oblasti *digitálnej techné*. Predstavitelia staršej generácie, digitálni imigranti, spájali svoj záujem o elektronickú literatúru, resp. o elektronické umenie s procesom riešenia konkrétneho, technicky determinovaného problému, občas spojeného s určitou záľubou, ako napríklad zapisovanie, archivovanie alebo prenášanie informácií zo staršieho média na modernejší nosič, alebo priamo s riešením konkrétneho umeleckého projektu, ako to bolo v prípade Radosława Nowakowského a jeho známeho literárneho hypertextu *Koniec świata wgł. Emaryka*, uverejneného v systéme Windows v roku 2005 (Marecki 2003, 3 – 12). Alebo šlo o opätovné, remediované prezentovanie diel v počítačovom médiu, ktorého autor v technických nárokoch na analógové médium ďaleko predbiehal svoju dobu, ako to bolo v prípade neoavantgardných diel Stanisława Czycza (Pisarski 2003, 20 – 21).

Uvedené iniciačné okruhy nerozhodujú len o osude elektronickej literatúry v konkrétnej kultúre, ale aj o tom, ako bude recipovaná, kde a ako bude pôsobiť, aké kultúrno-spoločenské funkcie sa môžu cez ňu realizovať alebo k akým sociálnym väzbám bude odkazovať. A teda, jeden okruh recepcie vymedzuje priestor v rámci univerzitných miestností a akademických publikácií, druhý okruh sa zasa koncentruje na festivalové podujatia (*Ars Poetica*, festival *Ha!Wangarda*, *Ars Electronica* a pod.) a galérie moderného umenia (Tate, Moma, Mocar a iné). Samotní autori pritom nezískavajú výraznú podporu zo štátnych inštitúcií (tvorivé štipendiá, prezentácie) a nedarí sa im svojou ponukou osloviť ani širší vydavateľský trh (čo sa týka situácie v USA aj v západnej Európe) či vytvoriť pre svoju produkciu vhodné komerčné prostredie, ktoré by garantovalo záujem väčšieho množstva priaznivcov.

Napriek tomu, že stúpenci elektronickej literatúry pôsobia v odlišných literárnych tradíciách, primárne pôsobia v rámci internetového spojenectva⁹ (ďalšia črta generácie *digital natives*), a preto je opodstatnené uvažovať o určitom druhu generačne podmieneného literárneho vedomia. Rozhodne k nemu patrí presvedčenie, vyjadrené Leonardom Floresom, o zásadnom význame technológií pre samotný proces vytvárania elektronickej literatúry a úloh, ktoré sa cez ňu snažia tvorcovia realizovať.¹⁰ Tento autor elektronickej literatúry a univerzitný učiteľ, iniciátor a zakladateľ združenia ELO (Electronic Literature Organization – Organizácia pre elektronickú literatúru) a platformy pre archiváciu elektronickej literatúry, zdôrazňuje, že význam technológie spočíva v jej potenciáli vyhľadávať a zviditeľňovať vyjadrovacie prostriedky jazyka. Autori elektronickej literatúry aktualizujú vo svojej tvorbe rozmanité literárne praktiky a vyhľadávajú diferencované riešenia. Opätovne objavovaný potenciál vyjadrovacích prostriedkov jedni porovnávajú s domácou avantgardnou tradíciou a získané možnosti výrazovosti začleňujú do prezentovania určitých postojov k literárnej tradícii, ako aj k aktuálnym a naliehavým kultúrnym, sociálnym či politickým problémom (napr. *Rozdzielczość chleba*). Druhí sa oveľa viac sústreďujú na testovanie možností, ktoré aktuálne ponúkajú alebo len naznačujú komunikačné

technológie (Husárová – Panák). V širších súvislostiach ide aj o poukazovanie na kultúrno-politické výzvy alebo obmedzenia, na ktoré upozorňujú konkrétne projekty (kontrola a obmedzovanie osobnej slobody cez kamerové systémy, digitálne fotografovanie či ochrana, resp. zneužívanie osobných údajov), alebo o poukazovanie na nepriaznivé podmienky či na ich absenciu. O nepriaznivých podmienkach pre elektronickú literatúru v Maďarsku vypovedajú projekty, ktoré vypracovali Zoltán Szüts (výskumník v oblasti nových médií) a Peter Farkas (autor prvého maďarského literárneho hypertextu *Golem*, ktorý sa začal realizovať v roku 1997). Prvý autor priznáva nezaujím literárnovednej verejnosti o elektronickú literatúru a napokon aj nízky záujem univerzitných študentov o účasť na tvorbe elektronickej literatúry. Druhý autor sa netají tým, že v Maďarsku nie je priaznivá situácia pre experimentálne riešenia, že v kritickvej a umeleckej komunikácii, resp. recepcii možno pozorovať ambivalentný vzťah k neoavantgardám ako sa vyjadril v emailovej komunikácii.¹¹ Tieto parciálne postrehy a zistenia je legitímne zhrnúť do niekoľkých poznámok:

- V prípade dominantne pôsojacej motivácie vytvárať elektronicnú literatúru, aby sa overili a preskúmali najaktuálnejšie technologické výzvy, pozorujeme istý odstup od lokálnej literárnej tradície. Vtedy je recepcia odkázaná na úzky okruh Ecovho predpokladaného čitateľa, na dostatočne technologicky poučeného používateľa, vybaveného napríklad novou gramotnosťou, ktorú M. Marino (2006) pomenoval termínom *iteraci*. Títo autori sa zameriavajú najmä na inovácie na úrovni programovateľských riešení (Panák),¹² čím presúvajú pozornosť prijímateľov na stratégie, ktoré Galloway (2016) charakterizoval ako prácu „vnútri“ digitálneho média. (Rozlíšenie práce „s“ digitálnym médiom a práce „vnútri“ digitálneho média je pozoruhodným terminologickým upresnením Lopézovej koncepcie *digitálnej techné* a zároveň je špecifickejšie než Aarsethov *texton – scripton* /1997, 62/ a stojí bližšie aj ku konceptu *interfejsu* /napríklad Emerson 2014/.)
- Obmedzené empirické pozorovanie (malá vzorka a priestor) nabáda k zisteniu špecifickej koincidencie, ktorá, zdá sa, významne podporuje tvorbu a recepciu elektronickej literatúry a vzniká ako priesečník prinajmenšom dvoch faktorov: na jednej strane špecifickej štruktúry univerzitného vzdelávania, t. j. existencie humanitných fakúlt na technických univerzitách (napríklad v USA), a na druhej strane otvorenosti kultúrnej obce voči domácim a zahraničným tradíciám avantgardných, čiže aj experimentálnych postupov a riešení.
- V neposlednom rade tvorba elektronickej literatúry nemusí nutne súvisieť len s technologickou vyspelosťou lokálneho priemyslu a vedeckých výskumov, ale môže súvisieť aj s tým, do akej miery sa lokálne moderné umenie angažuje alebo neangažuje v riešení aktuálnych problémov politického života, a to vo všetkých aspektoch politiky (či už v sociálnej, hospodárskej, ekologickej alebo kultúrnej oblasti, alebo vo sférach národného zdravia, životnej úrovne, školstva atď.). V tejto súvislosti zaujímajú najangažovanejšie postoje umelci pochádzajúci z menej demokratických krajín, napríklad z Číny či Afriky, alebo potom vedecko-spoločensky zamerané projekty amerických autorov.

K ESTETIKE ELEKTRONICKEJ LITERATÚRY

Prvá anketová otázka sa týkala názoru autorov na *elegantnosť* elektronickej literatúry. Vychádzala pritom z predpokladu, že v prostredí tvorcov elektronickej literatúry, ktorí ako *digital natives* odmietajú tradičné pojmy estetiky, je predsa len istým spôsobom pravdepodobné, že nastáva prekrývanie estetických predstáv informatikov s estetickým cítením autorov elektronickej literatúry. Budú otvorení hľadať analógie tohto pojmu v matematických či informačných vedách? Najmä, ak v súčasnosti vnímame odklon od estetiky zakotvenej v špecificky ľudskej senzualite a príklon k záujmu o to, ako si ľudia predstavujú a projektujú „ne-ľudské svety“ (Latour) alebo svety umelých organizmov. Alebo, ako si ľudia koncipujú a predstavujú skúsenosti z vnímania reálií svojho sveta ne-ľudskými, transhumánnymi bytosťami. Ako možno usudzovať z prvých publikácií napríklad Katheriny Hayles *Speculative Aesthetics and Object Oriented Inquiry* (2014, *Špekulatívna estetika a objektovo orientované bádanie*), pripravovanie základov pre novú špekulatívnu estetiku¹³ už nezávisí od stratégií a produkcie elektronickej literatúry a nevzťahuje sa len k počítačovému umeniu, ale skôr sa orientuje na prostredie robotiky, umelej inteligencie a napokon na zosúladenie ľudskej, posthumánnej a ne-ľudskej mentality, vedomia i estetických vnemov.

Otázka *elegantnosti* elektronickej literatúry adresovaná programátorsky zručným autorom, ktorí využívajú digitálne médium v súlade so svojím generačným literárnym povedomím (*digital natives*) najmä na tvorbu digitálnej literárnej expresie, bola pre nich prijateľná len v rámci nárokov na minimalistické umenie (Husárová – Panák). Alebo ju vnímali ako nevhodnú predstavu, zbytočný nárok, a preto k nej pristúpili skôr odmietavo (Rozdzielczość chleba). Aj keď na prvý pohľad mohlo ísť o zvláštnu otázku,¹⁴ zdá sa, že predsa len ponúka zaujímavý pohľad na rozdiely nielen medzi elektronickým umením a literatúrou, ale aj na jemnejšie diferencie literárneho povedomia jednotlivých tvorcov. A v budúcnosti možno poskytnú základ aj na detailnejšiu charakteristiku ich individuálnej poetiky.

Oslovení autori nekládli príliš veľký dôraz na formálnu kvalitu programov, na ktorých stáli ich projekty. Podobne zriedkavo zdôrazňovali *eleganciu* programu aj autori, ktorí boli prezentovaní v časopise *Electronic Literature Review* (Nelson 2015). Ako sa ukázalo, u oslovených autorov sa chápanie elektronickej estetiky vzťahuje na viacero faktorov: ide o pojem, ktorý zastrešuje proces tvorby, techniku, médium, tematiku a napokon aj svetonázor. Tí z nich, ktorí súčasne pôsobia v akademickej sfére, sa zasa najčastejšie venujú detailnejšej analýze procesu vytvárania a fungovania elektronickej literatúry. Niektorí autori sa netaja tým, že využívajú svoje zručnosti a z dostupných zdrojov na internetových sieťach preberajú fragmenty hotových programov, ktoré sa ukážu ako vhodné na realizáciu ich projektu. Je pre nich dôležitejšie naplánovaný projekt zrealizovať, než sa nechať znepokojiť jeho programátorským základom či štýlom. V určitom zmysle sa tým približujú zvyklostiam generácie digitálnych domorodcov, ktorú jej predchodcovia, zakladatelia dnešnej podoby informatiky, vnímajú ako generáciu, ktorá už nemá potrebu sústreďovať sa na *elegantné* programovanie (Kasík 2010). V prospech predstavy o pokračujúcej diferencovanosti programovateľských zručností a nárokov na kvalitu svedčí aj

stále silnejšia tendencia sústreďovať najprogressívnejšie programátorské pracoviská v rukách niekoľkých kľúčových hráčov (Google a Microsoft), ktorí v súčasnosti skúmajú najmä perspektívy umelej inteligencie. Tento fakt bude mať za následok na jednej strane znižovanie počtu oblastí vhodných na vykonávanie praktík *open sources* (otvorených zdrojov; Wired 2016), na druhej strane podporovanie praktiky opätovného, iteratívneho používania už dostupných programov, nezávisle od generáčnych preferencií (analogia s praktikami *ready made*). To by v podstate napomáhalo otvorenosti digitálnej *inakosti* (*otherness*).

Oslovení autori nezavrhuju vzťah medzi *neelegantným* programom a prípadným neúspechom jeho recepcie, hovoria však o softvéri ako o stroji, ktorého súčiastky možno vymeniť alebo ich prispôbiť aktuálnym potrebám. Dokonca niektorí autori sú so svojím dielom spokojní len v situácii, keď viaceré faktory a úrovne diela navzájom harmonicky kooperujú (Nelson 2015).¹⁵ Azda tu pôsobí aj generáčná príslušnosť autorov alebo záujem autora pohybovať sa „za úroveň obrazovky“, čo možno vnímať ako predpoklad pre redefiníciu *osobnej poetiky* autora produkujúceho elektronickú literatúru.

ZÁVER

Pôvodný transdisciplinárny koncept projektu *Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othred*, ktorý predstavoval pokus o kooperáciu a následnú kritickú reflexiu spolupráce medzi *digiliterátmi* a *papieroliterátmi*, zaznamenal – podobne ako experimentálne projekty – nečakané meandre pri samotnej realizácii. Avšak vďaka inšpirácii pochádzajúcej z iných vedných disciplín, ako aj vďaka poznatkom získaným priamo od samotných aktérov projektu nám napokon poskytol príležitosť preskúmať elektronickú literatúru z perspektívy literárneho vedomia jej tvorcov.

POZNÁMKY

¹ Prognózy, ktoré sa týkali rýchlej adaptácie ľudského druhu na prostredie modifikované všadeprítomnými novými technológiami, sa začiatkom storočia šírili vo viacerých disciplínach a predpokladali rozmanité dôsledky (častočne konzistentné s predstavami o transhumanizme). Už v roku 1997 Jon Katz (pozri aj Simanowski 2016) v súvislosti s internetom, ktorý prinášal možnosti reálne uplatňovať demokratickú slobodu prejavu a príležitosť participovať na demokratickom dianí v USA, s entuziazmom hovoril o „nástupe digitálneho spoločenstva“. Na základe osobných skúseností a empirických pozorovaní formuloval základné charakteristiky *Digital Nation*, ktoré vyzdvihovali racionalitu, vysokú vzdelanosť, občiansku zodpovednosť, altruistické odovzdávanie myšlienok a výsledkov skúmania bez ohľadu na to, akú individuálnu alebo inštitucionálnu autoritu tým problematizovali. Je zrejme, že z podobných skúseností vychádzal o niekoľko rokov neskôr aj Prensky, avšak poznatky o ideách a postupoch určitých skupín sústredených na pestovanie „bielej stránky internetu“ rozšíril na opis celej generácie (v blízkej dobe jej predpovedal globálnu platnosť). Svoju argumentáciu podriadil najmä technologickej determinácii komunikácie na internete a v digitálnych médiách.

Predstavu o dobovej atmosfére a stave očakávaní vo vzťahu k tendenciám v oblasti kognitívnych schopností transhumánneho človeka dobre zviditeľňuje fakt, že v tom istom roku, keď svoje práce publikoval Prensky, organizovala workshop aj National Science Foundation (jednou z účastníčok bola aj známa odborníčka na psychologické aspekty nových technológií, umelej inteligencie a internetových sietí S. Turkle). Výsledky stretnutia boli publikované v roku 2002 v texte s názvom *Conver-*

ting Technologies for Improving Human Performance (Konverzné technológie zlepšovania ľudskej výkonnosti). Dnes je známy pod skratkou NBIC, čiže nano-bio-info-cogno a obsahuje prognózu, ako budú spomínané faktory ovplyvňovať evolúciu ľudského druhu počas najbližších desaťročí.

Prenského predstavu o tom, že ide o zlom, ktorý sa bude vzťahovať na princíp univerzálneho pôsobenia podmienok na nové ekoprostredie v priebehu nasledujúceho desaťročia kriticky prehodnocovali viacerí bádatelia generácie tzv. digitálnych detí (USA, Kanada). Dokazovali, že Prenského premisa platí len čiastočne, lebo aj nová generácia je v sociálno-psychologickom smere heterogénna, nie je paušálne technologicky zdatnejšia a inteligentnejšia ako predchádzajúce generácie. Nemá preto dôvod opovrhovať digitálnymi imigrantmi, lebo obidve generácie sú evolučne vybavené tou istou plasticnosťou kognitívnych schopností. Preto neexistuje dôvod, pre ktorý by nemohli vzájomne komunikovať (Koutropoulos 2011).

² Pre tretí prvok trojčlenky *Digital natives: Digital immigrants: Digital othered* som sa nakoniec rozhodla pod vplyvom označenia inakosti v *Afrofuturistickom manifeste*: „While we are often Othered, we are not aliens” (Syms 2013).

³ Arthur Danto zaraďuje medzi kľúčové príznaky súčasného umenia najmä pluralizmus techník a stratégií. O slobode svetonázoru však treba v našom geografickom regióne pochybovať, čo ojedinele potvrdzujú aj súdne tresty vynesené na základe „urážky náboženských citov“ v umeleckých projektoch.

⁴ Úloha, ktorú vyskúšali a opísali antropológovia, napríklad Sarah Pink *Etnografia Wizualna. Obraz, media i przedstawienie w badaniach* (2009, *Vizuálna etnografia. Obraz, médiá a predstavivosť vo výskume*).

⁵ „Some refer to them as the N-[for Net]-gen or D-[for digital]-gen” (Prensky 2001, 2).

⁶ Aj krakovská skupina, ktorú som prizvala do projektu, vyhlásila v roku 2005 manifest *Rozdzielczość chleba* (dnes vystupujú pod týmto názvom). V súčasnosti už má aj svojich mladších nasledovníkov, ktorí vyhlásili *Manifest Transawangardy*. Z empirického hľadiska sa zdá, že vyhlasovanie manifestov treba zatiaľ zaradiť medzi „biele“ stránky internetu, ktoré sa zameriavajú na slobodu vyjadrovania, racionálneho uvažovania, kultúry daru (aj intelektuálnych hodnôt), spolupráce (Katz 1997). Pozoruhodnou iniciatívou je v tejto súvislosti *The Digital Manifesto Archive*, ktorého cieľom je zhromažďovanie a uchovávanie publikovaných manifestov na internete. Jeho iniciátori doteraz zhromaždili vyše 200 manifestov (<http://digitalmanifesto.net>).

⁷ Kvalitatívne anketové videorozhovory prostredníctvom služby Skype som realizovala v spolupráci s Mariuszom Pisarskim.

⁸ Informácie sú dostupné na: <http://electronicliteraturereview.wordpress.com/>

⁹ Podľa Prenského práve táto generácia ľahko nadväzuje kontakty cez internet, je kognitívne prispôbená využívaniu hypertextových formátov a odmieta autoritu hierarchicky usporiadaných informácií (2001, 6).

¹⁰ Pozri interview s Leonardom Floresom.

¹¹ Úryvky z emailovej ankety (jún 2016). Farkas: „For sure there are such creators both in Hungary and in Germany. I do not have a clear view on the ‚scene‘, thus I can only offer some general remarks on cultural, political and/or societal contexts. In Hungary there is only a fragmented tradition of an artistic avant-garde, as there is a brutal tradition on how to suck away the oxygen from the artistic avant-garde and on how to prevent avant-garde artists and their art. This is in parts for political, in parts for politically independent and deeper or wider social, psychological reasons. In addition, the situation has always been made worse by the fact that avant-garde artists could never or only to a very limited extent rely on the solidarity of critics and fellow artists. This is no different today, so that any artist or creator who is too experimental in their approach encounters the same difficulties as fifty or one hundred years ago. In Germany, there would be enough oxygen as noone wants to prevent avant-garde artists, while critics and especially the artists themselves are a lot more open. Here, it is rather the disinterest, the effeminacy, obtuseness, boredom And a fear of all kinds of risks that numbs people and makes the fate of radically thinking artists and arts more difficult...”

Szűts: „Really good question. In Hungary electronic literature in my opinion is a part of neo-avant-garde tradition, but the younger generation I do not know of. Even as a literary scholar I don't have an overview about current artists. The similarity between electronic literature and avant-garde is that they are both outside of mainstream literature...”

- ¹² Vo videonahrávke hovorí Lubomír Panák o tom, že v rámci pripravovaných projektov so Zuzanou Husárovou využíva programátorské zručnosti, no iným spôsobom než pri riešení profesionálnych programátorských úloh. Pre svoje umelecké projekty hľadá inovatívne riešenia, čím sa snaží posúvať elektronickú literatúru dopredu.
- ¹³ Katherine Hayles (2014, 159) vo svojej štúdii načrtáva základy novej estetiky v umelých svetoch ne-ludských bytostí aj prostredníctvom stále ľudských pojmov, ktoré preberá napríklad od E. Levinasa (*enjoyment*) alebo od G. Harmana (*allure*).
- ¹⁴ K téme elegancie elektronického diela a elegancie dosiahnutej prostredníctvom matematických a informačných vied sa nedávno vyjadril aj Alexander Galloway (2016).
- ¹⁵ Jason Nelson hovorí o stave uspokojenia, satisfakcie, ktorú zažíva, keď sa mu podarí dosiahnuť vzájomnú súdržnosť, kooperáciu všetkých úrovní projektu, všetkých jeho zložiek od použitého média cez interfejs, text a slovo.

LITERATÚRA

- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Bińczyk, Ewa. 2013. Ocalić Gaję i zbawić zbiorowość. Ekoteologiczne sugestie Bruna Latoura. *Stanzeczy*, 2, 5. Dostupné na: <https://repozytorium.umk.pl/bitstream/handle/item/2093/ocalic%20gaje,%20bińczyk.pdf?sequence=1> [cit. 25. 6. 2016]
- Bredemeier, Karsten. 2007, 2008. *Verbalna prowokacja. Posługuj się retoryką ostrą jak brzytwa*. Prel. Marian Kalinowski, Ewa Klej a Katarzyna Patoleta. Gliwice: Helion.
- Cayley, Jay. 2012. Time, Code, Language: New Media poetics and Programmes Signification. In *New media poetics. Context, technotexts, and Theories*, eds. Adalaide Morris – Thomas Swiss, 312. London: MIT Press.
- Converting Technologies for Improving Human Performance*. 2002. Dostupné na: http://www.prisonplanet.pl/files/1196098270/file/nbic_pre_publication.pdf
- Danto, Arthur C. 1997, 2013. *Po końcu sztuki. Sztuka współczesna i zatarcie się granic tradycji*. Prel. Mateusz Salwa. Kraków: Universitas.
- DeGraff, Jeff. 2014. Digital Natives vs. Digital Immigrants. *The Huffington Post*. Dostupné na: http://www.huffingtonpost.com/jeff-degraff/digital-natives-vs-digital-immigrants_b_5499606.html [cit. 25. 1. 2015]
- Emerson, Lori. 2014. *Reading Writing Interfaces. From the Digital to the Bookbound*. Minneapolis – London: University of Minnesota Press.
- Flores, Leonardo. EIR Interview with Leonardo Flores. *Electronic Literature Review*. Dostupné na: <https://electronicliteraturereview.wordpress.com/2013/11/20/interview-with-leonardo-flores/> [cit. 15. 4. 2016]
- Galloway, Alexander. 2016. Jodi's Infrastructure. *E-flux*. Dostupné na: <http://www.e-flux.com/journal/jodis-infrastructure/> a <http://www.e-flux.com/issues/74-june-2016/> [cit. 15. 6. 2016]
- Hayles, Katherine. 2014. Speculative Aesthetics and Object Oriented Inquiry (OOI). *Speculations*. Dostupné na: <https://scholars.duke.edu/display/pub1010728> [cit. 25. 6. 2016]
- Jockers, Matthew. 2013. *Macroanalysis digital methods and literary history*. Illinois: The University of Illinois Press.
- Kasík, Pavel. 2010. Programátorské umění se ztrácí, potvrzuje výzkumnice Microsoftu. Kóduje i pro radost. *Technet.cz*. Dostupné na: http://technet.idnes.cz/programatorske-umeni-se-ztraci-potvrzuje-vyzkumnice-microsoftu-koduje-i-pro-radost-go0-/software.aspx?c=A100305_151338_software_pka [cit. 15. 4. 2015]
- Katz, Jon. 1997. Birth of a Digital Nation. *Wired* 5.04. Dostupné na: <http://www.wired.com/1997/04/netizen-3/> [cit. 25. 6. 2016]
- Kirchenbaum, Matthew G. 2016. *Track Changes. A literary history of word procesing*. London: Harvard University Press.
- Knuth, Donald. The Art of Computer Programming. Cit. podľa Galloway. Jodi's Infrastrukture. *E-flux*.

- Dostępne na: <http://www.e-flux.com/journal/jodis-infrastructure/> [cit. 25. 7. 2016]
- Koutropoulos, Apostolos. 2011. Digital Natives: Ten Years After. *Merlot* 7, 4. Dostępne na: jolt.merlot.org/vol.7no4/koutropoulos_1211.pdf [cit. 25. 1. 2016]
- Lévy, Pierre. 2001. Collective Intelligence. In *Reading Digital Culture*, ed. David Trend. Blackwell: Malden, Mass. Dostępne na: <https://is.cuni.cz/studium/predmety/index.php?do=download&did=29658&kod=JJM085> [cit. 25. 9. 2015]
- Lopez, Dominic McIver. 2010. *A Philosophy of Computer Art*. New York – London: Routledge.
- Loužek, Marek. 2012. Ekonomie vědy – naděje nebo léčka? *Politická ekonomie*, 60, 4: 536 – 550. Dostępne na: <https://www.vse.cz/polek/861> [cit. 25. 6. 2016]
- Manovich, Lev. 2013. *Softwar Takes Command*. New York – London – Newdelhi – Sydney: Bloomsbury.
- Marecki, Piotr, ed. 2003. *liternet.pl*. Krakow: Rabid.
- Marino, Mark. 2006. Critical Code Studies. *Electronicbook review*. Dostępne na: <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology> [cit. 25. 6. 2015]
- Montfort, Nick et al. 2015. *10 PRINT CHR\$(205.5+RND(1)):Goto 10*. Cambridge: MIT Press.
- Naji, Jeneen. 2014 – 2015. Repurposing in electronic literature: technology and the expressive continuum. In *ENTER+Repurposing in Electronic Literature*, eds. Mária Mencia – Zuzana Husárová.
- Nelson, Jason. 2015. Electronic Literature Organization. Dostępne na: <https://electronicliteraturereview.wordpress.com/category/uncategorized/>
- Pink, Sarah. 2009. *Etnografia Wizualna: Obraz, media i przedstawienie w badaniach*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Pisarski, Mariusz. 2015. Wylewanie chrześniaka z kąpielą – w odpowiedzi Zenonowi Fajferowi. *Korporacja ha!art!* Dostępne na: haart.e-kei.pl/projekty/felietony/4084-wylewanie-chrseniaka-z-kapie-la-w-odpowirdzi-zanonowi-fajferowi [cit. 25. 5. 2016]
- Prensky, Marc. 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. *Horizon* 9, 5. Dostępne na: www.marcprensky.com [cit. 24. 5. 2016]
- Simanowski, Roberto. 2016. *Digital Humanities and Digital Media. Conversations on Politics, Culture, Aesthetics and Literacy*. London: Open Humanities Press.
- Sokal, Alan – Jean Bricmont. 1999, 2004. *Modne bzdury. O nadużyciach nauki popełnianych przez postmodernistycznych intelektualistów*. Prel. P. Adamczewski. Warszawa: Prószyński i Spółka.
- Svoboda, Aleš. 2016. Řízená náhoda v metakreativě. In *Kognice a umělý život XVI*, eds. Michal Vavrečka – Ondřej Bečev – Matěj Hoffman – Karla Štěpánová. Dostępne na: <http://www.kognice.eu/> [cit. 20. 7. 2016]
- Syms, Martine. 2013. The Mundane Afrofuturist Manifesto. *Rhizome*. Dostępne na: <http://rhizome.org/editorial/2013/dec/17/> [cit. 20. 7. 2016]
- Turkle, Sarah et al. 2002. Converting Technologies for Improving Human Performance. *National Science Foundation*. Dostępne na: http://www.prisonplanet.pl/files/1196098270/file/nbic_pre_publication.pdf [cit. 25. 6. 2015]
- Wodiczko, Krzysztof. 2014. Awantgarda transformacyjna: Manifest terażniejszości. *Szum*, 6. Dostępne na: magazynszum.pl/magazyn/szum-32014-6 [cit. 20. 6. 2016]

Digiliterates vs. paperliterates: A transdisciplinary adventure

Digital natives. (E)literature. Computational elegance.

The basis of this paper is the author's project "Digital Natives: Digital Immigrants: Digital Othered", which consists of finding artists with different attitudes towards – and competence in – digital technology and getting them to work together. The first part describes the various challenges in organizing such encounters and introduces the technique of productive provocation. In the second part, the paper looks at the various interdisciplinary aspects of generational change in terms of digital competence, including glocality, transhumanism and computational elegance.

Mgr. Bogumiła Suwara, PhD.
Ústav svetovej literatúry SAV
Konventná 13
811 03 Bratislava
Slovenská republika
bsuwara@gmail.com