

MOARTEA ELECTRONICĂ A AUTORULUI

The Electronic Death of the Author

Assistant Prof. Dr. Daniela PETROȘEL
„Ștefan cel Mare” University of Suceava

Abstract

The contemporary forms of electronic literature (hypertext/network fiction, interactive fiction, e-mail and SMS novels, kinetic poetry, locative narratives etc.) are highly refuted by literary criticism for their lack of any aesthetic features. Against this background, this paper intends to overview the transformations of authorship determined by the new reading and writing technologies. The posthumanist auctorial system introduced by electronic literature combines human skills and technological innovations, and the Author is rather a collective entity, dispersed within the network, at times entirely replaced by the new Reader/Player.

Keywords: electronic literature, hypertext, interactive fiction, literary criticism, aesthetic features

De multă vreme și în variate contexte se vorbește despre moartea Autorului. Înainte ca Roland Barthes să-i pronunțe decesul, eliminarea lui apărea iminentă în contextul pulverizării coerenței și tiraniei discursive. Fie că este vorba de dispariția și irelevanța lui ca biografie, înlocuit fiind de omnipotența și autosuficiența textului, fie că decesul lui (al ei) afectează unitatea și exemplaritatea discursivă, groparii fiindu-i poststructuraliștii, Autorul pare să fi fost, de multe decenii acum, îngropat. Iar apologeții lumii digitale au fost convinși că mult prea umana sensibilitate auctorială cu greu își mai află locul în complicata rețea postumană a contemporaneității. Și totuși, Autorul se întoarce în mod constant (o întoarcere a *refulutului*, ar spune psihanaliztii), sau noi ne întoarcem la el cu regularitate, confirmându-i astfel semnificațiile. Actuala lucrare nu își propune să explicitizeze meandrele dispariției sau succesivelor reapariții ale figurii auctoriale, există o bibliografie impresionantă în acest sens¹, ci să caute urmele Autorului în realitatea complexantă și eliberatoare, halucinantă și matematică, democratică și în egală măsură elitistă a producțiilor literaturii electronice; principala provocare fiind discutarea unui concept literar esențial, cum este cel de Autor, într-o realitate digitală care nu se lasă cu ușurință încadrată în paradigma teoriei literare clasice. Înțelegerea fenomenelor literare (chiar stabilirea gradului lor de literaritate) care se dezvoltă în spațiul digital actual necesită recuperarea teoriei critice tradiționale, dar, mai ales, punerea ei în dialog cu specificul noilor tehnologii. De aceea, teoreticienii literaturii electronice vin din domenii diferite, din ceea ce în mod tradițional numim științele *tari* (cibernetică, robotică, inginerie software și hardware), din noul val al studiilor media, dar evident că și criticii literari testează rezistența/metamorfozele conceptelor critice în lumea digitală.

[1] Pentru că literatura electronică este un melanj de uman și tehnologic, de subiectivitate și limbaje pe programare, de inspirație și (de)codare digitală, ea se cere lecturată în cheia adecvată a Postumanismului. Astfel încât, implicit, și înțelegerea statutului pe care îl

¹ A se vedea în acest sens volumele *The Death and Return of the Author: Criticism and Subjectivity in Barthes, Foucault and Derrida*, de Sean Burke, Edinburg University Press, 1998; *The Author. The New Critical Idiom*, de Andrew Bennett, Routledge, 2005; *The Construction of Authorship: Textual Appropriation in Law and*, editat de Martha Woodmansee și Peter Jaszi, Duke University Press, 1994 etc.;

are Autorul în spațiul literaturii electronice necesită o succintă inventariere a teoriilor despre Postumanism, unul dintre cele mai controversate concepte ale contemporaneității. Definițiile Postumanismului se nasc dintr-o serie de reacții extrem de diferite: unele sceptice și dure, exprimate de adversarii săi declarați, cum e cazul lui Fukuyama sau Baudrillard, altele entuziast-exaltate, cu nuanțe transumaniste chiar, cum ar fi cele exprimate de Hans Moravec sau Ray Kurzweil. Cum s-a mai spus, Postumanismul nu este un antiumanism, căci el pune într-o altă lumină concepte precum *subiectivitate*, *corporalitate*, *unitatea/destrămarea subiectului*, sau relațiile dintre *biologic-artificial* și *real-virtual*. În această nouă articulare a unor principii mai vechi, rămâne esențială relația tensionată și extrem de dinamică dintre *uman* și *tehnologic*. În acest context, Katherine Hayles, autoarea unui studiu de referință despre Postumanism, *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Information*, demonstrează că în lumea tehnologică actuală nu mai există delimitări precise „între existența corporală și simularea computerizată, între mecanismul cibernetic și organismul biologic, între teleologia robotică și scopurile ființei umane”(t.n)². Ea enumeră patru principii care ar sta la baza gândirii postumaniste, principii care își vor demonstra utilitatea în analizele legate de statutul Autorului: 1. Informația capătă întâietate în fața materiei, căci substratul biologic este mai degrabă un accident al istoriei decât o condiție a vieții; 2. Conștiința este văzută ca un epifenomen; 3. Corpul este văzut ca o „proteză originală”, pe care învățăm să o manipulăm; 4. Ființa umană poate fi articulată ca o mașină inteligentă. Extrase din câmpul imaginarului social, aceste trăsături sintetizează o nouă vârstă a (non)sensibilității (non)umane, determinând, implicit, noi mutații ale figurii auctoriale. Căci autorul de literatură electronică se construiește tocmai prin intersectarea unei subiectivități creatoare cu rigiditatea sistemelor de operare, iar *intenția autorului* (deja mult erodată de *intenția operei*) însumează, în context digital, și priceperea programatorului. Coerența estetică pe care am aștepta-o de la Autor se pierde în rețeaua electronică democratizantă, iar biografia auctorială stă sub semnul dematerializării (numită și *destrupare*), riscând să fie detronată (nu de autosuficiența textului), ci de omnipotența tehnologică. Iar sistemul auctorial *om (oameni) – mașină* este noua față a Autorului.

Literatura electronică este unul dintre ultimii copii teribili ai tehnoculturii contemporaneității, pentru care încă se caută un loc în arborele genealogic al fenomenelor literaturii. Creațiile sale sunt în egală măsură revendicate și repudiate de studiile media, de abordările critice tradiționale (aici însă cu multe nuanțări) sau de teoriile asupra jocului. Foarte simplu, literatura electronică conține operele cu valoare estetică, a căror creație (și receptare) depinde de tehnologiile oferite de un computer și/sau de o rețea. A fost înființată și o organizație care promovează acest tip de literatură, Electronic Literature Organization, constituită în 1999, în cadrul acesteia activând și foarte mulți teoreticieni preocupați de specificul acestor creații literare. Probabil numele cel mai cunoscut în domeniu este, din nou, cel al lui Katherine Hayles, autoarea unui studiu devenit clasic, *Electronic Literature: What is It?*, 2007. Ea inventariază formele pe care le ia literatura electronică, *poezia și ficțiunea hipertextuală*, *poezia kinetică*, *ficțiunea interactivă*, *romanele scrise sub forma e-mail-urilor*, *a SMS-urilor sau a blog-urilor*, *poeziile și narațiunile generate de computer* etc., militând

² Hayles, Katherine N., *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Information*, The University of Chicago Press, Chicago, 1999, p. 2.

pentru introducerea lor în programele universitare. Există de fapt mai multe încercări, venite atât din partea teoreticienilor, cât și a autorilor de literatură electronică, pentru integrarea creațiilor lor în circuitul fenomenelor artistice contemporane; dar intrarea lor în mediul academic este, încă, întâmpinată cu scepticism, chiar dacă nu rareori și-au dovedit utilitatea didactică (a se vedea cursurile lui Stuart Moulthrop și Nancy Kaplan, legate de ficțiunea interactivă).

Perspectivile mai noi asupra literaturii electronice demonstrează importanța ei ca fenomen global, poate ca o nouă formă de manifestare a literaturii universale: „literatura electronică nu este «un lucru» sau «un medium», nici măcar un corpus de «opere» aparținând unor «genuri» variate. Nu este poezie, ficțiune, hypertext, joc, *codework* sau un nou amestec al acestor practici. Literatura electronică este, probabil, o formă culturală în dezvoltare, atât o creație colectivă de termeni, concepte-cheie, genuri, structuri și instituții, cât și procesul prin care se creează noi forme literare.”(t.n.)³ Rezervele cu care am putea întâmpina o astfel de declarație entuziastă vizează, în primul rând, impactul limitat (comparat cu literatura pe suport de hârtie) pe care îl are literatura digitală asupra consumatorului de literatură, dar și globalizarea neapărat fericită a sensibilităților literare naționale făcută sub tirania limbii engleze. Dependentă de suportul tehnologic, literatura electronică se adresează, cu precădere, unui public (mai ales tânăr sau specializat) apropiat de acest mediu. Dar același suport tehnologic (care determină un alt tip de receptare) ține departe un număr mult mai mare de cititori, consumatori fideli de cărți în format tipărit, pentru care lectura necesită prezența obiectului-carte. Ancorarea puternică în dispozitivele tehnice nu înseamnă, neapărat, o creștere a perenității textului, ci, paradoxal, îi accentuează efemeritatea. Căci multe dintre creațiile de început ale literaturii electronice s-au pierdut tocmai din cauza rapidelor schimbări ale softurilor implicate în producerea ei, din cauza lipsei soluțiilor tehnice de păstrare/salvare adecvată.

Ține de domeniul evidenței faptul că modificarea mediului de manifestare a acestui tip de literatură determină o altă perspectivă asupra procesului de creație și asupra experienței receptării. Sau, cum plastic și cu umor spune Jane Yellowlees Douglas, „introducând un *computer* în triunghiul cândva călduț format de *Autor-Text-Cititor*, rezultă un dreptunghi format din *Autor-Computer-Text-Cititor*”(t.n.)⁴ Iar mulți dintre nostalgicii cărții au înregistrat această *schimbare colectivă de sensibilitate* și mutațiile produse de mediul digital asupra practicilor de scriitură și lectură. Sven Birkerts, în *The Gutenberg Elegies. The Fate of Reading in an Electronic Age* (1994), remarcă diferențele existente între textul tipărit și cel electronic; textul tipărit este static și material, marcă a interiorității și a subiectivității, în vreme ce textul electronic este mobil și potențial, și se construiește de-a lungul unei rețele, stând sub semnul evanescenței. Primul stă sub semnul linearității și se supune regulilor sintaxei, celălalt stă sub semnul non-linearității și se prezintă drept un cumul de stimuli, nu doar vizuali. Nu în ultimul rând, creația digitală este dominată de interactivitate și multisenzorialitate. Evident că și perspectiva asupra autorului este impregnată de aceste concepții; autorul literaturii electronice nu mai este plasat strict în dimensiunea literarității, ci

³ Joseph Tabbi, “Electronic Literature as World Literature; or The Universality of Writing under Constraints”, in “Poetics Today” 31:1 (Spring 2010) doi 10.1215/03335372-2009-013”

⁴ Jane Yellowlees Douglas, *The End of Books – Or Books Without End? Reading Interactive Narratives*, University of Michigan Press, 2001, p. 5.

este considerat (cum și este, de altfel) creatorul unui sistem semiotic mult mai complex. Trecerea de la hârtie la mediul digital înseamnă, în primul rând, o trecere de la particular la public: „scriitura digitală transformă singurătatea privată a scriiturii și lecturii reflexive într-o rețea publică, unde cadrul personal și simbolic necesar originalității auctoriale este amenințat de conectarea la textualitatea totală a expresivității umane”(t.n.)⁵. De vreme ce literatura a fost, timp de secole, văzută ca un depozitar al valorilor spirituale ale umanității, marea întrebare care bântuie discursul teoreticienilor literaturii digitale vizează măsura în care această creație vorbește în numele unei colectivități și, dacă da, care sunt dilemele ei specifice. Este oare literatura electronică doar o formă de scriitură avangardistă, care a abandonat suportul de hârtie pentru mai revoluționarul mediu digital? Sau poate literatura însăși se reinventează modificându-și doar locul de manifestare. Pentru a prezenta mai în profunzime mutațiile pe care literatura electronică le produce la nivelul figurii auctoriale, vom detalia modul în care aceasta este afectată de dezvoltarea a două forme ale literaturii electronice, *ficțiunea hipertextuală* și *ficțiunea interactivă*.

Detaliind metamorfozele instanței auctoriale în mediul digital, Friedlander Larry, în articolul *Narratives Strategies in a Digital Age. Authorship and Authority*, sintetizează trăsăturile noului Autor: „În spațiul digital, autorul este dispersat, colectiv și instabil”(t.n.)⁶. În egală măsură, aceste trăsături sunt atât o consecință a noului mediu de manifestare a autorității, cât și a diferitelor tipuri de scriitură electronică existente. Pentru că varietatea experimentelor literare desfășurate în spațiul digital necesită diferite grade de implicare a Autorului. În încercarea de a pune ordine în haosul formelor literaturii digitale, Jane Yellowlees Douglas, *The End of Books – Or Books Without End? Reading Interactive Narratives*, propune două mari categorii:

1. *Ficțiunile hipertextuale*, narațiuni în care primează textul, iar exemplul cel mai cunoscut ar fi *Victory's Garden*, de Stuart Moulthrop; scris în StorySpace și publicat în 1992, textul este unul dintre puținele produse ale literaturii electronice care au convins universitarii occidentali să-l includă în cursurile lor. Iar acest program de scriere, StorySpace (inițiat de Michael Joyce, Jay David Bolter și John B. Smith), a fost atât de popular în anii '80-'90, încât a dat numele unei grupări literare, Școala StorySpace.

2. *Narațiunile digitale*, texte în care primează imaginile, exemplul invocat aici fiind *The Last Express*. Multe dintre reproșurile aduse literaturii electronice astfel de creații vizează, căci aceste texte nu prea mai sunt, de fapt, texte. Simpla lor narativitate nu determină și gradul lor de literaritate.

Plecând de la aceste categorii, putem identifica diferite modalități prin care Autorul se reinventează sau își distribuie sarcinile către adjuvanți umani sau tehnologici. Ficțiunile hipertextuale excelează în a dispersa valențele auctoriale, autorul prim și un număr necunoscut de autori de gradul al doilea sau al treilea împărțind în mod egal puterea. Iar Autorul nu mai este (doar) un scriitor, ci este mai degrabă asemănat cu un regizor, care creează și livrează un produs mai mult artistic decât literar. El este autoritatea primară care-și

⁵ Michael Heim, *Electric Language*, 1999, p. 128, apud Sean Burke, Sean, *The Death and the Return of the Author: Criticism and Subjectivity in Barthes, Foucault and Derrida*, Edinburg University Press, 1998, p. 194.

⁶ Friedlander Larry, *Narratives Strategies in a Digital Age. Authorship and Authority*, în Knut Lundby (ed.), *Digital Storytelling, Mediatized Stories: Self-Representations in New Media*, Peter Lang, New York, 2008, p. 179.

lansează textul în lume, iar efortul său este continuat de autori secunzi, terți etc., toți glosând nu pe marginea, ci tocmai din interiorul textului. Sunt numeroase astfel de proiecte auctoriale colective care au continuat de-a lungul anilor, un cunoscut exemplu fiind *The Unknown*, proiect finalizat în 2000. Acesta anulează imaginea unui singur autor, deținător al adevărului, pe care cititorul îl caută tocmai pentru că are încredere în autoritatea pe care o reprezintă; iar autorul propus este colectiv și anonim, implicat în diverse grade în actul scriiturii, posesor al unor inegale valoric abilități de scriitor.

Această democratizare a procesului de producție (și de receptare) ce definește lumea digitală a fost evidențiată de mai toți cercetătorii, consecințele fiind atât benefice (relaxarea consumatorului), cât și nedorite (o evidentă scădere valorică a producțiilor). Accentul analizei este pus cel mai adesea pe modul în care „diviziunea muncii influențează creativitatea în producțiile media”(t.n.)⁷. Ficțiunile hipertextuale transferă multe dintre atributele auctoriale unor alți autori potențiali sau uzează, cum observă Sven Birkerts, de noile tehnologii: „Hypertextul este mai mult decât un sfârșit al tipăritului; este o modalitate prin care ecranul, software-ul și modemul capătă un rol semnificativ în procesul scrierii.”(t.n.)⁸ Pentru că se pierde mult din intimitatea comunicării între două subiectivități, specifică textului scris, iar mutațiile sunt profunde: „Au(c)toritatea, care s-a manifestat ca prezență legitimatoare pentru transmiterea de valori prin întâlnirea cu o alteritate autoritară, este înlocuită acum cu un cor cacofonic de voci instabile și rapid schimbătoare care primesc, transmit, alterează și creează colaborări temporare.”(t.n.)⁹. Disiparea instanței auctoriale în mediul digital presupune ruperea legăturii privilegiate, activată în chiar actul lecturii, dintre autor și cititor. Căci textelor digitale, așa cum ne explică Jane Yellowlees Douglas, le lipsește sensul închiderii, specific textelor tipărite. Iar scrierea nu este net diferențiată de receptare, autor și cititor implicându-se activ și în sensul propriu al termenului, în producția de text. *Imersiunea, interacțiunea* sau *agency*-ul, elemente care definesc tipul de relaționare dintre produsul digital și consumatorul său, nu mai sintetizează relația dintre text și cititor. Sau dacă pot fi aplicate și interacțiunii literare, necesită multe nuanțări.

Mutațiile figurii auctoriale sunt și mai profunde în cazul *narațiunilor digitale*, unde textul pierde teren în fața imaginii. Față de stabilitatea textului tipărit, textul electronic cunoaște forme diferite sub care se prezintă consumatorului (dimensiunea ecranului, numărul de pagini afișat pe ecran, tipul de caractere, viteza de încărcare etc.). Iar această versatilitate poate induce un anumit sentiment de disconfort. Aici, Autorul de literatură electronică (în situația în care este doar o singură persoană) tinde să sintetizeze mai multe valențe creatoare, fiind și specialist în grafică sau animație computerizată, cu abilități de inginer de sunet, dar, mai ales, programatorul propriului text. Evident că un astfel de autor nu este, eminentamente, un abil mânuitor al valențelor limbajului; iar textele literaturii electronice nu pun în practică ceea ce îndeobște așteptăm de la un text literar: ambiguitate, expresivitate, joc lingvistic și polisemie etc. Interpretarea ficțiunilor interactive nu este decodare a unui mesaj textual, linear; ci este rătăcire printr-o realitate rizomatică, prin camerele interconectate ale aceleiași

⁷ Torben K. Grodal, Bente Larsen and Iben Thorving Laursen, *Visual Authorship: Creativity and Intentionality in Media*, Museum Tusulanum Press, 2005, p. 8.

⁸ Sven Birkerts, *The Gutenberg Elegies. The Fate of Reading in an Electronic Age*, Faber and Faber, USA, 1995, disponibil la http://www.uv.es/~fores/programa/birkerts_gutenberg.html, accesat 3 septembrie, 2012.

⁹ Larry Friedlander, *art.cit.* p. 182.

povești. Multe dintre atributele auctoriale sunt preluate de cititor, un cititor el însuși apropiat mai degrabă de ceea ce înseamnă un jucător de jocuri electronice, decât un consumator de text tipărit. Punând cap la cap firele poveștii, construindu-și el singur povestea (și ce material de analiză ar avea aici Norman Holland, pentru care nu actul scriiturii activează frustrările și complexe auctoriale, ci cel al lecturii îi permite cititorului să-și proiecteze în text propriile fantasmе), consumatorul de ficțiune interactivă se simte mai implicat în poveste și mai responsabil pentru destinul personajelor.

În buna (deja) tradiție a Postumanismului, Autorul de literatură electronică este un amestec de uman și tehnologic; sensibilitatea și forța creatoare pe care ne place să le căutăm în spatele oricărui act artistic, dincolo de mediul în care acestea se manifestă, se convertesc și ajung la noi prin o serie de aplicații computaționale extrem de rigide. Acestea pot fi la rândul lor creația autorului, sau el se folosește doar de creațiile tehnologice (mai ales programe de scriere) ale altor autori; mai precis, atunci când autorul colaborează cu un inginer de sistem, cum se întâmplă adesea, el devine și receptor al textului său. Intervin atunci o serie de mutații, produsul final pe care îl parcurge utilizatorul adunând abilitățile mai multor autori, mai puțin literari și mai mult tehnici.

Sintetizând schimbările pe care dezvoltarea mediului electronic le-a adus asupra figurii auctoriale, am observa că, în primul rând, autorul nu mai este doar scriitor, ci este considerat creatorul unui produs estetic mai complex, ce combină elemente din multe arte, sau că foarte rar procesul de creație are un singur autor, având de-a face, cel mai adesea, cu un efort auctorial colectiv. Iar complexul auctorial nu este doar uman, ci implicate sunt și sistemele soft sau hard ce formează cadrul tehnologic de referință al unei perioade. Nu în cele din urmă, moartea electronică a Autorului, sinonimă aici cu dispersarea valențelor creatoare atât spre adjuvanți umani, cât și tehnologici, generează o permanentă naștere a Cititorului. Dar un cititor echivalat cu un Autor în toată regula, vizibil și activ implicat în actul producerii literaturii electronice. Iar moartea electronică a Autorului este, în primul rând, moartea literaturii cu care am fost obișnuiți, marcă a subiectivității neconvertite tehnologic.

Bibliografie:

- Birkerts, Sven, *The Gutenberg Elegies. The Fate of Reading in an Electronic Age*, Faber and Faber, USA, 1995, disponibil la http://www.uv.es/~fores/programa/birkerts_gutenberg.html.
- Burke, Sean, *The Death and the Return of the Author: Criticism and Subjectivity in Barthes, Foucault and Derrida*, Edinburg University Press, 1998.
- Friedlander, Larry, *Narratives strategies in a Digital Age. Authorship and Authority* în Lundby, Knut (ed.) *Digital Storytelling, Mediatized Stories: Self-Representations in New Media*, Peter Lang, New York, 2008.
- Hayles, Katherine, *Electronic Literature: What is It?*, 2007, disponibil la <http://eliterature.org/pad/elp.html>, accesat la 22 august, 2011.
- Hayles, Katherine N., *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Information*, The University of Chicago Press, Chicago, 1999.

Tabbi, Joseph, "Electronic Literature as World Literature; or The Universality of Writing under Constraints", in "Poetics Today" 31:1 (Spring 2010) doi 10.1215/03335372-2009-013".

Torben K. Grodal, Bente Larsen and Iben Thorving Laursen, (eds.) *Visual Authorship: Creativity and Intentionality in Media*, Museum Tusulanum Press, 2005.

Yellowlees Douglas, Jane, *The End of Books – Or Books Without End? Reading Interactive Narratives*, University of Michigan Press, 2001.

ACKNOWLEDGMENT: *This paper was supported by the project "Progress and development through post-doctoral research and innovation in engineering and applied sciences– PRiDE - Contract no. POSDRU/89/1.5/S/57083", project co-funded from European Social Fund through Sectorial Operational Program Human Resources 2007-2013.*