Elżbieta Winiecka

POSZERZANIE POLA LITERACKIEGO

STUDIA O LITERACKOŚCI W INTERNECIE



universitas

POSZERZANIE
POLA LITERACKIEGO

Elżbieta Winiecka

POSZERZANIE POLA LITERACKIEGO

STUDIA O LITERACKOŚCI W INTERNECIE

Kraków

Publikacja sfinansowana ze środków Wydziału Filologii Polskiej
i Klasycznej UAM

© Copyright by Elżbieta Winiecka and Towarzystwo Autorów
i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS, Kraków 2020

ISBN 978-83-242-3602-2
e-ISBN 978-83-242-6437-7
TAiWPN UNIVERSITAS

Recenzja
prof. dr hab. Adam Dziadek
prof. dr hab. Ewa Szczęsna

Opracowanie redakcyjne
Dagmara Wachna

Projekt okładki i stron tytułowych
Sepielak

www.universitas.com.pl

WSTĘP

LITERATURA ELEKTRONICZNA JAKO POLE BADAŃ

Książka ta ukazuje się w momencie, gdy specjaliści coraz częściej zapowiadają koniec takiego internetu, jaki znamy. Wskutek wejścia w życie dyrektywy o prawach autorskich w sieci, przyjętej przez Parlament Unii Europejskiej 26 marca 2019 roku (tak zwanej ACTA 2), kulturowy model remiksu, partycypacji, dzielenia się i swobodnego krążenia tekstów kultury najprawdopodobniej przejdzie do przeszłości.

W istocie jednak wizja wolnej kultury internetowej od dawna (a może od początku?) jest złudzeniem użytkowników. Niezależnie od najnowszych unijnych regulacji, od kilkunastu lat działalność wielkich korporacji (GAFA: Google, Amazon, Facebook, Apple) prowadzi do stopniowej centralizacji internetu, co oznacza powrót do starego, hierarchicznego porządku kultury, od którego sieć miała nas uwolnić. Kultura 2.0, oparta na prawach *Creative Commons*, traktowała technologie jako źródło pozytywnych zmian, a łatwość dostępu do treści, możliwość ich przekształcania i przekazywania przyczyniły się do całkowitej reorganizacji społecznych form uczestnictwa w komunikacji. Z kolei kultura 3.0, u progu której stajemy, wskutek doświadczeń zgromadzonych na przestrzeni ostatnich dziesięciu lat pozbyła się już idealistycznych złudzeń na temat możliwości stworzenia i podtrzymania modelu wolnej, niezależnej twórczości. Buduje natomiast swoją wizję przyszłości, opierając się na kruchym fundamencie wiary w możliwość poprawy jakości technologii, które nie powinny być, tak jak dotąd, podporządkowane celom ekonomicznym.

Mirosław Filiciak i Alek Tarkowski, od lat badający świat internetu, tłumaczą tę sytuację następująco: „Problemem jest regulacja. Kontrola

i własność. Brzmi to oczywiście o wiele mniej wolnościowo, ale też wolność jako rewers kontroli w internecie coraz mniej przekonuje"[1]. Autorzy podkreślają zmianę w podejściu do nowych technologii, które dziś, inaczej niż jeszcze dekadę wcześniej, chętnie łączone są z myśleniem o dobru wspólnym. Coraz częściej wskazuje się na konieczność wspierania platform, które budują partnerskie relacje i dbają o to, by nikomu nie szkodzić, podkreśla się prawo wszystkich do bezpieczeństwa, neutralności, prywatności i kontroli tego, co dzieje się z ich cyfrowymi tożsamościami. Chodzi też o transparencję usług świadczonych w sieci i o to, by ich celem nie były tylko zyski ekonomiczne, lecz przede wszystkim dobro wspólne.

We wszystkich tych – niezwykle budujących i szlachetnych – postulatach formułowanych na rzecz „bardziej ludzkiego internetu" daje o sobie znać lekcja wyciągnięta z nadużyć, do których doprowadził dotychczasowy sposób działania sieci. Rozwijała się ona zgodnie z regułami kapitalistycznego rynku, dlatego z czasem zdominowana została przez kilka potężnych cyberkorporacji sprawujących kontrolę nad informacjami.

Czy wspólnie podejmowane działania na rzecz wprowadzenia prawnej i obywatelskiej wersji otwartego i prawdziwie partycypacyjnego internetu przyniosą pożądany efekt, trudno rozstrzygnąć. Być może optymistyczne wizje formułowane przez kilkanaście europejskich organizacji społecznych (tak zwanych *Shared Digital Europe*) skończą się klęską. Liczy się jednak przede wszystkim to, że nowa wrażliwość użytkowników już zmienia internet. Nie jest on przecież stabilną strukturą, lecz dynamicznym systemem naczyń połączonych. Połączonych – dodajmy – także z rzeczywistością społeczną, prawną i polityczną offline.

Pisanie o literaturze elektronicznej w internecie w zarysowanej tu pobieżnie perspektywie dynamicznych przewartościowań wymaga zatem zaznaczenia, że wszystko, co na jej temat można teraz powiedzieć, dość szybko się uhistorycznia. O tym diachronicznym aspekcie

1 M. Filiciak, A. Tarkowski, *Kultura 3.0: internet dla ludzi*, dwutygodnik.com, https://www.dwutygodnik.com/artykul/8210-kultura-30-internet-dla-ludzi.html?fbclid=IwAR2aEyXotRHEks6TV_KdAIhWZ-fbH_guH7LULZgVHSHQa0Y3FDa_Lup7oqQ (dostęp: 6.07.2019).

życia internetu nie należy zapominać[2]. Tutaj bowiem wszystko trwa krócej, zmienia się szybciej, traci na znaczeniu, zanim jeszcze specjalista (ta anachroniczna postać z analogowego świata) zauważy to i uzna za warte uwagi. Większość zapisów, obiektów i niezliczonych form twórczej aktywności cieszy się uwagą przez dzień, niekiedy kilka dni, a potem znika w cyfrowej otchłani i odchodzi w niepamięć. Nie wszystkie, rzecz jasna, i nie zawsze – istnieją sposoby, by to życie tekstów cyfrowej kultury przedłużyć. Powstają kolekcje elektronicznej literatury, cyfrowe biblioteki. Nie robiłabym sobie jednak nadziei, że zagwarantują one przetrwanie naszej kulturze. Ich los jest dużo bardziej niepewny niż los książek.

Między innymi z tego powodu jednym z przyjętych przeze mnie w tej książce założeń jest to, że cyfrowa rewolucja[3], która zmieniła kształt całej kultury oraz spowodowała głębokie przekształcenie paradygmatu nauk humanistycznych, nie stanowi zagrożenia dla literatury, lecz otwiera przed nią nowe perspektywy rozwoju. Oferuje przy tym możliwości przynajmniej częściowego zaspokojenia odwiecznego pragnienia poetów poszukujących formy bardziej pojemnej. Technologia cyfrowa nie zubaża bowiem znaczeń tekstu artystycznego, lecz zmienia jego charakter, poszerzając i modyfikując cechy, które można identyfikować jako literackie. Zarazem komplikuje jego kondycję, do tradycyjnych literaturoznawczych pytań o literaturę i literackość dodając kolejne, przede wszystkim o ontyczny status projektów, w których sztuka słowa staje się zjawiskiem dwupoziomowym (zewnętrzny poziom tekstury[4] warunkowany jest przez ukryty kod) oraz wielokodowym.

2 Początek internetu w Polsce datuje się na 1991 rok. Jego szczegółową historię w Polsce prezentuje Dariusz Baran, zob. *Internet w Polsce*, w: *Polski system medialny 1989–2011*, red. K. Pokorna-Ignatowicz, Kraków 2013, s. 75–92.

3 Posługując się kategorią rewolucji, odwołuję się do Kuhnowskiej koncepcji rewolucji naukowych. Biorę pod uwagę rolę, jaką odegrały media cyfrowe w paradygmatycznej zmianie podejścia do przedmiotu badań humanistycznych. Por. T. Kuhn, *Struktura rewolucji naukowych*, tłum. H. Ostromęcka, J. Nowotniak, Warszawa 1963.

4 Tekstura literatury to jej materialna forma oraz strukturalne cechy wynikające ze specyfiki medium. W przypadku literatury drukowanej tekstura przeważnie jest asemantyczna – nie wywiera wpływu na znaczenia tekstu. Do wyjątków zaliczyć można liberaturę, poezję wizualną, a także różne formy pośrednie, eksperymentalne, w których materialny kształt dzieła oraz typografia są częścią przekazu literackiego. Szerzej na temat literackości tekstury i jej interakcji z językową materią utworu,

Utwory cyfrowe są więc uzależnione od technologii – to niezwykle ważne, dla literaturoznawców chyba najtrudniejsze *novum* – a także rozszerzają pole tego, co literackie, na obszar zjawisk audiowizualnych, w których słowo staje się tylko jednym z nośników i konstruktorów znaczeń, wchodzącym w dodatku w złożone i wielorakie relacje z innymi kodami.

Istotnym problemem wciąż pozostaje opór, jaki odbiorcom przyzwyczajonym do lektury książek stawia ekran oraz technologiczny kontekst obcowania z dziełem. Niektórzy właśnie z tego powodu odmawiają cech literackości poznawanym projektom, inni uznają je za przykład ekstremalnych eksperymentów, które udziwniając i utrudniając lekturę, nie wnoszą do zasobu artystycznych (literackich) walorów utworu nic nowego.

Oba podejścia są oczywiście zrozumiałe w świetle tradycyjnych norm literackości i reguł czytania, a równocześnie potwierdzają potrzebę badania nowych zjawisk oraz edukowania czytelników do odbioru (oraz wytwarzania) literatury elektronicznej. Dalej nazywać ją będę zamiennie e-literaturą, literaturą digitalną oraz literaturą cyfrową. Wszystkie wymienione określenia odnoszą się do tej samej grupy wytworów, które są jednocześnie i cyfrowe, i literackie. Literaturę cyfrową chciałabym zatem pojmować tak, jak robi to Serge Bouchardon, który zaproponował zwięzłą i funkcjonalną definicję literatury cyfrowej. Według niego są to „wszystkie kreacje, które opierają się na napięciu między literackością a specyfiką mediów cyfrowych”[5].

Oczywiście definicja ta niczego nie ujednoznacznia, zwięźle wydobywa natomiast na jaw wszystkie kłopoty, z jakimi muszą mierzyć się badacze. Z jednej strony fundamentalna jest tu kwestia obliczeniowego, multimedialnego i hiperłączowego charakteru medium, z drugiej to, jak te cechy zmieniają język, słowa, test, narrację, formę poetycką, a ostatecznie – jak przekształcają całą komunikację

a także o odzyskiwaniu tekstury dla literackości – zob. E. Szczęsna, *Cyfrowa semiopoetyka*, Warszawa 2018, s. 10–14. Pojęcie tekstury pojawiało się wcześniej w badaniach rosyjskiej kultury wizualnej. Por. *Tekstura: Russian Essays on Visual Culture*, eds. A. Efimova, L. Manovich, Chicago 1993.

5 S. Bouchardon, *Towards a Tension-Based Definition of Digital Literature*, „Journal of Creative Writing Studies” 2016, vol. 2, iss. 1, https://pdfs.semanticscholar.org/2828/a92db14653022b82fbcc48065162c72d6e2e.pdf (dostęp: 8.10.2019).

literacką, z uwzględnieniem złożonego problemu autorstwa, roli czytelnika podejmującego aktywność czytania i otwartości oraz procesualności dzieła.

W teorii Pierre'a Bourdieu pole literackie stanowi ewoluujące w czasie autonomiczne uniwersum podlegające własnym prawom funkcjonowania i transformacji, wchodzące w relacje i podlegające wpływom innych pól, a także definiujące role i pozycje aktorów tego pola[6]. Sytuację tak zdefiniowanego pola literackiego w Polsce dobrze oddaje raport zespołu badaczy: Grzegorza Jankowicza, Piotra Mareckiego, Alicji Palęckiej, Jana Sowy i Tomasza Warczoka opublikowany w 2014 roku[7]. Pokazali oni, że po 1989 roku wielość i różnorodność sił heteronomizujących pole literackie prowadzi stopniowo do zmniejszania się jego znaczenia i zasięgu. W XXI wieku traci ono wewnętrzną spójność i zdolność do pielęgnowania oraz przekazywania kapitału symbolicznego. Zewnętrzne wobec pola literackiego siły i instytucje (na przykład pole mediów, pole władzy, ze szczególną rolą władzy ekonomii) narzucają mu swoje reguły i dyktują zachowania aktorów. Ono samo nie ma już mechanizmów – strukturalnych i instytucjonalnych – do obrony własnej tożsamości.

Zasadniczo zgadzając się z konkluzjami autorów raportu, chciałam uniknąć powtarzania pesymistycznych sądów. Zamiast tropić dowody słabnięcia pozycji pola literackiego staram się pokazać, że jeśli tylko złagodzimy apodyktyczność sformułowań dotyczących jego autonomii, odnajdziemy to, co literackie także poza standardowo definiowanymi granicami tego pola. Heteronomiczność zjawisk jest dziś stanem powszechnym w obszarze produkcji kulturowej. Także będąca przedmiotem moich badań literatura elektroniczna nie mieści się w zdefiniowanym po Bourdieu'ańsku polu literatury, a raczej należy do kilku pól równocześnie. I tak przykładowo pole mediów, stanowiące dotychczas istotne zagrożenie dla znaczenia i rangi literatury, staje się terytorium, na którym całkiem nieźle odnajduje się (przynajmniej niekiedy) literatura elektroniczna. Również aktorzy

6 Por. P. Bourdieu, *Reguły sztuki. Geneza i struktura pola literackiego*, tłum. A. Zawadzki, Kraków 2001, s. 327.

7 G. Jankowicz, P. Marecki, A. Palęcka, J. Sowa, T. Warczok, *Literatura polska po 1989 roku w świetle teorii Pierre'a Bourdieu. Raport z badań*, red. P. Marecki, Kraków 2014.

uczestniczący w literaturocentrycznej grze w mediach cyfrowych nie pełnią tradycyjnych ról intelektualistów; przynależność do pola produkcji kulturowej nie musi ich już definiować jako odrębnej grupy społecznej.

Zamiast zagrożeń ograniczających rolę i znaczenie pola literackiego będę więc w swoich rozważaniach prezentować czynniki, które w pewnej mierze równoważą diagnozę o utracie przez literaturę istotnej pozycji i wpływu. Bardziej aniżeli zachowanie autonomii tego pola interesuje mnie jego interferencja z polem mediów, polem artystycznym, ale też polem nauki i technologii. Utwory powstające na przecięciu tych obszarów, choć osłabiają tożsamość i autonomię pola literatury, otwierają zarazem nowe możliwości rozwoju zjawisk o genezie literackiej.

Jeśli zatem odwołuję się do socjologicznej formuły pól Pierre'a Bourdieu, to dlatego, że – mimo wszystkich zastrzeżeń – pozwala ona obrazowo i sugestywnie zaprezentować status interesujących mnie zjawisk. Badanie przedmiotów kulturowych, zwłaszcza tak złożonych i transgresyjnych jak literatura i sztuka digitalna, powinno się odbywać z uwzględnieniem nie tylko jednego pola, do którego bywają przypisane, lecz także jego relacji z innymi polami; ze złożonym kontekstem kulturowym, społecznym i ekonomicznym.

Należy oczywiście pamiętać zarówno o anachroniczności wielu elementów teorii Bourdieu, która odnosiła się do innych realiów historycznych, społecznych, a przede wszystkim kulturowych, jak i o tym, że posługiwanie się dobrze osadzonymi na gruncie refleksji naukowej pojęciami w celu opisania zjawisk i problemów, do których charakterystyki terminy te nie zostały stworzone, ma zawsze charakter ryzykownego eksperymentu poznawczego. Tak też jest i w tym przypadku. Jednak nawet jeśli formułę poszerzania pola literackiego w internecie ktoś uzna za śmiałą metaforę, decyduję się na posługiwanie się nią w opisie medialnych przemian kultury literackiej, ponieważ jest to w moim odczuciu metafora bardzo poręczna.

Przyglądając się rosnącemu wpływowi mediów elektronicznych na rozwój i status literatury, w zamieszczonych w tej książce studiach szukałam odpowiedzi na frapujące mnie, jako literaturoznawczynię, pytania: jak zmienia się literatura wytwarzana z użyciem komputera i czytana z ekranu? Jak zmienia się komunikacja literacka

zapośredniczona nie przez pokryte drukowanym tekstem kartki, lecz przez interfejs komputera? Wreszcie – jak zmienia się doświadczenie czytelnika, gdy ten, zamiast przewracać strony książki, wydawać musi polecenia maszynie i lokować centrum swojej uwagi w maleńkim kursorze na ekranie, który staje się tym samym ośrodkiem dowodzenia procesem lektury?

Te i wiele innych pytań przyczyniło się do powstania szkiców składających się na niniejszą książkę. Większość z omawianych w nich problemów pozostaje otwarta. Wchodząc bowiem na obszar dynamicznie rozwijających się w przestrzeni digitalnej form, praktyk, procesów i doświadczeń założyłam, że moim celem nie jest jednoznaczne rozstrzygnięcie niezliczonych wątpliwości powstających na styku twórczości literackiej i cyfrowej technologii, lecz rozpoznanie pola badań nad artystycznymi formami istnienia słowa w sieci, a przede wszystkim możliwości, jakie ta nowa sytuacja stwarza digitalnym autorom, którzy za jeden z ważnych punktów odniesienia swojej twórczości uznają tradycję i kulturę literacką. Badania wymienionych procesów rozwijają się w Polsce coraz dynamiczniej, a prowadzący je medio-, kulturo- i literaturoznawcy wciąż poszukują funkcjonalnych i stosownych metod oraz narzędzi stosownych do zmieniających się przedmiotów kulturowych.

Większość zgromadzonych w tej książce rozpraw ma charakter wstępnych rozpoznań. W każdej z nich konfrontując się z wybranym zagadnieniem z obszaru badań nad literaturą elektroniczną, starałam się zmierzyć z podstawowym dla humanisty pytaniem o sens i znaczenie przemian, w których uczestniczy dzisiejsza humanistyka wraz z literaturoznawstwem.

Jeśli bowiem jest tak, że te same algorytmy, które stosowane są w naukach ścisłych czy przemyśle, miałyby otwierać perspektywy nowych badań nad kulturami i społeczeństwami – a przyszłość naszej dyscypliny leży w zastosowaniu narzędzi matematycznych do badań nad literaturą – to głęboko wierzę, że na dokonywaniu analiz wykorzystujących *big data* nie kończy się rola literaturoznawcy. Projektowana przez Lva Manovicha kulturowa analityka, która obejmuje między innymi informatykę, *data science*, humanistykę cyfrową, studia miejskie, badania mediów, wizualizację czy projektowanie danych, służy do tworzenia, zarządzania i analizowania ogromnych zbiorów

danych kulturowych oraz ich interakcji[8]. Badania wielkoskalowe, takie jak analiza sieciowa i *distant reading*, warto jednak stosować w naukach humanistycznych tylko wtedy, gdy prowadzić będą do coraz lepszego rozumienia złożonej sieci relacji, w której powstają i działają teksty kultury. Podstawowym zadaniem humanisty literaturoznawcy niezmiennie pozostaje uważna analiza tych tekstowych zjawisk oraz ich krytyczna interpretacja. Słusznie bowiem zauważa Małgorzata Szpunar, że sprawne posługiwanie się technologią nie zastąpi głębokiego namysłu[9]:

> Należy mieć świadomość, że metody i narzędzia cyfrowe zazwyczaj ograniczają badacza do odpowiedzi na pytania co i jak, a więc mają charakter eksploracyjny i opisowy, kluczowa zaś w tym przypadku pozostaje umiejętność odpowiadania na pytanie dlaczego, czyli tak istotne dla humanistyki wyjaśnianie. Zainfekowanie niemal wszystkich wymiarów naszego życia cyfrą, matematycznością świata sprawia, że z biegiem czasu niemal wszyscy humaniści staną się po trosze humanistami cyfrowymi. Cyfrowy humanista nie powinien jednakże wchodzić w role przypisane do rzemieślnika czy operatora technicznego, bowiem nawet najbardziej zaawansowane technologie nie zastąpią rozumienia i wyjaśniania, bez których to humanistyka nie miałaby racji bytu. Technologia jest dzisiaj ważna, ale nie najważniejsza, najbardziej zaawansowana nie zastąpi bowiem nadawania sensów i interpretacji[10].

---

8 L. Manovich, *Cultural Analytics: Visualizing Cultural Patterns in the Era of „More Media"*, Domus (Mian), Spring 2009, zob. także: http://manovich.net/index.php/projects/cultural-analytics-visualizing-cultural-patterns (dostęp: 8.10.2019).

9 M. Szpunar, *Humanistyka cyfrowa a socjologia cyfrowa. Nowy paradygmat badań naukowych*, „Zarządzanie w Kulturze" 2016, vol. 17, z. 4, s. 363.

10 Tamże s. 367. Warto oczywiście pamiętać, że technologia cyfrowa zmieniła metody badań w naukach humanistycznych. Wobec ogromu informacji gromadzonych w zasobach cyfrowych archiwów zmienia się też sposób ich opracowywania. Wzrasta rola pracy zespołowej, często wykonywanej online w globalnej społeczności ekspertów. Owa wspólnotowość, a także powszechny dostęp do danych, z których mogą dziś korzystać humaniści, prowadzi również od teoretycznego podejścia do bardziej praktycznych, empirycznych metod badań. Dostęp do ogromnych ilości danych umożliwia przeprowadzanie analiz niemożliwych bez zastosowania cyfrowych technologii. Humaniści cyfrowi wykorzystują moce obliczeniowe komputerów oraz dostęp do sieci po to, by na podstawie zdigitalizowanych zasobów uzyskiwać wielkoliczbowe dane na temat pojęć, zjawisk, procesów i tym podobne. Wyniki swoich badań prezentują w postaci animacji i wykresów, tworząc nowe formy wiedzy i jej przekazywania. Mapowanie, polegające na tworzeniu schematów, grafów, wykresów i innych

Dlatego badanie powstających z udziałem technologii dzieł literackich, a także procesów i praktyk artystycznych lokujących się w polu literatury, winno prowadzić do zrozumienia nie tylko reguł ich powstania i działania, lecz również do wyjaśnienia tego, w jaki sposób odnoszą się one do współczesnego świata, w którym technika i ludzka duchowość, materialność i niematerialność, ludzkie i pozaludzkie splatają się w coraz ściślejszą sieć relacji. Literatura elektroniczna, choć tworzona w nowym środowisku, zdolna jest – tak jak jej starsza, analogowa siostra – do wyrażania tego, co inaczej niewyrażalne. Robi to jednak inaczej.

Dobrze ilustruje tę inność praca *A Dictionary of the Revolution (2014–2017)* Egipcjanki Amiry Hanafi[11], nagrodzona w 2019 roku Nagrodą Biblioteki Publicznej dla Literatury Elektronicznej[12]. Hanafi jest artystką mieszkającą w Kairze, a w swoich digitalnych projektach

wizualnych reprezentacji wiedzy, pozwala odwzorować interakcje, zależności, wpływy, intensywność, liczebność, częstotliwość, natężenie określonych zjawisk czy słów. Jest to jednak jedynie dodatkowe narzędzie poszerzające i zmieniające pole badań humanistyki. Najbardziej znanym przedstawicielem metod kwantytatywnych w badaniach literaturoznawczych jest Franco Moretti, autor między innymi książek: *Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for a Literary History* (London–New York 2005) czy *Distant Reading* (London–New York 2013). Por. F. Moretti, *„Operacjonalizowanie" albo funkcja pomiaru we współczesnej teorii literatury*, „Forum Poetyki 2017, nr 10, http://fp.amu.edu.pl/wp-content/uploads/2017/12/FMoretti_OperacjonalizowanieAlboFunkcjaPomiaru_ForumPoetyki_jesien2017.pdf (dostęp: 8.10.2019). Kwestie estetyki, etyki, idei oraz emocji nie dają się łatwo przełożyć na dane liczbowe (choć i tu w sukurs przychodzą nauki neurobiologiczne, korzystające z elektronicznych urządzeń mierzących pracę mózgu). Dlatego kluczową rolę w badaniach humanistycznych, także tych odwołujących się do metod obliczeniowych, statystycznych, odgrywa interpretacja. Pytaniem, które zadaje humanista, jest i będzie pytanie o znaczenie i sens pozyskanych danych.

11 A. Hanafi, *A Dictionary of the Revolution*, http://qamosalthawra.com/en.html (dostęp: 6.07.2019).

12 *Public Library Prize for Electronic Literature* – nagroda w konkursie ogłoszonym przez Duńską Bibliotekę Publiczną w celu propagowania literatury elektronicznej jako eksperymentalnej przestrzeni reprezentacji nowych i trudnych zjawisk społecznych i artystycznych w dobie cyfrowej transformacji. Literaturę elektroniczną definiuje się jako multimedialne artefakty literackie, w których wymiar literacki dominuje, wykorzystujące samodzielny lub podłączony do sieci komputer w sposób umożliwiający pełne doświadczenie odbiorcze wyłącznie za pomocą mediów cyfrowych. Międzynarodowe jury złożone jest z pisarzy, bibliotekarzy, artystów cyfrowych i badaczy e-literatury, http://www.turnonliterature.eu/index.php/2018/11/20/new-public-library-prize-for-electronic-literature/ (dostęp: 6.07.2019).

wykorzystuje język jako materiał, w którym opracowuje nowe strategie reprezentacji i archiwizacji wielogłosowych historii. Nad nagrodzonym projektem pracowała przez kilka lat. Jest on ciekawym przykładem eksperymentalnego wykorzystania właściwości słownika, potencjału językowych reprezentacji oraz rozwiązań wizualnych stworzonych dzięki programowaniu.

Istotą projektu pozostaje jego społeczny wymiar i głębokie osadzenie w kontekście konkretnych wydarzeń społeczno-politycznych: egipskiej rewolucji ze stycznia 2011 roku, która stała się początkiem arabskiej wiosny. Wydarzenia te stanowią źródło i przedmiot eksperymentalnych działań na języku i kodzie. Artystka poszukuje bowiem w wykorzystaniu nowych technologii środków poszerzających możliwości językowej reprezentacji doświadczenia.

Przygotowując się do realizacji kilkuetapowego projektu, Hanafi najpierw wypisała na karteczkach 160 słów, które szczególnie często pojawiały się w przestrzeni publicznej po egipskiej wiośnie ludów. Podzieliła je na cztery kategorie (pojęcia, postacie, obiekty oraz miejsca i wydarzenia), a następnie w 2014 roku odbyła ponad 200 rozmów z mieszkańcami różnych rejonów Egiptu. Ci losowali z pudełka karty ze słowami (zapisanymi po arabsku) i opowiadali o tym, co wylosowane słowo dla nich znaczy, gdzie je słyszeli i w jakim kontekście, a także jak zmieniało się jego znaczenie w trakcie i po rewolucji. Następnie artystka spisała te mówione historie i stworzyła wymyślone dialogi na temat każdego ze słów w zgromadzonym leksykonie. Są wśród nich codzienne leksemy, takie jak: *blood*, *bread*, *change*, *chaos*, *civil war*, *democracy*, *freedom*, *future*, *gas*, *ideal girl*, *injustice*, *KFC*, *liberals*, *rule*, *safety* & *security*, *Tahrir Square*[13]. Uzyskała w ten sposób serię 125 tekstów utkanych z głosów setek ludzi, których poproszono o zdefiniowanie ewoluującego języka. Dzięki temu powstał niezwykły zapis skutków egipskiej rewolucji odciśniętych w języku i świadomości obywateli.

Tyle wiemy o samym procesie formowania projektu. Dla badaczy literatury cyfrowej interesujące jest przede wszystkim to, w jaki sposób

13 Ich polskie odpowiedniki to: krew, chleb, zmiana, chaos, wojna domowa, demokracja, wolność, przyszłość, gaz, idealna dziewczyna, niesprawiedliwość, KFC, liberałowie, reguła (przepis), bezpieczeństwo i ochrona, Plac Tahrir.

efekty swojej pracy artystka przełożyła na język cyfrowych mediów. Interfejs utworu przedstawia okrąg, wokół którego wpisanych jest w porządku alfabetycznym 125 słów i fraz (w wersji angielskojęzycznej czasami są to dwuwyrazowe nazwy lub zwroty). Słowa te połączone są ze sobą siecią graficznych odniesień, tworzących mniej lub bardziej zagęszczony (w zależności od liczby związków, które tworzy słowo) symetryczny wachlarz. Ruch myszką po okręgu pozwala na wybranie dowolnego leksemu. Po kliknięciu weń wyświetla się kolejny diagram, na którym ukazany jest już tylko wskazany wyraz oraz zaprezentowane graficznie jego powiązania z innymi leksemami. Równolegle, po lewej stronie ekranu, można przeczytać opowieść splecioną z rozlicznych głosów rozmówców, komentujących wskazane słowo.

Wybierając na przykład Tahrir Square, stykamy się z wielowarstwową, palimpsestową historią miejsca, które za sprawą rewolucyjnych wydarzeń z 2011 roku przekształciło się ze zwyczajnego centrum handlu i zgromadzeń w plac – wieloznaczny symbol: wolności, solidarności, nadziei, walki i bohaterskiej śmierci. Miejsce, zmienione doświadczeniem tysięcy walczących o wolność Egipcjan, pokryło się gęstą warstwą wydarzeń, wspomnień i emocji, przekształcając się w swego rodzaju święte miejsce Kairu, odwiedzane przez każdego przybysza pragnącego oddać hołd ofiarom i przypomnieć sobie przeżyte kilka lat wcześniej wzruszenia i emocje. Jego nazwa kumuluje w sobie wszystkie te nowe konotacje.

Z nazwą Tahrir Square połączonych jest aż 56 słów. Czytelnik może jedno z nich wybrać z listy lub okręgu, by przejść do kolejnej opowieści, może też wrócić do wyjściowej konstelacji (klikając na odpowiednią ikonkę) i podążyć za inną historią.

Niezwykła forma graficzna tego dokumentu nie jest jedynie dodatkiem, dekoracją lub eksperymentalnym sposobem uporządkowania zgromadzonych danych. Ulokowane na okręgu słowa, splecione gęstymi odniesieniami prowadzącymi w głąb opowieści, wizualizują wykryte przez artystkę związki, ale też inicjują niezwykłe czytelnicze doświadczenie uczestnictwa w nowej formie reprezentacji ewolucji języka, w którym odkłada się ludzka pamięć i który stanowi dokument społecznej oraz politycznej przemiany. Nagrodzony projekt dokumentuje metamorfozy znaczeń potocznych słów oraz upolitycznienie debaty publicznej, które dokonało się po powstaniu egipskim. Zapisy,

odsłaniające się pod każdym ze słów, są świadectwem reakcji zwykłych ludzi na te zmiany.

Utwór, przygotowany w języku HTML w dostępie *open source*, pozwala po kliknięciu myszką zajrzeć do źródłowego kodu, dzięki czemu czytelnik widzi nie tylko zewnętrzną warstwę dzieła, ale może również zajrzeć pod jego podszewkę i przyjrzeć się technologicznej architekturze dokumentu. To ona jest gwarantem artystycznych i semantycznych efektów tekstu, ale też – otwarta dla znających się na programowaniu użytkowników – umożliwia wytwarzanie kolejnych tekstowych wariantów na kanwie pierwowzoru. W *Słowniku rewolucji* można zobaczyć, jak technologia generuje i wspiera walory estetyczne słów. Mówiąc inaczej: warunkuje i stwarza jego literackość.

Dlatego też pytanie o to, jak literatura elektroniczna jako nowa odmiana literackiej ekspresji odnosi się ludzkich doświadczeń, w tym również do złożonego kontekstu społecznego, politycznego i kulturowego, wydaje mi się pytaniem zasadniczym, zwłaszcza że media digitalne radykalnie zmieniły cały proces wytwarzania znaków, a także ich archiwizowania, powielania, rozpowszechniania, a wreszcie odbioru na płaszczyźnie będącej symboliczną reprezentacją.

Zwracał na to uwagę przed laty Siegfried Zielinski, teoretyk mediów, który projektując nową perspektywę badań nad tekstami elektronicznymi, podkreślał, że znaki dyskretne, obrazy, dźwięki, do tej pory będące najmniejszą cząstką procesu komunikacji, mogą być za sprawą technologii informacji przetworzone na symbole, na których wszystkie operacje przeprowadzane są przez maszyny i programy. Cyfrowe kody, na których ufundowana jest technokultura, powodują transgresję dotychczasowych ograniczeń. Tradycyjna semiotyka Peirce'a, w której to podział znaków wprowadzony został ze względu na ich znaczenia oraz percepcyjne właściwości, opiera się na rozróżnieniu na obraz (znaki ikoniczne), dźwięki, muzykę (znaki indeksowe) oraz język mówiony i pisany (znaki symboliczne). Tymczasem w kodzie cyfrowym wszystkie one zostają przełożone na pojedynczą wartość i jej negację. Dźwięki, znaki językowe oraz obrazy są teraz wyrażane w kombinacji dwóch cyfr (0 i 1), stając się informacją o identycznym statusie. Różnią się tylko złożonością oraz wymaganiami związanymi z ich przeliczaniem i przechowywaniem. Najbardziej złożone są przy tym dane wizualne.

To sprowadzenie różnych w swej ontycznej naturze znaków do tego samego sprawia, że – jak pisze Zielinski – „są one teraz niczym więcej niż potencjalnymi niuansami we wspólnej teksturze", „cieniami wewnątrz niematerialnej tkanki"[14]. Proces wytwarzania przedstawień opiera się na przeliczaniu danych. Dzięki tej matematycznej naturze cyfrowych znaków można nimi manipulować, ingerować w gotowe już teksty, zmieniając je właściwie bez ograniczeń[15]. W związku z tym Zielinski pisze o „łamaniu klasycznych filarów estetyki"[16]. Główny problem, jaki wyłania się z natury cyfrowej technologii, związany jest ze statusem cyfrowych znaków i ich referencją do tego, co rzeczywiste. Oto bowiem w przekazach elektronicznych zaciera się różnica pomiędzy tym, co zewnętrzne wobec tekstu i ekspresją opartą na wewnątrztekstowych operacjach na znakach. Badacz mediów zauważa:

> Nowe z pozoru struktury już nie wymagają idei, które odróżniałyby je od poprzedników, albo odniesień, które byłyby zewnętrzne względem tekstu. W elektronicznej teksturze znaki stają się wyłącznie – tam, gdzie to tylko możliwe – punktem wyjścia estetycznej konstrukcji, która może zostać wytworzona np. na podstawie przypadkowych algorytmów. Punkt wyjścia i znikający punkt konstrukcji nie jest już zatem niczym obiektywnie istniejącym, ale estetycznym pozorem, którego spektakularną postać można przetwarzać na różne efekty[17].

Mamy zatem do czynienia z praktyką symulacji, która nie odsyła do zewnętrza, lecz produkuje pozory referencji. Utrata materialności przez znaki sprawia, że: „Dzieło artystyczne jako estetyczne przetwarzanie i potęgowanie tego, co rzeczywiste z założeniem prawdziwości i odpowiadające temu kategorie, takie jak artysta/oryginalność, twórczość i wyobraźnia – wszystkie zostają radykalnie podważone"[18].

---

14 S. Zielinski, *Tekst elektroniczny. Niektóre problemy audiowizualnych tekstur*, tłum. K. Szydłowski, „Teksty Drugie" 2014, nr 3, s. 220.

15 Precyzyjnie i przystępnie wszystkie właściwości cyfrowego kodu i jego wpływ na kształt i status cyfrowych obiektów opisał w klasycznej już dziś i obowiązkowej lekturze Lev Manovich – zob. *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2006.

16 S. Zielinski, *Tekst elektroniczny*, dz. cyt., s. 221.

17 Tamże.

18 Tamże, s. 222.

Każdy obiekt cyfrowy może bowiem zostać poddany przeróbce, przekształcony, zreprodukowany, zacytowany, skompilowany, włączony w nową całość w sposób, który jest niezauważalny dla odbiorców. To właśnie z tego powodu Zielinski podważa możliwość zastosowania pojęć wypracowanych na gruncie interpretacji hermeneutycznej do badania elektronicznych tekstur. Pisze nawet wprost, że „zaczynają [one] zapadać się w pustkę"[19]. Badacz postuluje zatem zniesienie sztucznej dychotomii między rzeczywistością zdigitalizowaną i zapośredniczoną nietechnicznie, a przede wszystkim sugeruje zastąpienie „fikcji estetycznych konstrukcji"[20], opartych na bezpiecznych różnicach, podziałach i rozgraniczeniach, „sieciami pól energetycznych, czyli relacjami"[21].

Postulat ten, odsyłający do ustaleń Alberta Einsteina i Wernera Heisenberga, wymaga podejścia transgresywnego do dotychczasowych kategorii i porządków – otwartości myślenia czy wręcz znoszenia dotychczasowych granic. Zielinski postuluje przywrócenie do łaski awangardowej kategorii zaangażowania, która niweluje rozdział między sztuką i życiem, integrując technologię z działaniami człowieka, który posługuje się psychologicznymi protezami, „żeby dojść do ładu z umysłową ułomnością, którą sprowadziła na nas technokultura"[22]. Jednocześnie jednak humanistyka nie może zrezygnować z tego, co stanowi o jej tożsamości – z interpretacji, przez którą prowadzi droga do lepszego zrozumienia zachodzących procesów. To dlatego nowa hermeneutyka, która ma zgłębiać tajniki elektronicznych tekstur, musi czerpać zarówno z ustaleń semiologii i tradycyjnego literaturoznawstwa, jak i z medioznawstwa, psychoanalizy i informatycznej inżynierii. Współczesna humanistyka nie tyle przechodzi bowiem kryzys, ile głęboką metamorfozę spowodowaną technologicznymi przekształceniami. Od czasu cyfrowej rewolucji nic nie jest takie samo – a to oznacza, że badacze humaniści mają w tej chwili dużo więcej pracy.

Należy również podkreślić, że literatura elektroniczna nie ma zastąpić literatury drukowanej, nie jest dla niej konkurencją ani jej

19 Tamże, s. 223.
20 Tamże.
21 Tamże.
22 Tamże, s. 225.

następczynią. Podobnie nośniki cyfrowe nie zagrażają funkcjonalności i popularności książek. Drukowany wolumen pozostaje nośnikiem najpowszechniejszym i wygodnym, przyjaznym czytelnikom i zaspokajającym ich różnorakie potrzeby. Technologie, zgodnie z regułą remediacji, poszerzają natomiast pole sztuki literackiej. Po części oddziałują na kształt drukowanych dzieł, przede wszystkim jednak otwierają przez twórcami i czytelnikami obszar nowych doświadczeń, które przed erą digitalną nie istniały. Mają zatem moc performatywną. Zmieniają dogłębnie świat ludzkiej wrażliwości i potrzeb, możliwości percepcyjne oraz sposoby uczestnictwa w kulturze. Wpływają też na sposób istnienia i działania wypowiedzi literackich.

W związku z tym warunkiem niezbędnym we współczesnych badaniach nad literaturą jest uznanie za oczywistość, że druk, będący przez 500 lat dominującym nośnikiem tekstów literackich, nie stanowi o tożsamości tej sztuki. Jak w fazie przedpiśmiennej istniała literatura ustna, potem dopiero utrwalona na piśmie, tak dziś mamy do czynienia z sytuacją, w której obok druku w roli nośnika literatury mogą wystąpić inne media: nagrania audio na taśmach magnetycznych, a także nośniki/przechowalnie elektroniczne (dyskietki, płyty DVD, pamięć USB, serwerownie danych) oraz urządzenia służące do ich odtwarzania (komputery, czytniki ebooków, smartfony). O ile w przypadku książek na mocy kulturowego uzusu materialne cechy medium były praktycznie bezznaczeniowe dla sensów dzieła literackiego, to w przypadku dzieł e-literackich technologia cyfrowa staje się istotną strukturalną składową i budulcem literackich znaczeń.

Spośród wszystkich zjawisk, w których teksty literackie pojawiają się w postaci cyfrowej, do literatury elektronicznej zaliczane są tylko te, które powstają, istnieją i mogą być czytane przy użyciu urządzeń elektronicznych. Ich wydrukowanie, czyli zmiana nośnika, zawsze powoduje nieuchronną utratę lub zniekształcenie części lub całości literackich właściwości utworu. W ten sposób urzeczywistnia się McLuhanowski trop, wskazujący na rolę medium w konstruowaniu znaczenia każdego (nie tylko literackiego) przekazu. Natomiast w dziełach literackich owo znaczenie zostaje zintensyfikowane (podobnie jak dzieje się w przypadku statusu języka w tradycyjnej poezji). Nieprzypadkowo dają tu o sobie znać teoretyczne ustalenia formalistów i strukturalistów, którzy w ubiegłym wieku tak właśnie definiowali

literackość: jako chwyt uniezwyklenia oraz autoteliczność znaku językowego. Technologia cyfrowa wspiera takie formalno-strukturalne rozumienie literackości, choć rzecz jasna nie wystarcza do opisania ontologii literatury elektronicznej. Natomiast zdigitalizowane (ucyfrowione) teksty literackie archiwizowane dziś w bibliotekach cyfrowych, korzystające z technologii wyłącznie jako z nośnika, który bez żadnej straty można zmienić (na przykład ponownie drukując zdigitalizowane zasoby), nie mieszczą się w definicji literatury elektronicznej.

Literatura elektroniczna przekształca się w rytmie rozwoju nowych technologii, które nieustannie poszerzają możliwości ekspresji literackiej w polu mediów digitalnych. Ona sama jednak, choć powstaje i działa wyłącznie we wciąż stosunkowo nowym i budzącym liczne kontrowersje i pytania środowisku mediów cyfrowych, nie jest całkowicie nową odmianą sztuki. Przeciwnie – zrozumienie jej specyfiki wymaga umieszczenia jej w kontekście tradycji literatury: zarówno ustnej, jak i drukowanej, konkretnej i eksperymentalnej. Dlatego jej badaniem zajmować się winni nie tylko medioznawcy, programiści czy historycy sztuki, lecz przede wszystkim literaturoznawcy.

Aby uzyskać pełny do niej dostęp oraz krytyczne i precyzyjne narzędzia analizy, badacze muszą zaakceptować fakt, że ich dotychczasowe kompetencje są niewystarczające. To właśnie ta nieustająca potrzeba mierzenia się z nowymi wyzwaniami: technologicznymi, filozoficznymi, ontologicznymi czy estetycznymi okazuje się niejednokrotnie najbardziej frapująca. Niejasność granic i nieoczywistość statusu nowych, często multimedialnych działań, zachęca do przekroczenia granic dyscyplin i poszerzania literaturoznawczego warsztatu o kompetencje, które jeszcze dwadzieścia lat temu mogły wydawać się literaturoznawcy niewyobrażalne: znajomość nowych technologii, języków programowania oraz specyfiki sztuk audiowizualnych, które integrując się z literaturą, uczyniły ją zjawiskiem niekiedy zupełnie innym niż drukowane dzieła. Właśnie ta inność, opór wobec swojskich języków literaturoznawczego opisu i interpretacji stanowi niejednokrotnie o czytelniczej atrakcyjności zjawisk, których miejsce, status i znaczenie wciąż domagają się lepszego rozpoznania, opisu i upowszechniania.

Określenia „literatura elektroniczna" (ang. *electronic literature*) w przyjętym dziś rozumieniu idei literatury w medium elektronicznym

użył po raz pierwszy Jay David Bolter w 1985 roku. Od tego czasu na całym świecie napisano niezliczone ilości artykułów i prac naukowych charakteryzujących specyfikę tej nowej odmiany literatury. Także w Polsce co najmniej od początku XXI wieku rozwijają się badania nad tym nurtem twórczości[23]. Tutaj jednak – w przeciwieństwie do jej amerykańskiej kolebki – teoria wciąż dominuje nad praktyką, samo zaś zjawisko nie budzi ani przesadnego zainteresowania, ani ufności większości badaczy i miłośników tradycyjnej literatury.

Dzieje się tak z powodów poniekąd zrozumiałych. Literatura elektroniczna stawia opór lekturze, która chciałaby po prostu zanurzyć się w świecie tekstu. Często pozostawia bezradnym czytelnika wyposażonego w kompetencje czytelnicze wypracowane w kulturze druku. Model kompetencyjny, określany w języku angielskim mianem *literacy*, oparty na zdolności czytania i pisania ze zrozumieniem, musi zostać uzupełniony przez alfabetyzm cyfrowy (ang. *digital literacy*), czyli zespół umiejętności związanych z posługiwaniem się narzędziami cyfrowymi. Sama e-literatura nie pozostaje tą samą sztuką literacką – jako część technokultury na stałe i nieodwracalnie związana jest z komputerami i mediami cyfrowymi. Odwołując się do literackich i literaturoznawczych reguł, nieustannie łamie je, przekracza lub unieważnia. Dlatego jej czytanie, poznawanie i wyjaśnianie wymaga cierpliwości, wytrwałości i gotowości do przekraczania własnych ograniczeń, co samo w sobie może być zarówno satysfakcjonujące, jak i niejednokrotnie deprymujące.

Właśnie ze względu na głęboką zależność między technicznymi właściwościami sprzętu (ang. *hardware*) oraz możliwościami twórczymi, jakie daje oprogramowanie (ang. *software*), powstały *platform studies* (studia nad platformami[24]). Pod tą nazwą kryje się prężnie

23 Pierwszym kompleksowym omówieniem zjawisk literackich w internecie była książka *Liternet. Literatura i internet* (red. P. Marecki, Kraków 2002). Niestety sporym jej mankamentem, unaoczniającym specyfikę nowego przedmiotu badań, jest to, że większość materiałów omawianych przez badaczy nie jest już dostępna. To pokazuje, jak ważnym problemem jest gromadzenie i archiwizacja literackich zasobów w sieci.

24 Platforma cyfrowa jest szerokim pojęciem, odnoszącym się do środowiska, w którym tworzone jest oprogramowanie (ang. *software*), między innymi do sprzętu (architektura komputera), systemu operacyjnego, przeglądarek internetowych i powiązanych z nimi interfejsów programowania aplikacji. Platforma cyfrowa to system możliwości i ograniczeń w tworzeniu programów. Różne platformy mają różne funkcjonalności,

rozwijająca się na styku humanistyki i informatyki gałąź badań, która z jednej strony odsłania i tłumaczy rygory techniczne oraz technologie obliczeniowe, na których opierają się media digitalne, z drugiej zaś pokazuje ich wpływ na kulturę i społeczeństwo, a dokładniej – to, jak sprzęt i oprogramowanie wpływają na dzieła, które są w nich projektowane[25].

Związek pomiędzy zachowaniem odbiorcy klikającego myszką, niekiedy angażującego całe swoje ciało w interakcję z dziełem, a przebiegiem wywoływanej w ten sposób tekstury również każe zadać pytanie o aktualność i funkcjonalność obowiązujących dotychczas literaturoznawczych porządków i kategoryzacji. Daje też poczucie wielkich możliwości, jakie oferują twórcom nowe technologie. Wielokrotnie opisywane przez badaczy przekraczanie i zamazywanie granic między sztukami, a także transmedialność i transdyscyplinarność postulowane jako pożądany sposób uprawiania humanistycznych badań, znajdują w literaturze elektronicznej swoje uprawomocnienie jako namacalne, cielesne i intelektualne doświadczenie. To, co wydawało się kresem artystycznej ekspresji, dziś, za sprawą technologii cyfrowych, okazuje się jednym ze stadiów rozwoju kultury i literatury, która doskonale odnajduje się w poszerzonym przez nowe technologie polu komunikacji i artystycznej działalności.

Faktyczny, odnotowany przez uczestników i badaczy rozwój literatury elektronicznej jest związany z pojawieniem się internetu. Z tego powodu w Polsce cały obszar zjawisk okołoliterackich, wiążących się zarówno z rozwojem nowym form komunikacji internetowej, jak i nowych gatunków piśmiennych, nazwany został u progu XXI wieku liternetem. Termin, ukuty przez jednego z najbardziej kompetentnych oraz wytrwałych badaczy i praktyków kultury oraz twórczości elektronicznej Piotra Mareckiego, jest rodzimym określeniem całej gamy zjawisk w zmieniającej się kulturze WWW. Pod pewnymi względami

co sprawia, że oferowane przez nie warunki technologiczne wywierają znaczący wpływ na sposób, w jaki użytkownik korzysta z cyfrowych narzędzi, oraz na możliwe kulturowe skutki ich działania.

25 Warto odnotować, że w Polsce w 2017 roku ukazał się pierwszy podręcznik programowania dla humanisty. Zob. N. Montford, *Odkrywanie kodu. Wprowadzenie do programowania w sztuce i humanistyce*, tłum. M. Tabaczyński, M. Pisarski, A. Ladziński, Kraków 2017.

jest jednak zbyt pojemny, uwzględnia bowiem cały szereg zjawisk, które w obręb literatury trudno wpisać, pod innymi zaś – zbyt wąskim. Sugeruje wszak niesłusznie, że nowe formy literackie mogą powstawać wyłącznie za sprawą, pośrednictwem i w środowisku internetu. Dlatego wybieram nazwę „literatura elektroniczna". Zwraca ona uwagę na digitalny wymiar nowej literatury, której narodziny i rozwój wiążą się z technologią cyfrową. Ta istniała także zanim powstał internet.

Czym zatem jest literatura elektroniczna? Badacze zgodni są co do tego, że nie sposób wyodrębnić zespołu cech, które pozwoliłyby ją jasno zdefiniować. Podobnie jak trudno wytyczyć granice literatury, które od zawsze są ruchome, a współcześnie – także rozmyte i słabo (lub wcale) wytyczające obszar autonomii sztuki słowa. Seweryna Wysłouch jakiś czas temu zauważyła, że „wyróżniki literatury wcale jej już nie wyróżniają"[26], ponieważ literatura ucieka od własnej literackości, wkracza na terytoria innych sztuk, zaś dyskursy nieliterackie chętnie korzystają ze środków wyrazu uznawanych za literackie. Błędem byłoby zatem poszukiwanie w tekście uniwersalnych i esencjalistycznych wyznaczników jego literackości. Pojęcia takie jak literatura i literackość – o czym przypominam tu tylko na marginesie – domagają się zawsze poczynienia dodatkowych założeń i zastrzeżeń metodologicznych. Kwestię tę objaśnia gruntowna praca Edwarda Balcerzana *Literackość*, która z jednej strony gościnnie otwiera wrota definicji na zjawiska i procesy nieustanie modyfikujące sposób rozumienia tego, czym jest literackość, z drugiej jednak – w sposób arbitralny przyjmuje istnienie takiego sposobu funkcjonowania komunikatu literackiego, który pozwala na odróżnienie go od nieliterackiego.

Tych problemów, związanych z definicją literatury i literackości, technologia cyfrowa nie zniwelowała. Dodała do nich kolejne komplikacje i wątpliwości, które sprawiają, że wielu literaturoznawców nadal nie wykazuje zainteresowania zjawiskami związanymi z niematerialnym medium elektronicznym.

Zastrzeżenia, które najczęściej słyszę od moich rozmówców, dotyczą artystycznych walorów dzieł powstających w medium elektronicznym. Pytanie o to, czy warto zajmować się projektami, które nie dają

26 S. Wysłouch, *Ruchome granice literatury*, w: *Ruchome granice literatury*, red. S. Wysłouch, B. Przymuszała, Warszawa 2009, s. 7–28.

satysfakcji estetycznej, których jakość oraz wartość, a także zdolność do przenoszenia i generowania głębszych (literackich) znaczeń są nieoczywiste, uznaję jednak za źle postawione. To prawda, że większość utworów e-literackich, z którymi się zetknęłam, stawia odbiorcy dużo większy opór niż literatura drukowana: część z nich na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie nielogicznych, źle skonstruowanych, przypadkowych; nawet jeśli technicznie sprawnie zrobionych, to banalnych w swej warstwie semantycznej.

Trzeba wskazać przynajmniej dwie przyczyny tego typu doznań. Pierwsza to rzeczywista przynależność dzieł e-literackich do zjawisk kultury popularnej, służących rozrywce, zabawie i celowemu wykorzystywaniu technologii do obnażenia płytkości i trywialności popkultury. Druga natomiast wynika z radykalnego przekroczenia czytelniczych przyzwyczajeń, do którego dochodzi we wszystkich właściwie przypadkach literatury elektronicznej. Zmiana medialna związana z poruszaniem się w środowisku cyfrowym sama w sobie nie stanowi dla większości użytkowników problemu – korzystamy na co dzień z komputera podłączonego do sieci, multimedialność nie jest dziś zatem czymś nowym. Jednakże wskutek połączenia multimedialnego wysoce technologicznego (a zatem „nieludzkiego") nośnika z wzorcami zachowań i protokołów kulturowych wytworzonych przez literaturę drukowaną dochodzi do istotnego dysonansu poznawczego.

Właśnie zarzut niedostosowania nośnika do spodziewanych doświadczeń kojarzonych z literaturą formułowany był najczęściej przez studentów, którzy podczas uniwersyteckich zajęć wyrażali swój sceptycyzm wobec zjawisk e-literackich. Uznawali po prostu, że literaturę wolą czytać z książki. Wymagania stawiane przez multimedialne projekty obserwowane, wywoływane i obsługiwane na ekranie przeważnie (z pewnymi wyjątkami) nie budziły ich zainteresowania ani zrozumienia. To ostatnie z kolei tłumaczyć można faktem niedostatecznego przygotowania do odbioru nowej literatury. Jak w przypadku każdego dzieła sztuki, rozumienie, będące niezbędnym warunkiem przeżycia estetycznego, to efekt nie tylko doznań sensualnych, ale również intelektualnych. Aby zatem zrozumieć literaturę elektroniczną, należy do jej odbioru odpowiednio się przygotować. Dla literaturoznawcy, ale także zwykłego czytelnika, oznacza to gotowość poszerzenia doświadczeń o problemy technologii (w szczególności

struktury komunikatu elektronicznego, języków kodowania, właściwości interfejsu), ale także innych sztuk audiowizualnych, ponieważ stanowią one często znaczącą część przekazów e-literackich. To zaś sprawia, że literatura elektroniczna nie może zostać zdefiniowana wyłącznie jako sztuka słowa.

Już kilkanaście lat temu, w 2006 roku, Stephanie Strickland wymieniła szereg różnic między literaturą drukowaną a e-literaturą. Zwróciła uwagę na performatywny wymiar literatury digitalnej, której czytanie przypomina grę na instrumencie muzycznym. Ta metafora wskazuje na twórczy, interpretacyjny charakter lektury, która raczej wydobywa to, co ukryte i tworzy nowe znaczenia, aniżeli jest postępowaniem według reguł. Z perspektywy czytelniczej bardzo potrzebne okazują się też zdolności strategiczne, takie jak umiejętność zapamiętywania, przewidywania, kojarzenia i rozwiązywania problemów. Literatura elektroniczna jest bowiem wielozadaniowa, wymaga nie tylko uwagi zdążającej w głąb tekstu, w celu rozumienia i interpretacji nawarstwionych znaczeń i nawiązań, ale również lektury poziomej, hipertekstualnej, tropiącej rozległą sieć powiązań i zależności między poszczególnymi składowymi. Wiąże się to z kolejną cechą e-literatury, z jej intermedialnością.

W medium cyfrowym polisensoryczność, synestezyjność i przestrzenność języka udosłowniła się. Słowa na ekranie poruszają się, zmieniają kolor, brzmią, są trójwymiarowymi kaligramami wizualizującymi swój przedmiot. Zjawisko referencji znaku zyskuje w ten sposób nową problematyzację.

Przede wszystkim jednak literatura cyfrowa wymaga nowych sposobów odbioru. Czytanie jej skłania do przyjęcia postawy estetycznej wobec tekstoobrazu (ang. *textscape*) jako obiektu, który pobudza zmysły. Takie nastawienie wymaga traktowania słów jak obiektów, używania myszy lub klikania w link, aby aktywować program, obsługi oprogramowania (jego dekodowania, obsługi aplikacji, korzystania z komputerowego interfejsu), postrzegania momentalnego (migawkowego), słuchania sprzężonego z obserwacją, nawigowania przez modele przestrzenne oraz animacje i tak dalej.

Znaczna część projektów e-literackich opiera się na estetyce wyrastającej z praktyki programowania sieciowego. Działania podmiotu ludzkiego oraz maszyny są ze sobą ściśle powiązane. Lektura

uprawiana przez człowieka i czytanie przez maszynę obejmują wiele poziomów. Na każdym szczeblu odbywają się skomplikowane procesy kodowania i dekodowania. Niekiedy maszyna przejmuje kontrolę nad czytelnikiem, a także uwalnia się spod kontroli twórcy i generuje efekty nieprzewidywalne, losowe, niepowtarzalne i asemantyczne. Dotyczy to oczywiście programów dostatecznie zaawansowanych.

Podczas lektury tekstów digitalnych czytelnik podejmuje aktywność fizyczną (klika na link, wybierając jedną ze ścieżek lektury), zaś tekst reaguje równie namacalnie, dosłownie przenosząc akcję w inny rejon. Hiperlektura ma charakter metatekstualny – w przeciwieństwie do lektury powieści drukowanej nawigacja poprzez hipertekst ma przebieg dużo bardziej świadomy, krytyczny. Z natury swej zachęca do obserwowania formalnych, konstrukcyjnych rozwiązań zastosowanych przez autora, w czym niewątpliwie pomocna jest znajomość oprogramowania.

Działanie i jego skutki (ang. *affects and effects*) są w świecie literatury elektronicznej natychmiastowe i tożsame ze sobą. Opisuje ona lub odzwierciedla świat, budując go. Na tym polega jej performatywna siła. Oczywiście literatura zawsze konstruuje światy przedstawione, ale tylko w świecie digitalnym czytelnik może je sam fizycznie zmieniać i przekształcać, wchodząc do nich jako współdziałający aktant.

Teksty hipertekstualne można czytać na różne sposoby. Odbiorca sam konstruuje opowieść, wybierając spośród różnych możliwości miejsce wejścia do tekstu oraz kolejność czytanych leksji. Wymusza to lekturę na dwóch poziomach jednocześnie. Czytelnik szukając znaczenia wewnątrz poszczególnych cząstek, szuka jednocześnie reguł uspójniających i tropi ich związek z innymi leksjami. Jednocześnie hipertekstualny charakter powiązań między nimi nieustannie utrudnia lub wręcz uniemożliwia to porządkowanie, obligując w ten sposób czytającego do próby zrozumienia reguł konstrukcyjnych. Obserwacja nieoczywistej struktury (lub antystruktury) tekstury jest zatem lekturą na metapoziomie, która powoduje szybkie znużenie i sprawia, że wbrew potocznym opiniom na temat właściwości mediów elektronicznych niemożliwe jest całkowite zanurzenie w świat przedstawiony. Wprost przeciwnie, wiele utworów elektronicznych przynosi efekt antyimmersyjny, przegrywając walkę o zainteresowanie i uwagę czytelnika, przynajmniej z gatunkami prozy powieściowej. Ważniejsza

od uobecnienia tego, co przedstawiane, staje się sama płaszczyzna przedstawienia.

W ten sposób komputer zmienia myślenie: umysł przyzwyczajony do porządkującej, konstruowanej hierarchicznie i linearnie informacji pod wpływem intermedialnej struktury hipertekstu dostosowuje się do nowego sposobu działania. Interfejs komputera zachęca do pisania (i czytania) w sposób niestandardowy. Czytelnik wędruje od fragmentu do fragmentu, wielokrotnie, acz niespodziewanie, powraca do tych samych węzłów, przez co narracja przybiera kształt pętli. Przy tym nigdy nie wiadomo do końca, w jakiej relacji w stosunku do innych cząstek znajduje się ta, którą właśnie czyta, jaką rolę odgrywa ona w całej układance i którą z możliwości powinien wybrać, by odkryć chronologiczną (fabularną, logiczną) ciągłość. Tej ciągłości, nawet sugerującej pozory spójności, hipertekst po prostu nie zakłada. Dezorientacja to stan, który powinien towarzyszyć nawigacji.

Na poziomie konstrukcji najważniejszym wyróżnikiem literatury elektronicznej jest link. To on przekształca lekturę w hiperlekturę. Można się zgodzić z Mariuszem Pisarskim, według którego fundamentalna różnica między tekstem drukowanym a elektronicznym polega na tym, że ten drugi podzielony jest na całostki, które w czasoprzestrzeni utworu oddalone są od siebie na nieprzewidywalną odległość[27]. Ta niemożność określenia wzajemnego położenia względem siebie poszczególnych cząstek czyni link „miejscem magicznym", niekiedy łączącym dwie całostki na zasadzie metafory (a także synekdochy, metonimii lub hiperboli). Spotykające się ze sobą za sprawą słowa-linku leksje wchodzą w interakcję, tworząc nowe, czasami zaskakujące wartości. Nietrudno wtedy o efekt surrealistycznej niekongruencji.

Literatura digitalna jest wynikiem sprzężenia między człowiekiem i maszyną, między ludzką i sztuczną inteligencją. Autor może kontrolować strukturę tekstu, ale nie może kontrolować przetwarzania jego kodu przez odbiorcę na jego własnym sprzęcie. Tutaj maszyna działa automatycznie, sama wykonuje obliczenia w sieci. Twórca nigdy

27 M. Pisarski, *Poetyka ruchomej kry. O ogniwach (w) sieci tekstu*, w: *Tekst (w) Sieci*, t. 2, *Literatura. Społeczeństwo. Komunikacja*, red. A. Gumkowska, Warszawa 2009. Por. M. Pisarski, *Hipertekst a intertekstualność: powinowactwa i rozbieżności*, „Porównania" 2011, nr 8.

zatem do końca nie jest w stanie sprawdzić i przewidzieć efektów oraz sposobu działania jego projektu na konkretnym komputerze: nie zna jego pamięci, rozdzielczości ekranu. Autor tworzy obiekt: książkę, dokument, kod, ale to maszyny tworzą proces jako produkt finalny. Uruchamiają procedury. Czytelnik ma do dyspozycji tylko chwilowy stan (obrazotekst) na ekranie, aby nań odpowiedzieć, wysłać polecenia lub wykonać jakieś interaktywne czynności.

W literaturze drukowanej interfejs dzieła (powierzchnia czytania) i powierzchnia przechowywania są tożsame, w e-literaturze natomiast nie. To łączy ją z poezją oralną oraz z występami na żywo. Ta bardzo silna świadomość kruchości i przemijania medium, a także towarzyski charakter tworzenia komunikacyjnej sieci oraz obecność nadawcy i odbiorcy są ważne dla oralności, folkloru, wystąpień scenicznych oraz e-literatury. We wszystkich przypadkach słowo zachowuje walory mówioności, sytuacyjności i ulotności, przy czym w nowych mediach jest to oralność szczególnego rodzaju: wtórna – zapośredniczona i uwarunkowana przez medium[28]. Jeden tekst można czytać na różne sposoby: poprzez linki, obrazki, przez pasek nawigacji. Jest mało prawdopodobne, że da się dwa razy powtórzyć taką samą lekturę. Każdy z czytelników przebywa inną wirtualną drogę, ponieważ dokonuje innych wyborów dostępnych możliwości. Trudno zatem orzec, że wszyscy oni czytali ten sam tekst, skoro nie istnieje on w postaci materialnej.

Wszystkie wymienione tu pokrótce cechy to tylko niewielki wyimek tego, z czym wiąże się zmiana medium literatury. Pamiętać też trzeba, że dziś, w dobie platform społecznościowych, awangardowe projekty wymagające programowania wypierane są przez inne, prostsze i bardziej popularne realizacje, często działające w oparciu o wyszukiwarki.

Nie zmienia się jedno: komputer podłączony do sieci współuczestniczy w generowaniu obiektów i procesów, które mają charakter wyobrażeniowy, sensualny i pozadyskursywny. Zjawiska nieznane dotąd tradycyjnemu literaturoznawstwu spotkały się w obrębie e-literatury,

[28] Według Waltera Onga w internecie mamy do czynienia z wtórną oralnością. Por. W.J. Ong, *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*, tłum. J. Japola, Lublin 1992.

obligując badaczy języka i sztuki słowa do przekroczenia werbocentryzmu i zajęcia postawy transdyscyplinarnej i transmedialnej.

Intersemiotyczne i intermedialne powinowactwa sztuk, będące przedmiotem zainteresowania literaturoznawców, przybierają teraz zupełnie odmienny kształt. Nowością nie jest już istnienie różnorodnych związków i zależności między literaturą a muzyką, malarstwem, fotografią i innymi sztukami oraz mediami, lecz taka zmiana statusu ontologicznego dzieła, która często uniemożliwia rozdzielenie poszczególnych obszarów wpływów, unieważniając tradycyjne badania porównawcze literaturoznawstwa. Projekty e-literackie tracą swój obiektowy, artefaktualny status, istniejąc wyłącznie w akcie odbiorczym jako jednorazowe, niepowtarzalne zdarzenia. Odbiorca, nazywany też *viuserem*[29], wchodzi w interakcję z zaprojektowanym przez twórców (programistę i artystę) interfejsem i uruchamia proces lektury/wytwarzania dzieła. Rangę tej sfery w badaniach nad literaturą nowomedialną podkreśla się, mówiąc wręcz o zwrocie interfejsologicznym w literaturoznawstwie[30]. W dobie literatury drukowanej, gdy głównym interfejsem kulturowym była książka, czyli tekst drukowany, przydatność tej kategorii w badaniach literackich była znikoma. Interfejs, czyli sferę pomiędzy technologią i użytkownikiem, stanowiła zadrukowana strona, z którą obcowanie odbywało się zawsze według tych samych, oczywistych reguł, podczas gdy książka, jako nośnik treści, była przezroczysta. To dopiero literatura elektroniczna, w której zachowanie się (działanie) tekstu stanowi o jego ontologii i sensie, uprawomocniła literaturoznawcze badania interfejsów.

---

29 *Viuser* (*visual information user*) to kocept zaproponowany przez Keira Smitha, zob. *Rewarding the Viuser: A Human-Televisual Data Interface Application*, artykuł zaprezentowany podczas VSMM 2003, Virtual Reality Multimedia, Montreal, Canada 2003, http://icinema.cofa.unsw.edu.au/assets/163/rewarding_viuser.pdf (dostęp: 6.07.2019). Blisko spokrewniony termin *vuser* (*viewer* + *user*) pochodzi od Billa Seamana, zob. *Recombinant Poetics: Emergent Meaning as Examined and Explored Within a Specific Generative Virtual Environment*, VDM Verlag Dr. Müller, Saarbrucken 2010. W Polsce wprowadził go Piotr Zawojski w książce *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów* (Warszawa 2012), gdzie określa tym mianem widza w tradycyjnym tego słowa znaczeniu, połączonego z użytkownikiem (ang. *user*). *Vuser* to zatem aktywny odbiorca korzystający z mediów interaktywnych.

30 A. Przybyszewska, *Liberackość dzieła literackiego*, Łódź 2015; tejże, *Liberackość nasza współczesna. Od teorii liberackiej do zwrotu interfejsologicznego w literaturoznawstwie*, „Er(r)go" 2016, nr 32, s. 61–79.

Na znaczenie tej zmiany dla sytuacji literatury nowomedialnej zwrócił uwagę Roberto Simanowski. Sformułował on postulat pogłębionych badań nad hermeneutyką znaków intermedialnych, które od znaków językowych różnią się przede wszystkich interaktywnością i zmiennością. To zaś nie prowadzi wcale do spłycenia literackiego przekazu, lecz przeciwnie – do jego komplikacji i pogłębienia. Konsekwencją tej diagnozy jest postulat zejścia z poziomu ogólnych rozważań teoretycznych nad statusem literatury elektronicznej na poziom uważnej hermeneutycznej interpretacji poszczególnych utworów.

* * *

Powyższe uwagi winny się zakończyć optymistyczną konkluzją. Literaturoznawcy (i zwykli czytelnicy) nie powinni bać się technologii. Cyfrowe media nie zagrażają istnieniu tradycyjnej literatury, otwierają natomiast pole nowych możliwości jej rozwoju. W zderzeniu słowa z nowoczesnym elektronicznym środowiskiem warto zobaczyć szansę, którą daje problematyzacja tego, co przez wieki obcowania z literaturą drukowaną miało status bezznaczeniowej, transparentnej, a najczęściej po prostu nieistniejącej sfery zjawisk, doświadczeń i możliwości. Nauczywszy się śledzić konstrukcję fabularnych zdarzeń, rozpoznając zawiłości technik narracyjnych, specyfikę organizacji naddanej tekstów poetyckich, czytelnicy często odmawiają obiektom elektronicznym wartości artystycznej. „To nie jest literatura" – tłumaczą studenci swój sceptycyzm, niechęć i brak zrozumienia dla zjawisk wspólnie oglądanych i komentowanych na zajęciach poświęconych nowym formom e-literackim. Ale zapytani o to, czym jest literatura, odpowiadają dość stereotypowo: literatura to utwory drukowane w postaci książki.

Niniejsza publikacja ma za zadanie przybliżenie problematyki tych wciąż mało znanych w polskim życiu literackim zjawisk. Omawiam w niej wybrane zagadnienia mieszczące się w rozrastającym się polu literatury, z jednej strony wpisując je w kontekst kulturowej i technologicznej zmiany, z drugiej – starając się wskazywać na ciągłość i związki między nowymi praktykami literackimi a doświadczeniami polskiej (i nie tylko) awangardy.

Śledząc powstające w Polsce prace na temat literatury elektronicznej, odnotowuję pewną prawidłowość. Większość z nich lokuje zjawisko literatury elektronicznej na tle przemian kulturowych i technologicznej rewolucji, robi to jednak w sposób pomijający niemal całkowicie kontekst lokalnej polskiej sytuacji i literatury. Omówienia zjawisk prowadzone są zatem w oparciu o przykłady polskie i zagraniczne w sposób, który często bagatelizuje te różnice. Jeden z wyjątków stanowią prace Bogusławy Bodzioch-Bryły, która najpierw opisała przemiany polskiej poezji współczesnej, w której wątek medialny stanowi jedną z interesujących autorkę dominant, a ostatnio opublikowała książkę będącą najobszerniejszym i jak dotąd najbardziej wyczerpującym kompendium na temat polskiej poezji elektronicznej[31].

Wskazać trzeba również świetne opracowanie Piotra Mareckiego na temat gatunków cyfrowych, prezentujące spektrum zjawisk polskiej kultury digitalnej, a wśród nich nowe gatunki literackie. Wspomnieć koniecznie należy o pracach Małgorzaty Dawidek Gryglickiej oraz Agnieszki Przybyszewskiej. Obie autorki zajmują się jednak problemami literatury elektronicznej w kontekście innych zjawisk. Gryglicka bada historię tekstu wizualnego w Polsce, a Przybyszewska liberaturę.

Własną, spójną i kompletną propozycję metodologiczną wypracowała Ewa Szczęsna. Posługując się pojęciem tekstury, która w literaturze papierowej funkcjonowała jako niezauważalny i bezznaczeniowy nośnik utworu artystycznego, rozbudowuje swoją interpretację w oparciu o prezentację tych zjawisk, które właśnie „tkankę semiotyczną utworów i ich materię"[32] czynią miejscem kreowania znaczeń literackich. I wyjaśnia:

> Zapis cyfrowy umożliwia literackie kształtowanie słowa w każdym jego aspekcie. Przemieszczające się, zmieniające kształt, barwę, pojawiające się i znikające słowa, przekształcające się z jednego w inne zyskują głębię,

31 Mam na myśli książkę B. Bodzioch-Bryły *Sploty: przepływy, architek(s)tury, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji* (Kraków 2019), zawierającą wiele cennych spostrzeżeń na temat relacji między e-poezją i światem, proponującą także interesujące odczytania nowych form poetyckich. Niestety, książka Bodzioch-Bryły ukazała się już po ukończeniu przeze mnie pracy nad niniejszą publikacją, dlatego nie mogłam uwzględnić w swoich rozważaniach wielu ważnych wątków podjętych przez badaczkę.

32 E. Szczęsna, *Cyfrowa semiopoetyka*, dz. cyt., s. 11.

> cielesność i żywotność. Stają się wręcz bytem osobowym (reprezentacją tego, co człowiecze) – zostaje im przypisana podmiotowość, tożsamość, zdolność odpowiadania działaniem. Słowa mają wartość sprawczą nie tylko w swym wymiarze semantycznym, ale i jako narzędzia działań tekstowych i komunikacyjnych, angażujące odbiorcę zarówno intelektualnie, jak i cieleśnie, skoro ważnym czynnikiem kształtowania znaczeń tekstowych staje się dotyk. Sprawczy dotyk oraz ruch ustanawiają słowo interaktywne, ukierunkowane na zwrotność i dialogowość[33].

Inne bardzo ważne prace, należące do dorobku Mariusza Pisarskiego, Urszuli Pawlickiej czy Emilii Branny, odwołują się przede wszystkim do stanu badań i doświadczeń amerykańskich. Stamtąd również czerpią większość przykładów dzieł literatury digitalnej.

Odpowiedź na pytanie o przyczyny tej nieprzypadkowej przecież unifikacji pola badań wydaje się dość prosta. Wobec rozwijającej się dynamicznie refleksji kulturoznawczej, medioznawczej, historyczno-sztucznej, a wreszcie literaturoznawczej nad wpływem mediów na kulturę pole praktyk e-literackich w Polsce pozostaje stosunkowo wąskie. Lista przykładów rodzimej literatury cyfrowej jest wciąż na tyle krótka, że badacze piszący na jej temat sięgają do przykładów dużo bardziej różnorodnej, dojrzalszej i artystycznie doskonalszej twórczości amerykańskiej. Przy tym znaczna część tych utworów znana jest polskiemu odbiorcy za sprawą przekładów i adaptacji.

Nie można zatem zgodzić się z tym, że w sieci mamy do czynienia z postliteraturą, z czymś, co stanowi zerwanie z dotychczasową tradycją literacką i regułami literackiej komunikacji. Sądzę, że spotykamy się dziś z niebywałym bogactwem nowych zjawisk literackich: fascynujących, intrygujących, niekiedy trudnych, będących niejednokrotnie wyzwaniem dla literaturoznawcy przywiązanego do swojego poetologicznego warsztatu analityka słów i ich powiązań z innymi słowami oraz rzeczami. Jest to obszar stanowiący nadal nieodkryty ląd, omijany też z oczywistych względów przez innych naukowców: medioznawców, kulturoznawców, socjologów skupionych na opisie fenomenu przemiany kulturowej w odniesieniu do zagadnień o charakterze generalnym, dużo bardziej zrozumiałym i uchwytnym niż doświadczenie literackie.

---

33 Tamże, s. 13.

Podzielam przy tym zdanie Espena Aarsetha, który w swej pracy o literaturze ergodycznej podkreślał, że w czasach rewolucji medialnej ważne staje się nie tylko to, co czytamy, lecz także z czego czytamy[34]. W tej książce próbuję odpowiedzieć sobie i wszystkim zainteresowanym żywotnie losem literatury na pytanie, co stało się z nią w kulturze 2.0, nazywanej też kulturą uczestnictwa, remiksu lub po prostu kulturą digitalną. Bo to, że nadal pozostaje ważną częścią kulturowego doświadczenia wielu z nas, nie pozostawia żadnych wątpliwości. A skoro tak, to pytam też, jak można czytać nowe, często mające nieoczywisty status utwory, które powstały pod egidą idei awangardowych i są wyrazem żywotnych marzeń o nowej utopii.

Na koniec tych wstępnych rozważań chcę więc sformułować kilka uwag.

Po pierwsze – literatura elektroniczna powinna być czytana w kulturowym kontekście, z którego wyrasta. To ważne zastrzeżenie, ponieważ dotychczas większość prac na temat nowej literatury digitalnej w Polsce odwoływało się przede wszystkim do uniwersalnych reguł estetycznych i technologicznych, wypracowanych głównie na gruncie amerykańskim. Tymczasem spoglądając na realizacje projektów e-literackich w Polsce i porównując je z zachodnimi, można zauważyć istotne różnice między nimi. Poziom technologicznego zaawansowania, a co za tym idzie wachlarz możliwych rozwiązań artystycznych i form gatunkowych w projektach zachodnich jest dużo bardziej różnorodny – w Polsce wciąż jeszcze nieliczne przykłady e-literatury mają często charakter eksperymentalny. Właśnie dlatego w badaniach należy uwzględniać kulturowy i społeczny kontekst projektów e-literackich. Większość z nich bowiem wyraźnie nawiązuje do konkretnych zdarzeń lub wprost na dialogu z nimi jest skonstruowana[35].

---

34 E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, tłum. D. Sikora, M. Pisarski, P. Schreiber, M. Tabaczyński, Kraków 2014.

35 Zupełnie inaczej – z perspektywy właściwości sieciowego medium – mówi o problemie lokalności Lev Manovich. W wywiadzie z 2001 roku stwierdził: „Doszedłem do wniosku, że nie powinniśmy szukać w (…) sztuce medialnej «szkoły narodowej», w każdym razie nie w Internecie. Sieć jest czynnikiem modernizacji, tak jak wcześniej były nim inne środki komunikacji: kolej, poczta, telefon, samochód, samolot, radio. Dzięki Internetowi ludzie zanurzają się w szczególną przestrzeń socjolingwistyczną, definiowaną przez słownik euroangielski. To dostępna dla różnych ludzi, w różnych miejscach homogeniczna przestrzeń nowoczesności, przestrzeń kantorów wymiany,

Ta skłonność do natychmiastowego reagowania twórców na sytuację pojawiającą się w rzeczywistości społecznej wynika z technologicznych właściwości medium elektronicznego, zwłaszcza platform społecznościowych, których działanie i funkcjonalność warunkowane są przez szybkość i aktualność podejmowanych działań. Z tego powodu zaangażowanie (zarówno twórcy w społecznie istotne kwestie, jak i odbiorcy, który musi dosłownie zaangażować się w konstruowanie przebiegu utworu, czego pożądanym efektem często jest zaangażowanie w realne zdarzenia, do których odsyła utwór) jest dziś racją bytu większości dzieł sztuki i literatury powstających w mediach cyfrowych, zwłaszcza na platformach społecznościowych.

W przypadku polskich twórców wykorzystujących nowe technologie znać o sobie daje ich predylekcja do krytycznego, zdystansowanego posługiwania się społecznościowymi mediami tak, by wypowiedź literacka w mainstreamowych serwisach (w Polsce taką opiniotwórczą rolę pełnią przede wszystkim Facebook, w nieco mniejszym stopniu Twitter) nie wpisywała się w model potocznej komunikacji, lecz

znaków *Coca-Coli*, *raves* i klubów techno, CDs, wiecznej młodości. Doskonały symbol ruchu, ustawicznej zmiany, symbol odrywania się od własnych korzeni i własnej tradycji, przestrzeń, gdzie wszystko można zamienić na znaki pieniądza, tak jak komputer zamienia wszystko na bity. Dlatego też my, na Zachodzie, nie powinniśmy oczekiwać kulturowych odmienności w sztuce internetowej, szukać internetowych dialektów, narodowych szkół net artu, bo to sprzeczność wewnętrzna. Sieć jest czynnikiem modernizacji i jej najlepszą metaforą. Nie powinniśmy być zdziwieni, gdy typowe realizacje internetowe, czy powstaną w Seattle, w Bukareszcie, w Berlinie, czy w Odessie, będą dotyczyć samej komunikacji, samego Internetu". Dalej zaś tłumaczy: „Z jednej strony realizacje net artu posługują się hyperlinkami, ramkami, HTML-em, mogą być aktualizowane (…). Z drugiej strony nigdy nie istnieją w izolacji, ale zawsze w odniesieniu (logicznym, fenomenologicznym, materialnym) do wszystkich innych witryn sieciowych. O ile «poprawny» obraz modernistyczny miał być całkowicie samowystarczalny, «poprawna» realizacja net artu musi uwzględniać otwarty charakter Sieci", *Baza danych – Lew Manowicz w rozmowie z Brett Stalbaum, Geri Wittig i Iną Razumową*, tłum. E. Mikin, „Magazyn Sztuki" 2001, nr 25, http://www.magazynsztuki.eu/old/n_technologia/Manowicz.htm (dostęp: 17.06.2019). Zgadzając się z argumentacją Manovicha, że to raczej w epoce nowoczesności każda sztuka usiłowała wypracować unikalny język i właściwości medium, zabiegając o własną autonomię, którą internet radykalnie uniemożliwił, chciałabym jednak bronić tezy, że kontekst społeczno-kulturowy, a także ekonomiczny sztuki i literatury elektronicznej może wpływać na zróżnicowanie poszczególnych praktyk artystycznych, choć wyznaczenie różnic między nimi jest zdecydowanie trudniejsze właśnie ze względu na globalny zasięg internetu.

wprowadzała rodzaj odkształcenia zwykłej perspektywy, w którym zobaczyć można skutki działania technologii. Z tego powodu działania tego typu mają często charakter metakrytyczny, nawet jeśli stanowią przekaz stosunkowo prosty pod względem formalnym.

Po drugie zatem – literatura cyfrowa nie rozwija się jako dziedzina sztuki w pełni autonomiczna i samodzielna. Jest silnie ukontekstowiona, zależna od innych (nieliterackich i nieartystycznych) dyskursów oraz od wszelkich zjawisk zewnętrznych wobec niej, które – co ważne – przeważnie wzmacniają jej literackość (pojmowaną w tym przypadku jako formalistyczny „chwyt uniezwyklenia"). Literatura elektroniczna proponuje spojrzenie z ukosa na procesy, zjawiska i problemy współczesnej kultury, w tym – kultury popularnej. Dzięki dużo szerszemu niż w przypadku literatury drukowanej repertuarowi środków jej potencjalna siła oraz wachlarz możliwości oddziaływania na odbiorcę są większe. Posługując się ogólnodostępnymi środkami i technologiami, a jednocześnie odwołując się do literackiej strategii uważnego (tzn. uważniejszego niż zwykle) czytania tekstów kultury, konstruuje spojrzenie odbiorcy w sposób pozwalający mu ujrzeć pod innym kątem, w innym świetle to, co do tej pory było przezroczyste (a często – nie istniało wcale). W tym sensie literatura, mimo zmiany medialnej, nadal pełni swoją fundamentalną rolę krytycznego języka współczesności, podsuwa społeczeństwu lustra, w których może ono ujrzeć siebie, a także metody, by o sobie mówić za pomocą znanych, dostępnych środków. Na tym polega jedna ze zmian w sytuacji komunikacyjnej najnowszej literatury elektronicznej korzystającej z mediów społecznościowych. Stała się ona dyskursem powszechnie dostępnym, bliskim szerokiemu gronu użytkowników, którzy nie muszą już wykazywać się literackim kunsztem, talentem czy znajomością rzemiosła, aby móc wytwarzać teksty literackie. A jednocześnie ta medialnie przekształcona literatura nadal wymaga znajomości i wykorzystania tradycyjnych reguł komunikacji literackiej, która nakazuje uważność i podejrzliwość wobec użytych środków. Z tego powodu – dużo częściej niż w przypadku literatury drukowanej – rzeczywisty sens e-literatury konstruowany jest w oku i umyśle odbiorcy, od którego oczekiwań i kompetencji zależy realna siła oddziaływania utworu.

Proponuję zatem myślenie o literaturze, które nie będzie zawężało jej istnienia wyłącznie do medium drukowanej książki. Różne

są bowiem technologie i kanały przenoszenia literatury. W kulturze przedpiśmiennej była nią mowa. Literaturze oralnej oraz folklorowi – ludowej twórczości, krążącej w wersjach ustnych w społecznościach lokalnych, dziś pielęgnowanej pieczołowicie przez miłośników i badaczy – nikt nie odmawia walorów literackich wyłącznie dlatego, że nie są one utrwalone pismem[36]. Przeciwnie – to dopiero ich zapisanie stanowi rodzaj ingerencji technologicznej, która zmienia ontologię przekazu oraz radykalnie modyfikuje charakter i status utworu.

O tym właśnie doświadczeniu zmiany statusu, zasięgu oraz samej definicji literatury (a także o zasadności stosowania tego terminu w odniesieniu do nowych zjawisk digitalnych) traktują teksty zebrane w tej pracy. *Poszerzanie pola literatury w internecie* to książka o tym, jak zmieniła się pozycja, rola i miejsce literatury w kulturze zdominowanej przez media cyfrowe. A także o tym, jak zmienia się ona sama. Literatura, która szuka dla siebie nowego miejsca w wirtualnym świecie, testuje granice swoich możliwości ekspresji oraz ryzykuje utratą własnej tożsamości, eksperymentując z nowymi technologiami.

Piszę „literatura", lecz przecież mam na myśli także jej twórców i odbiorców – tych, dla których słowo pozostaje środkiem ekspresji szczególnie uprzywilejowanym, a nowe sposoby jego obecności w digitalnej przestrzeni internetu to wyraz kulturotwórczej, społecznie istotnej rangi słowa pisanego.

To nieprawda, że książka się kończy. Nieprawda, że literatura przeżywa kryzys, a czytelnictwo z roku na rok maleje (badania statystyczne nie uwzględniają ogromu tekstów, statusów, memów i innych form pisanych wypełniających przestrzeń internetu). Zmienia się niewątpliwie to, co i w jakim celu czytamy. Na przebogatym rynku książki powodzeniem cieszy się literatura rozrywkowa, rozkwit przeżywają gatunki powieści popularnej, kariera kryminału jest tego najbardziej wymownym przykładem. Ludzie jednak chcą i lubią czytać, traktują literaturę jako źródło wspaniałych, porywających opowieści, z których

36 Por. choćby antologię tekstów teoretycznoliterackich poświęconych badaniom literatury ustnej: *Literatura ustna*, wybór tekstów, wstęp, kalendarium i bibliografia P. Czapliński, Gdańsk 2010. Praca prezentuje bogatą dwudziestowieczną tradycję badań nad zjawiskiem oralności literatury oraz nad najważniejszymi utworami, które do niej należą.

bohaterami można się utożsamić, które dostarczają emocji i wzruszeń oraz które stają się bardzo ważną częścią codzienności wielu czytelników. Taki los nie czeka zapewne literatury elektronicznej – jest ona jednak ważną częścią naszej współczesnej kultury.

Ta książka zawdzięcza wiele nie tylko samodzielnym lekturom i badaniom. Winna jestem podziękowanie studentkom i studentom, którzy uczestniczyli przez kilka lat w prowadzonych przeze mnie wykładach, warsztatach i seminariach na temat nowych form komunikacji literackiej oraz literatury w świecie mediów elektronicznych. Obserwowanie ich oryginalnych i nieszablonowych reakcji w zetknięciu z nieznanymi wcześniej zjawiskami, rozpiętych między skrajnym sceptycyzmem a entuzjazmem dla nowych możliwości słowa w sieci, wspólne dyskusje, niekiedy przechodzące w spory, pozwoliły mi na sformułowanie własnych poglądów, a przede wszystkim na krytyczne, odświeżone spojrzenie na zjawiska, które wcześniej wydawały mi się już oswojone. To im dedykuję tę pracę, z nadzieją, że spotkanie z nową, odmienioną literackością wzmocniło w nich miłość do czytania i pasję do podejmowania nowych wyzwań.

ROZDZIAŁ I

LITERACKOŚĆ W SIECI – LITERACKOŚĆ SIECI

Europejska kultura od czasów Platona rozwijała się dzięki pismu. Wynalezienie w XV wieku druku przyczyniło się do ukształtowania modelu kultury literackiej, w którym ludziom potrafiącym pisać i czytać przypisywano społeczną funkcję intelektualnych elit. Początkowo określenie to odnosiło się do renesansowych ludzi pisma, zwanych *literati*. Znajomość pisma dawała dostęp do wiedzy i mądrości, umożliwiając tym, którzy się nim posługiwali, wywieranie wpływu na opinię mas. Pisanie i czytanie stanowiły zatem podstawowe kompetencje kulturowe.

Na początku lat 90. XX wieku ukuto nowe określenie: *digerati*, będące kontaminacją sformułowania *digital literati*. *Digerati* to rodzaj cyberelity, o której Vilém Flusser napisał: „nowa elita myśli liczbami, formami, kolorami, dźwiękami, ale w coraz mniejszym stopniu słowami”[37]. Stanowi ona grono osób, które aktywnie uczestniczą w tworzeniu nowego typu kultury, opartego na generowaniu, transmisji i zarządzaniu informacją[38]. Tak oto na naszych oczach tradycyjny model

37 V. Flusser, *Społeczeństwo alfanumeryczne*, tłum. A. Kopacki, „Lettre Internationale” 1993/1994, s. 48, cyt za: P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia szuki, nauki i technologii*, Katowice 2010, s. 31.

38 Według Piotra Zawojskiego współcześnie ta grupa wykształconych intelektualistów, tworzących teoretyczne i filozoficzne zaplecze cyberkultury, stopniowo wypierana jest przez netokrację, kastę, która ideały rozwoju i demokratycznej wspólnotowości internetu wyznawane przez *digerati* zastąpiła „przede wszystkim filozofią zysku i pomnażania obszarów panowania oraz władzy”, P. Zawojski, *Cyberkultura*, dz. cyt., s. 36. Informacje o kształtowaniu się medialnych elit zaczerpnęłam również z tej pracy, por. s. 7–37.

dobrze wykształconego humanisty – erudyty odchodzi w przeszłość. Nie oznacza to, że znajomość kultury literackiej jest zbędna. Okazuje się jednak niewystarczająca i coraz częściej wymaga połączenia z kompetencjami nowomedialnymi (ang. *new media literacy*). Literaturoznawca pragnący poznać i zrozumieć specyfikę nowej piśmienności musi znać się nie tylko na pisaniu i czytaniu. Jedno i drugie w nowym środowisku medialnym ulega bowiem głębokiej metamorfozie. Środek przekazu, którym do tej pory dla literatury był druk, nie jest jedynie nośnikiem treści. Dziś, kiedy obserwujemy nowe praktyki piśmienne powstające online, to jest w niematerialnym, wirtualnym i interaktywnym środowisku cyfrowym, musimy na nowo przemyśleć ontologiczne, estetyczne, symboliczne, społeczne i polityczne właściwości tego, co enigmatycznie i ostrożnie zwykliśmy nazywać literaturą i literackością.

Różnice w podejściu do nowych zjawisk mają w znacznej mierze źródło w przemianach nie metodologicznych, lecz społecznych, w tym również pokoleniowych. Inaczej oceniają nową piśmienność ci, którzy pamiętają czasy kultury analogowej, inaczej ci, którzy (z racji wieku) od zawsze prowadzą życie w świecie o poszerzonej ontologii. Rzeczywistość tych drugich składa się z realności materialnej, rozbudowanej o wirtualną, obie stanowią zaś nierozłączne wymiary jednostkowego życia i doświadczenia. Ta pokoleniowa zmiana widoczna jest również w sposobach korzystania z dóbr kultury[39]. Muszą ją też uwzględniać badacze digitalnego słowa.

Dawniej wszystkie metodologie badań stosowane do rozpoznawania struktur tekstowych miały charakter literaturocentryczny, nastawione były na krytyczną analizę tekstowych zjawisk. Doświadczenie pogłębionej refleksyjności związanej z długotrwałym obcowaniem z dwuwymiarowym, statycznym i niezmiennym tekstem literackim stanowiło wzorcowy sposób pogłębiania jego rozumienia. Dwudziestowieczna humanistyka, także ta kwestionująca stabilność sensów i przenosząca na czytelnika odpowiedzialność za ich pojawienie się

[39] Socjologowie, kulturoznawcy i medioznawcy wszechstronnie opisali już fenomen tej zmiany. Warto przywołać stanowisko Piotra Zawojskiego, który wnikliwie charakteryzując komunikacyjny przełom związany z powstaniem społeczeństwa sieciowego, wprost mówi o nowym paradygmacie kulturowym. Por. P. Zawojski, *Cyberkultura – definiowanie nowego paradygmatu kultury*, w: *Cyberkultura*, dz. cyt., s. 77–116.

w horyzoncie lektury, mimo wszystkich zastrzeżeń towarzyszących czytaniu, również uprzywilejowywała tekst. To on był wędzidłem ograniczającym swobodę czytelniczej wyobraźni. Tekstocentryczne podejście rzutowało również na sposób definiowania innych zjawisk, zaś przekonanie o tekstowej naturze świata czyniło akt interpretacji fundamentem rozumiejącego bycia w świecie. Aktywność poznawcza wiązała się z mozolnym odczytywaniem znaków.

Dziś jednak to nie taka czy inna metodologia jest elementem mającym największy wpływ na kształtowanie się różnic w odbiorze; na to, co i jak widzimy oraz co rozumiemy, obserwując mechanizmy komunikacji internetowej. Wśród uczestników cyberkultury zauważyć można odejście od teorii na rzecz działania stanowiącego świadectwo rozumienia. Mam tu na myśli zarówno strategie komunikacyjne uwarunkowane przez medium internetu, jak i ontologię internetowych tekstów, często będących nie tylko obiektami multimedialnymi, ale też wielopłaszczyznową przestrzenią zetknięcia i rearanżacji utworów, gatunków, form, wreszcie dyskursów. Możemy bez wątpienia mówić o nowej fenomenologii percepcji, związanej z uwarunkowanymi medialnie przemianami postrzegania[40]. Obok ciała i mowy – fundamentalnych mediów doświadczenia – niezbywalnym elementem procesu postrzegania i pojmowania stają się komunikacyjne technologie, rozumiane bądź to po McLuhanowsku jako „przedłużenia człowieka"[41], bądź też wręcz jako wymiar posthumanistycznego doświadczenia rozproszenia i cyborgizacji podmiotu, wymiar będący jego częścią, a zarazem warunkiem artykulacji.

---

40 Neurobiolodzy badający struktury mózgu i jego działanie oraz kognitywiści analizujący procesy poznawcze zgodnie zauważają zmiany w obszarach aktywności mózgu związane z przejściem od dominacji medium typograficznego do środowiska multimedialnego. Por N. Carr, *Płytki umysł. Jak Internet wpływa na nasz mózg*, tłum. K. Rojek, Gliwice 2013. Także psychologowie i socjologowie łączą rozwój określonych procesów poznawczych oraz społecznych praktyk ze specyfiką technik i narzędzi pośredniczących między podmiotem i środowiskiem, por. *Cognition, Education, and Communication Technology*, eds. P. Gärdenfors, P. Johansson, London 2005. Z kolei z perspektywy literaturoznawczej o wpływie nowych mediów na myślenie pisze K.N. Hayles, *How We Think. Digital Media and Contemporary Technogenesis*, Chicago 2012.

41 Por. M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, tłum. N. Szczucka, Warszawa 2004.

Ewa Szczęsna zauważa, że w przestrzeni digitalnej dokonuje się „czytające przepisywanie kultury", przy czym „należy uznać, iż bądź to ontyczny charakter czytania ulega przemodelowaniu, bądź to, jeśli pozostaniemy przy tradycyjnym definiowaniu czytania, że nie jest ono jedynym możliwym doświadczaniem literackości"[42]. To ostatnie stwierdzenie wydaje się kluczem do zrozumienia kulturowej zmiany, która zaszła na przestrzeni ostatniego ćwierćwiecza. Oto bowiem w obrębie komunikacji cyfrowej, za sprawą dematerializacji kodów umożliwiającej łączenie w jedno dyskursów do tej pory należących do odrębnych gatunków sztuki, obserwujemy przenikanie się zjawisk wcześniej przypisywanych różnym mediom. Warstwa wizualna, wzbogacona efektami dwu- lub trójwymiarowej animacji, towarzyszy kompozycjom muzycznym i wzbogaca narracje hipertekstowe. Literatura coraz częściej korzysta z rozwiązań wynalezionych przez film, grę komputerową czy teledysk. Równocześnie w nowych multimedialnych projektach możemy obserwować wszechobecność literackich struktur (jak w grach RPG[43], które dzięki cyfrowej technologii dają graczom możliwość urzeczywistnienia literackiej fikcji w wirtualnym świecie). Świat wirtualny to wielki zbiór światów przedstawionych, ze swoimi bohaterami literackimi, fabułami i narracjami, który na pozór da się opisać językiem teorii literatury. Trudno jednak uznać, by słownik poetyki opisowej wyczerpywał kulturowe i tekstowe możliwości procesów, polegające – zgodnie z rozpoznaniem Szczęsnej – „n a e k s p e r y m e n t a l n y m k r z y ż o w a n i u f o r m d y s k u r s y w n i e o d m i e n n y c h, nakładających na jedne dyskursy cechy innych dyskursów"[44].

Z perspektywy odbiorcy wszystkie te zjawiska, multiplikujące, przekształcające i parafrazujące zastane kody kulturowe, wymagają nowego podejścia. W interaktywny proces obcowania z obiektem digitalnym w dużo większym stopniu niż w trakcie lektury książki angażowana jest somatyczność[45]. W przypadku wielu multimedialnych projektów

---

42 E. Szczęsna, *Cyfrowe parafrazy. O niedokładnym przepisywaniu kultury*, w: *Literatura prze-pisana. Od Hamleta do slashu*, red. A. Izdebska, D. Szajnert, Łódź 2015, s. 15.

43 RPG (ang. *role-playing game*) – narracyjna gra fabularna, w której gracze wcielają się w fikcyjne role i realizują zaplanowany scenariusz.

44 E. Szczęsna, *Cyfrowe parafrazy*, dz. cyt., s. 13.

45 Somatyczności oraz interaktywności nowego doświadczenia literackiego nie należy jednak mylić z immersją. Ta bowiem, rozumiana jako poczucie zanurzenia w innej

bezpośrednio wpływa ona na dzieło, nie tylko na poziomie interpretacji jego sensów, co miało miejsce w tradycyjnej literaturze, lecz w strukturalno-technicznej warstwie tekstu, czyli tekstury[46]. Jednocześnie odbiorca doświadcza dzieła jako obiektu nie tylko oddziałującego na jego ciało, ale też od tej cielesności uzależnionego.

Najbardziej znanym i najczęściej komentowanym utworem tego typu jest *Screen*[47] – eksperymentalny projekt stworzony w 2003 roku w technologii Cave przez zespół sześciu autorów. *Screen* łączy mechanikę interaktywnej gry z doświadczeniem wirtualnym (VR). Czytelnik zamknięty w wirtualnej rzeczywistości wielkości pokoju czyta wyświetlający się na ścianach tekst i jednocześnie go słucha. Są to fragmenty wspomnień. Potem stopniowo te wyświetlane słowa zaczytają się odklejać, a czytelnik może wchodzić z nimi w interakcję, na przykład odbija je dłonią jak piłkę, a one z powrotem odbijają się od ściany zmieniając konfigurację i tworząc nowe leksemy. Ta interaktywna gra-zabawa określona została przez autorów „doświadczeniem literackim

rzeczywistości, jest doznaniem fizjologicznym i psychicznym rzadko danym odbiorcom e-literatury. Jakkolwiek według Piotra Sitarskiego podstawą zanurzenia nie jest złudzenie fizjologiczne, lecz możliwość działania w innym świecie (przy czym „Jest sprawą drugorzędną, w jaki sposób ten świat jest dostępny: czy przez trójwymiarowe obrazy, czy dzięki informacjom tekstowym", s. 39), to wydaje się, że warstwa technologiczna wciąż w dużo większym stopniu przykuwa uwagę odbiorców e-literatury aniżeli fikcjonalizacja. Autor *Rozmowy z cyfrowym cieniem* tłumaczy to następująco: „Kiedy fikcjonalizacja jest niewielka lub gdy nie wykracza poza działania maszyny, zanurzenie nie występuje. Pisząc te słowa za pomocą edytora tekstu, nie mam poczucia przebywania w innym miejscu, choć układ, jaki tworzę z komputerem, jest interaktywny. Choć wykonywana czynność może pochłonąć mnie bez reszty, brakuje odniesienia do innego świata, w którym mógłbym się zanurzyć. Należy jednak dodać, że spore znaczenie odgrywają indywidualne różnice. Niektórzy są bardziej oporni na zachęty interfejsu i z większym trudem zanurzają się w innym świecie. Inni – przeciwnie, braki techniczne chętnie uzupełniają własną wyobraźnią", P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002, s. 39. W przypadku odbioru nastawionego na śledzenie walorów literackich projektu umysł czytelnika w dużo większym stopniu koncentruje się na warstwie przedstawienia (technologia oraz kwestie konstrukcji utworu), a dopiero wtórnie – na treści (fabule).

46 E. Szczęsna, *Znak digitalny. U podstaw nowej semiotyki tekstu*, w: *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, red. E. Szczęsna, Kraków 2015.

47 N. Wardrip-Fruin, J. Carroll, R. Coover, S. Greenlee, A. McClain, B. „Sasha" Shine, *Screen*, http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen.html (dostęp: 29.10.2019).

nowej generacji". Na jej reguły nakłada się niezwykłe doświadczenie cielesnej interakcji z tekstem. Namacalność słów, które uwalniają się od białej ściany-nośnika, przekraczają granicę miedzy tekstem a realnością i – dosłownie – dotykają czytającego, zmuszając go do podjęcia aktywności, podważa dotychczasowe porządki. Jednocześnie czytelnik, otoczony przez wirujące, rozpadające się słowa, dochodzi do coraz większej sprawności w przedłużaniu tej rozgrywki. To jednak skutkuje narastaniem zakłóceń w tekście, w którym coraz więcej pojawia się wyrw i neologizmów. *Screen* jest nie tylko inscenizacją nowej sytuacji czytelnika; jak każdy utwór literacki może być potraktowany jako metafora poznawcza. Wirtualna jaskinia staje się modelem działania ludzkiej pamięci, wizualizacją nieświadomych procesów zachodzących w obrębie naszego życia psychicznego.

Innym przykładem zależności kształtu utworu od realnych zachowań odbiorcy jest projekt *Andromeda* Cailine Fisher[48]. Jest to inscenizacja aktu czytania przestrzennej książeczki dla dzieci, oparta na współzależności między człowiekiem i maszyną, których współpraca umożliwia zaistnienie utworu. Użytkownik kieruje do kamerki połączonej z komputerem książkę, którą maszyna skanuje, tłumacząc tekst na język zrozumiały dla człowieka. Treść wyświetla się na ekranie, jest też czytana głośno przez komputer. Zakodowany utwór jest nieczytelny dla użytkownika bez wsparcia ze strony maszyny. Ta zaś, aby móc podjąć współpracę z człowiekiem, wymaga z jego strony określonego zachowania. Tworzy się w ten sposób dwustronna zależność będąca jednocześnie metakomentarzem do nowej sytuacji komunikacyjnej.

Większość interaktywnych dzieł wykorzystuje dyskurs literacki jako składową multimedialnych instalacji bądź też – co wydaje się zjawiskiem szczególnie interesującym – jako swoistą metanarrację na temat statusu sztuki, kondycji człowieka oraz potencjału cyberkultury. Są to częstokroć dzieła eksperymentalne, testujące nowe technologiczne możliwości, autotematycznie zwracające się w kierunku własnej tekstury. Wszystko wskazuje więc na to, że mimo dodatkowych utrudnień, komplikujących sytuację odbioru i wymagających od uczestnika rozpoznania technicznych procedur oraz reguł rządzących cyfrową

48 C. Fisher, *Andromeda*, http://collection.eliterature.org/2/works/fisher_andromeda.html (dostęp: 30.01.2016).

konstrukcją dzieła, w pełni uprawnione jest mówienie o doświadczeniu literackim.

> Wszystko, co jest możliwe w języku, uchodzi za możliwe w literaturze; konstytuują ją porządki naddane; „literackość" wynika z przekroczenia norm komunikacji nieartystycznej; *ergo* – źródłem „literackości" jest transgresja

– pisze o literackości Edward Balcerzan[49], łącząc ją z oczywistych względów z aktywnością językową. Badacz słusznie zauważa, że poszukiwanie jednego wyznacznika lub ich zbioru, które uznać można by za znaki rozpoznawcze literackości, jest niecelowe:

> Każdy z (…) sygnałów literackości[50] ujawnia tylko niektóre jej aspekty i definiuje stany fakultatywne; żaden nie określa jej istoty w sposób bezwyjątkowy i bezdyskusyjny. O każdym można powiedzieć: tak, partycypuje on w kreacji literackości, bywa sygnałem literackości, ale – nie zawsze w dziejach literatury, nie wszędzie w jej niezliczonych wariantach i odmianach, i nie tylko w literaturze, bo równie energicznie w paraliteraturze[51].

Pomijam w tym miejscu szczegółowy wywód badacza, wskazując jedynie szczególnie istotną z perspektywy dalszych rozważań właściwość literackości. Otóż będąc cechą nieograniczoną wyłącznie do utworów literackich, uznana zostaje ona za „wartość naddaną" profesjonalnej lektury znawcy, który – jako czytelnik wyposażony w szczególne kompetencje oraz wrażliwość – ma również w sytuacjach wątpliwych prawo do rozstrzygnięć arbitralnych.

Uznając twórców i badaczy literatury elektronicznej za profesjonalistów, jako literackie można byłoby określić utwory, które:

1) decyzją autora opatrzone zostały mianem literackich (to przypadek wielu eksperymentalnych utworów Romana Bromboszcza, które – choć niekiedy lokują się na antypodach sztuki

---

49 E. Balcerzan, *Literackość. Modele, gradacje, eksperymenty*, Toruń 2013, s. 48.

50 Badacz omawia rozmaite koncepcje literackości, definiujące ją ze względu na obecność określonej cechy lub zespołu cech. Wśród nich pojawiają się najpopularniejsze, takie jak: uzyskiwany środkami językowymi efekt obrazowości, muzyczności, intymności, fikcyjności, uniezwyklenie, nadorganizacja poetycka, intertekstualność, mimetyzm, modelowość świata, fikcja, quasi-sądy.

51 E. Balcerzan, *Literackość*, dz. cyt., s. 53.

słowa – w zamyśle autora odwołują się do tradycji poetyckiej oraz filozofii literatury, pozwalających świadomemu czytelnikowi uchwycić istotę zamysłu cyfrowego artysty);

2) decyzją wydawcy lub innej instytucji znalazły się w zbiorze utworów literackich (na przykład Electronic Literature Collection, gromadząca nie tylko dzieła tekstowe, lecz również multimedialne oraz filmy. We wszystkich przypadkach dominantą semantyczną pozostaje przekaz słowny. Umieszczenie utworu o niekiedy bardzo nieoczywistej przynależności genologicznej w kolekcji literackiej stanowi zatem dla odbiorcy rodzaj lekturowej instrukcji);
3) decyzją badaczy zaliczane są do kategorii literatury.

Nie znaczy to, że przyjęte rozstrzygnięcie rozwiewa wszelkie wątpliwości. Pełni jednak funkcję Okhamowskiej brzytwy – umożliwia wytyczenie granicy, choćby hipotetycznej i dyskusyjnej, obszaru badań, który – spoglądając na sztukę internetu – można byłoby w innej sytuacji poszerzać bez końca.

Tak zdefiniowane zjawisko e-literatury nie wyczerpuje oczywiście bogactwa literackich praktyk, a co za tym idzie – także problemów związanych z ich statusem w sieciowym środowisku. Co więcej, zdaniem Sandy'ego Baldwina, autora książki *Internet Unconscious*[52], lokującego myślenie o problemach literatury cyfrowej na antypodach ujęć strukturalno-semiotycznych, te zgromadzone w postaci kolekcji dzieła-przedmioty niewiele mają wspólnego z prawdziwą literaturą. Aby zrozumieć, dlaczego autor nie ceni tego, co przykuwa uwagę większości badaczy literatury digitalnej, warto przyjrzeć się jego propozycji teoretycznej, która jest zapisem fenomenologicznego doświadczenia użytkownika internetu.

Przede wszystkim należy pamiętać, że do środowiska elektronicznego nie da się przenieść reguł komunikacji obowiązujących poza siecią. Nie można pozostać biernym podglądaczem, jeśli chce się sprawdzić, jak wyglądają i z czym się wiążą pisanie oraz czytanie w sieci. Nie można obserwować działania portali społecznościowych nie założywszy wcześniej na nich konta, nie można poznać specyfiki gier RPG

52 S. Baldwin, *The Internet Unconscious: On the Subject of Electronic Literature*, Bloomsbury 2015.

dostępnych online i zrozumieć ich literackiego oraz kulturowego fenomenu, jeśli nie wymyślimy swojego bohatera i nie staniemy się nim, wczuwając się w swoją rolę. Nie da się zrozumieć, czym jest *Second Life*, dopóki sami nie stworzymy swojego awatara i nie wejdziemy do wirtualnego świata, pozwalając swemu cyfrowemu *alter ego* żyć i komunikować się z innymi istotami powołanymi do istnienia przez czyjąś wyobraźnię stymulowaną technologią.

Nawet kiedy wchodzimy na strony, do których dostęp nie wymaga logowania, serwis – za naszą zgodą, udzieloną zazwyczaj machinalnie – wysyła pliki *cookies*, które zapisują się na naszym urządzeniu. Dzięki nim możemy swobodnie korzystać z wyszukiwarek, witryn informacyjnych, sklepów internetowych, stron instytucji i tym podobnych. Dzięki ciasteczkom serwisy lepiej dostosowują ofertę do naszych preferencji, uczą się naszych upodobań, ułatwiają powrót na stronę, dostosowują reklamy do naszych zainteresowań, a nawet do miejsca zamieszkania. I kiedy my spędzamy czas na samotnym surfowaniu, internet poznaje nas coraz lepiej, uczy się nas, by lepiej dostosować się do naszych potrzeb, by jeszcze bardziej dyskretną uczynić technologię, która sprawuje nad nami absolutną kontrolę. Bo każdy nasz ruch w internecie odciska w nim cyfrowe ślady.

Brzmi to dość katastroficznie i upiornie… A może jednak fascynująco i tajemniczo? Do tej sytuacji zdążyliśmy już przywyknąć, jej zalety wygrywają z wadami, dlatego rzadko włączamy świadomość, klikając w kolejne linki, przechodząc ze strony na stronę, czytając teksty, oglądając filmy. Sandy Baldwin twierdzi ponadto, że jako użytkownicy, bywalcy, mieszkańcy internetu, z definicji nie jesteśmy racjonalni. Rządzi nami nieświadome.

Wszyscy korzystamy z elektronicznej poczty, rejestrujemy się i logujemy na niezliczonych stronach: banku, biblioteki, internetowych sklepów. Wymyślamy loginy i hasła, zdajemy testy CAPTCHA (ang. *Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart*), udowadniając maszynie, że jesteśmy ludźmi i może nam ona w związku z tym zaufać. Czasami nawet wpisujemy komentarze na blogach, które czytamy. A skoro tak, to znaczy, że w internecie nie da się być po prostu czytelnikiem, obserwatorem, Barthes'owskim łowcą mitów alienującym się od wspólnotowego życia. Korzystanie z internetu wymusza na nas uczestnictwo. I nawet jeśli posługujemy

się fałszywymi danymi: zakładamy fejkową (od ang. *fake* – fałszywy) skrzynkę mailową, wymyślamy fikcyjną tożsamość, to i tak nie pozostajemy na zewnątrz wirtualnego świata. Chronimy swoją prywatność, a przynajmniej chcemy wierzyć, że to robimy, ale musimy zaangażować swoją cielesność, intelekt i wyobraźnię, podejmując konkretne działania. To istota uwikłania w sieć. Na tym jednak problemy się nie kończą.

Baldwin postrzega internet jako przestrzeń pisaną. Konstytuuje się ona równocześnie w trzech wymiarach, przy czym, jak pokazuje badacz, na co dzień zdajemy sobie sprawę z istnienia zaledwie jednego z nich. Konsekwencje tego stanu rzeczy są istotne, albowiem odsłonięcie dwu pozostałych, nieuświadomionych wymiarów, daje Baldwinowi możliwość prezentacji nowej koncepcji literackości internetu. Ujmując rzecz obrazowo, struktura sieci, tworzona przez piszących ją użytkowników, niczym psychika Freudowskiego podmiotu składa się z tego, co stanowi jej *superego*, czyli z warstwy technologicznej, *ego*, czyli sfery działania piszących, którzy postępują zgodnie z regułami logiki jawności, otwartości i racjonalności przedmiotów oraz reguł komunikacji, a wreszcie z warstwy nieświadomych pragnień *id*, które w świecie internetu szukają swego urzeczywistnienia.

Dane nam więc jest zobaczyć internet jako sieć luźno ze sobą powiązanych zapisów, począwszy od podstawowej struktury kodów komunikacyjnych, aż po zasady działania testu CAPCHA, kodu ASCII czy polecania Chmod 777, będącego pozwoleniem na wprowadzanie zmian w plikach przez każdego użytkownika. Tutaj także zakotwiczone są struktury hipertekstowe portali społecznościowych, takich jak Facebook, Twitter czy Instagram. Baldwin uświadamia nam w ten sposób wagę technicznej warstwy internetowego pisma, które radykalnie ogranicza wolność użytkowników zmuszonych do podporządkowania się wymogom technologii.

Automatyzacja działania sytemu WWW posunięta jest do tego stopnia, że większość użytkowników nie wie w ogóle, jak to się dzieje, że wchodzi do internetu. W rzeczywistości to strony internetowe za pośrednictwem przeglądarki pobierane są z serwerów i wyświetlane na ekranie naszego urządzenia. Ich pojawienie się poprzedza złożony proces komunikacji między przeglądarką i serwerem WWW, która

wysyła mu serię pytań, po czym następuje stopniowe układanie strony poprzez pobieranie kolejnych plików. Komunikacja ta odbywa się w sposób określony przez kod HTML, CSS lub inne języki skryptowe. To, co widzimy na ekranie, jest zatem tylko zewnętrzną, kulturowo przekształconą warstwą, której poziom digitalny, podstawowy, jest dla przeciętnego użytkownika niedostępny i niezrozumiały. Co więcej, akt zawierzenia siebie technologii, którego dokonujemy *wchodząc* do internetu, nie budzi w nas żadnych wątpliwości. Zachowujemy się tak, jakby wszystko było ustalone i jasne. Jakbyśmy byli w kontakcie z tym, co narzuca nam reguły postępowania, jak gdyby decyzja powierzenia się anonimowemu systemowi należała do nas. To „jak gdyby" najlepiej oddaje stan naszych wyobrażeń o internecie jako wytworze lokalnej wspólnoty, jako o zbiorze opowieści o życiu (w) sieci.

To jest właśnie drugi wymiar opisywanej przez Baldwina pisanej przestrzeni internetu, traktowanego jako jawny i powszechnie dostępny obszar działań i praktyk dyskursywnych, formujących się w teksty. To tutaj mają miejsce praktyki czytania, pisania i archiwizacji wszystkich dokumentów. Tutaj także powstaje zinstytucjonalizowana literatura elektroniczna dostępna w postaci zamkniętych, gotowych dzieł. Do kwestii tej jeszcze powrócę za chwilę.

Wreszcie trzeci wymiar owej przestrzeni pisanej to projekt będący efektem działań ucieleśnionych podmiotów piszących. Tu sytuuje Baldwin problematykę literackości, pokazując techniczne uwarunkowania pisania, a także konsekwencje, jakie niesie ze sobą uwzględnienie poziomu nieświadomości internetu dla wytworzenia niezwykłej więzi między ciałem piszącego i maszyną oraz upragnionym innym, który zawsze jest adresatem naszych piśmiennych działań. W ten sposób sednem doświadczenia pisania w sieci jest imaginatywny status istnienia sieci, innego i literatury.

Zdaniem badacza internet – globalny system łączący ze sobą wszystkich użytkowników – z samej swej istoty zdaje się mieć charakter literacki. Nie jest to teza oczywista, pozwala jednak spojrzeć na aktywność komunikacyjną w sieci jako na działalność, która motywowana jest pewną predyspozycją do wytwarzania sensów naddanych. Komunikacja w sieci ma charakter imaginatywny: użytkownicy wyobrażają sobie swoich interlokutorów, kreują również własne awatary, które często są symulacją ich marzeń o samych sobie.

Właśnie z tego powodu Baldwin przyjmuje, że istotą komunikacji online jest nasza skłonność do przekształcania tego, co dosłowne (ang. *literal*) w literackie (ang. *literary*). Idąc tropem dwudziestowiecznych teorii, które ciężar semantyczny tekstu przeniosły na czytelnika, pokazuje też, że tak naprawdę to nie literatura elektroniczna, wytworzona z myślą o wykorzystaniu w celach estetycznych cyfrowych technologii, stanowi o oryginalności literackiego doświadczenia internetu (a zarazem doświadczenia literackości internetu). E-literatura rządzi się bowiem logiką zarządczą, jest produkowana przez grono digitalnych artystów pisarzy i śledzona przez jeszcze liczniejsze grono jej miłośników i pasjonatów, którzy chętnie instytucjonalizują swoje zainteresowanie, organizując zjazdy, konferencje i stowarzyszenia. Stanowią oni jednak w swej istocie anonimowy tłum gromadzący się wokół zideologizowanej instytucji nazywanej „literaturą w internecie".

Sandy Baldwin podjął się karkołomnej próby uchwycenia nieuświadomionego i nieświadomego wymiaru internetu, który konstytuuje się *poza* regułami retoryki systemu: w wyimaginowanym *gdzie indziej*, w którym pulsuje literackość sekretna, rozproszona, podskórna, działająca na wyobraźnię, budząca emocje, pożądanie i miłość.

Pisząc na ekranie, piszemy siebie, a jednocześnie jesteśmy pisani. Czy może raczej: system pisze nas i w naszym imieniu. To istota nowego doświadczenia piśmienności. Pisząc, mamy przed sobą ekran, palce stukają w klawiaturę. Na ekranie wyświetlają się kolejne słowa. Edytor tekstu co jakiś czas podkreśla je czerwonym szlaczkiem. Maszyna, korzystająca ze swojej bazy danych, kontroluje nas na bieżąco. Chwilami wydaje się nawet, że wie lepiej, co chcemy napisać. A my musimy dostosować się do wymogów technicznych komputera. Palce muszą dotykać klawiatury z odpowiednią siłą – nie za dużą i nie za małą, inaczej pojawiają się błędy. Usytuowani i zdefiniowani przez biotechnologiczną władzę maszyny nie jesteśmy wolni. Dlatego – to już mocna teza Baldwina – w digitalnym pisaniu literatury nie ma, ponieważ fundamentalnym warunkiem literatury jest absolutna wolność pisania czegokolwiek.

Sandy Baldwin idzie jednak dalej: mówi o tym, że ciało unieruchomione przy komputerze przekształca się w broń, wykonuje polecenia maszyny. Jest ciałem biopolitycznym, uwięzionym i poddanym represji. I zauważa, że pisanie na ekranie komputera podłączonego do sieci

to pisanie poza światem, w jakimś dziwnym gdzie indziej. Pisanie długopisem, ołówkiem, piórem na papierze jest konkretne i materialne. Dłoń wiedzie pisarski przyrząd. Papier rejestruje wszystkie potknięcia: skreślenia, dopiski, poprawki. Stanowi zapis obecności i cielesności. Lecz kiedy podmiot pisania elektronicznego chce dotknąć słów zapisanych na ekranie, napotyka zimną powłokę ekranu, który oddziela ten świat od tamtego, wirtualnego. Tamten – świat liter, słów, komunikatów – na pozór ukryty jest głębiej, choć przecież cały widzialny jest na powierzchni i tworzy jedynie pozór jakiegoś bardziej prawdziwego świata, który jest nieosiągalny. Według Baldwina komunikacja powierzona sieci staje się hipostazą niemożliwej literackości. Niemożliwej – ponieważ warunkiem fundamentalnym literatury jest wolność, tymczasem ta ziszcza się wyłącznie w sferze wyobraźni.

Rzeczywistą dynamikę technologicznej warstwy tekstu czytanego z ekranu wzmacnia język, nazywający mentalną dyspozycję użytkownika, który sugeruje, że unieruchomieni przed ekranem komputera wykonujemy realne czynności fizyczne. *Wchodząc* do sieci, *przeskakuję* ze strony na stronę, *surfuję*, *robię* zakupy. *Piszę*. Podczas grania w gry online skala możliwych działań oraz interakcji z wirtualnymi/realnymi bohaterami staje się zaś praktycznie nieograniczona. Partycypacja w rzeczywistości wirtualnej ma różne stopnie fikcyjności, fantazmatyczności. Inaczej realizuje się, gdy gracz tworzy w ramach zaprojektowanych możliwości swój awatar, cyfrowego reprezentanta, który jest aktorem i autokreacją jednocześnie. I gdy w tym świecie spotyka innych bohaterów, połączonych ze swoimi twórcami siedzącymi przed ekranem w innych częściach świata, o których statusie nie sposób powiedzieć nic pewnego. Inaczej sprawy się mają, gdy na stronie internetowego sklepu ktoś korzysta z usługi doradcy. Wymieniając z nim uwagi, nie musi mieć pewności, czy komunikuje się z człowiekiem, czy z *chat botem* (robotem, czyli wirtualnym agentem) stworzonym do serwisowej obsługi klienta. Najczęściej zresztą wie, że rozmawia z programem komputerowym i wcale mu to nie przeszkadza, skoro spełnia on swoją funkcję. Logując się bowiem na dowolnej stronie lub portalu, zawieszamy zasadę rzeczywistości i materialności, rzucamy się w otchłań nierozstrzygalności. Poziom niepewności co do statusu treści oraz ich nadawcy każe myśleć zarówno o niepewności ontologicznej, jak i tej epistemologicznej.

Nigdy nie wiadomo przecież, jaki jest ontyczny stan podmiotów, z którymi się komunikujemy. Mając na uwadze coraz popularniejszy projekt technologii Semantic Web, standaryzującej informacje w internecie w taki sposób, by poszczególne dane były wyszukiwane i przekazywane inteligentnie, to znaczy w postaci dającej się połączyć jednoznacznie z innymi informacjami oraz z odpowiednim kontekstem, można przypuszczać, że już wkrótce problem personalizacji relacji człowiek – maszyna jeszcze się skomplikuje. Do tej pory związki między poszczególnymi dokumentami i stronami uzależnione były od decyzji człowieka, który opatrywał je tagami (słowami-kluczami), pozwalającymi użytkownikowi na dotarcie do pożądanych treści. Teraz zadanie to przejmą komputery. Technologia Semantic Web umożliwi komputerom rozumne (czyli uwzględniające znaczenie słów) wyszukiwanie potrzebnych informacji. Podstawowym budulcem sieci stanie się, być może już wkrótce, nie tyle plik, ile znaczenie. Jednocześnie jednak może okazać się, że utracimy możliwość odróżniania człowieka od maszyny, a także, iż będziemy świadkami wymiany informacji przez maszyny, odbywającej się bez udziału człowieka. Relatywizacja czytania i recepcji każdego tekstu w internecie spowodowana jest naturą medium, które dopuszcza możliwość przesyłania treści spamowych, dziwnych i niezrozumiałych, nigdy też nie daje stuprocentowej pewności wiarygodności źródła. Ufając w jego prawdziwość, zawsze podejmujemy ryzyko.

W sieci nierozstrzygalne pozostaje, co jest w obrębie dostępnych treści prawdą, a co fałszem: czy osoba, z którą rozmawiam, jest tym, za kogo się podaje, czy raczej autokreacją, rodzajem postaci literackiej tworzącej fikcyjną narrację o sobie? A przecież w tym drugim przypadku nikt nie bierze raczej, jak dzieje się to podczas lektury tekstu literackiego, w nawias całej sytuacji jako zjawiska, które stanowi przykład literackich quasi-sądów. Wciąż jeszcze obowiązuje założenie, że w pierwszej osobie pisze prawdopodobnie ktoś, który chce, aby mu uwierzono. Znajdujemy się jednak na rubieżach klasycznej dwuwartościowej logiki. Nie dlatego, że ktoś bardzo umiejętnie oszukuje, lecz dlatego, że taka jest natura wirtualnej rzeczywistości; proste rozstrzygnięcia są tu niemożliwe.

Z tego powodu Baldwin bardziej niż na beletrystycznym korpusie literatury elektronicznej skupia się na tym, czym jest „literatura"

w sieci. Propozycja badacza jest rodzajem nowej fenomenologii percepcji, zgodnie z którą o granicach i o rozumieniu przedmiotu badań decyduje przede wszystkim czytający. Nie zajmuje się zatem tekstami literackimi w tradycyjnym rozumieniu, lecz procesami komunikacji piśmiennej online. Przygląda się relacjom między ciałem unieruchomionym a ekranem komputera, między pragnieniem spotkania innego, które powoduje naszymi działaniami, a skomplikowanymi mechanizmami informatycznymi, które tylko wydają się niewinnym pośrednikiem.

Kody cyfrowe (ASCII, Unicode), w których w postaci ciągu zerojedynkowego zapisywane są wszystkie znaki, to według badacza nieświadomość internetu. Dokładnie tak, jak w ujęciu Lacana, ta nieświadomość ustrukturyzowana jest jak język i stanowi fundament symbolizacji. I tak jak u Lacana nie jesteśmy w stanie do niej dotrzeć, choć to ona jest tym, co decyduje o zapisanym. Tymczasem tego, co naprawdę istotne, nie daje się utrwalić: to wyobrażone w trakcie pisania relacje do innego (adresata), które powstają i istnieją wyłącznie w wyobraźni piszącego. Tak rodzi się, zdaniem Baldwina, literackość kodów alfanumerycznych. Nie jest ona tożsama z literaturą jako zapisanym obiektem, lecz staje się wyobrażoną inskrypcją bez śladu, samą możliwością niekontrolowanej wypowiedzi. Ma charakter wyłącznie imaginatywny. Wszyscy dzielimy się i wymieniamy kodami, nie ciałami. Czujemy przyjemność i cierpienie, dzieląc się z kodem, a nie z drugim człowiekiem. Jednocześnie marzymy o innym dziele, w którym możliwe są intymność i sekret. I w wyobraźni przenosimy się właśnie tam.

Dlatego pisanie w sieci to w ujęciu zaproponowanym przez autora *Nieświadomego Internetu* przede wszystkim wkroczenie w świat imaginacji. Począwszy od tego, że zmuszeni jesteśmy wyobrazić sobie to, czym właściwie jest sieć, poprzez stworzenie wyobrażenia samych siebie jako podmiotów piszących, aż po wyobrażenie sobie innego podmiotu, takiego, do którego kierujemy swój komunikat. Internet to przede wszystkim dzieło wyobraźni. Status pisania w sieci nie może być oddzielony od sieci jako hipertekstowej struktury i jako wydarzenia. Gdzie zatem się ono znajduje? Według Baldwina to właśnie pytanie o poetykę, o pisanie, o stawanie się literackim. Unieruchomieni przed ekranem komputera snujemy fantazje na temat innego, do którego

kierujemy wystukiwane na klawiaturze słowa. Ale owo pośrednictwo jest według badacza zgubne. Przenicowane i nicujące pragnienie w pisaniu w sieci jest w pełni wirtualne i techniczne.

Baldwin stara się uchwycić istotę procesu tworzenia się między dwojgiem komunikujących się przez internet ludzi więzi mającej przecież charakter imaginacyjny. Powstaje nie na poziomie technicznym, lecz w sferze fantazji, poza ekranem. Kiedy ktoś pisze do kogoś wiadomość, częścią jego pisania staje się oczekiwanie na odpowiedź. Gdy wysyła mail, wyobraźnia zaczyna działać: nadawca stara się wyobrazić sobie adresata, przeżyć namiastkę jego obecności i spotkania z nim. Na podstawie tych uwag Baldwin formułuje ekscentryczny i maksymalistyczny wniosek, nazywający paradoksalną właściwość doświadczenia literackości sieci. Pisać do kogoś, komu pragnie się powiedzieć coś naprawdę ważnego, to znaczy kochać innego, dawać się innemu, a zarazem: dawać to wszystko absolutnie obojętnemu ekranowi. Oto, czym jest literackość internetu według Baldwina. Marzeniem każdego pisania jest ocalenie śladów obecności, transfer głosu, kontynuacja istnienia w technice pisania. Czytanie w sieci to poszukiwanie przechodniości i translacji oraz transgresji, o której w zupełnie innym kontekście Edward Balcerzan pisał, że jest ona cechą literackości.

Pisanie online dyktowane jest pragnieniem spotkania prawdziwego ciała, prawdziwej twarzy innego. Interefejs, na którym rozgrywa się spektakl spotkania, nie jest jednak twarzą – jest nieprzekraczalną granicą. Pojęcie literackości, jakim posługuje się Baldwin, rozsadza kulturowe normy i porządki, lokuje ją w ekranie jako zjawisko niemożliwe, a przecież po wielekroć powtarzane w sferze pragnień piszącego i czytającego podmiotu. Kiedy sięgamy po dzieła literatury elektronicznej, znajdujemy w nich to właśnie przetrwanie afektu, ale tylko jako fikcję, jako literaturę.

W ten sposób Baldwin dochodzi do paradoksalnej konkluzji: z punktu widzenia politycznego i filozoficznego literatura elektroniczna nie istnieje, bo tam, gdzie dochodzi do udosłownienia efektów działania wyobraźni, w którym zarządzamy dobrze skonstruowanymi tekstami poddanymi mechanizmom nadzoru i logice zarządzania, nie ma już intymności przeżycia, nie ma literackości. Dlatego badacz rozróżnia dwie kategorie piszących online. Jedni to wszechobecna

literacka społeczność. W sieci działa wielu elektronicznych pisarzy, którzy zdają się nie mieć ze sobą zupełnie nic wspólnego. Interesują się nowymi technologiami. Ich użytkownicy korzystają z programów i aplikacji. Tłum admiratorów gromadzi się też wokół innej grupy – artystów i twórców digitalnej humanistyki. Jest ukonstytuowany wyłącznie poprzez pisanie na powierzchni mediów, a przy tym bezcielesny i beznamiętny. Elektroniczni pisarze nie ujawniają swoich ciał, sięgają jedynie do technicznych narzędzi. Wstępują do organizacji wspierających ich twórcze działania. Zrzeszeni w nich pisarze elektroniczni są dobrze uformowani, zorganizowani, ale nie zawiązują się między nimi głębsze więzi. Druga kategoria to ci, którzy nie tworzą zinstytucjonalizowanych społeczności, lecz wspólnoty. To we wspólnocie możliwe są prawdziwa bliskość, zrozumienie i przyjaźń.

Na komputer podłączony do sieci spoglądamy zazwyczaj z perspektywy trzeźwego, zdystansowanego oglądu. Widzimy jego interfejs, mechanicznie korzystamy z oprogramowania działającego z zimną matematyczną dyscypliną kodów i protokołów. Traktujemy wszystkie obiekty jako uformowane i logiczne. Baldwin nie ma jednak złudzeń – taka bezpieczna pozycja podmiotu w sieci nie istnieje. Nasze spojrzenie na ekran komputera podłączonego do sieci spycha nas natychmiast na krańce logiki filozoficznej, gdzie podmiotowość wyrwana zostaje z porządku symbolicznego, a przedmioty jawią się jako pęknięte, ontologicznie niemożliwe. Sieć stanowi urzeczywistnienie niemożliwości. Tutaj wszystko jest płynne, wszystko jest inwencją.

W fenomenologiczno-psychoanalitycznym ujęciu Baldwina internet jest strukturą imaginacyjną i fantazmatyczną, podtrzymywaną przez nasze zaangażowanie w czytanie i pisanie. Czytać pisanie na ekranie komputera podłączonego do sieci znaczy: wielokrotnie pozorować spotkanie z innością i wewnętrznością, z czyimś życiem psychicznym, które nigdy nie ma miejsca i które pozostaje nieziszczalnym pragnieniem. Zajmować się literaturą i tym, co literackie w sieci, to powtarzać to doświadczenie, to czytać dzieło tego powtórzenia, które nigdy nie dotyka prawdy rzeczywistej egzystencji, nigdy nie jest spotkaniem z upragnionym innym, lecz aktem lektury tego, co zostawia inny. Kiedy więc śledzimy czyjąś aktywność na Facebooku, kiedy budujemy sobie złudne poczucie spotkania z czyimś prawdziwym życiem, z żywą osobą, to próbujemy zrobić to, co niemożliwe. Bo w mediach

społecznościowych prywatność i intymność jest definiowana ustawieniami profilu, możliwością wyboru jednej z opcji przechowywania i udostępniania danych. Dzielenie się prywatnością to dzielenie się plikami, które jedynie przypomina intymność i sekret. Wymieniając się informacjami, marzymy zarazem o rzeczywistym kontakcie. To dzięki wyobraźni sieć jako przestrzeń spotkania istnieje i jest podtrzymywana.

Wolność komunikacji w internecie jest złudzeniem, gdyż został on już zawłaszczony przez hakerów, internetowych oszustów, złodziei danych i tożsamości, a także przez sprzedawców, firmy usługowe i instytucje państwowe oraz wielkie korporacje, dla których informacja stanowi po prostu towar. Komputer w sieci jest więc niczym zombie wysysający życie, a podłączone do niego ciała są ciałami zombie. Taka jest – zdaniem Baldwina – biopolityczna pozycja podmiotu ukonstytuowanego przez władzę ekranu.

Zaproponowana przez autora *The Internet Unconscious* analiza podmiotowych fantazji użytkownika internetu to jedna z możliwych wersji interpretacji tego, co dzieje się z jaźnią w cyberprzestrzeni. Kilkanaście lat wcześniej Slavoj Žižek, idąc śladem Lacana, mówił dla odmiany o czterech ujęciach podmiotowości, która kształtuje się w ramach libidynalnej/symbolicznej ekonomii cyberprzestrzeni[53].

Badacz wskazuje na charakteryzującą sieciowy podmiot antyutopijną wizję utraty symbolicznego dystansu, cofnięcia się jednostki do fazy psychotycznej, w której wyobraźnia pokrywa się z Realnością kosztem symboliczności. Ten model, eksponujący zanik zjawiska na rzecz pozorów, reprezentują Baudrillard i Virilio. Inny możliwy wariant uwypukla emancypacyjny charakter cyberprzestrzeni. Podmiot w niej zanurzony rezygnuje z trwałej jaźni na rzecz nieograniczonych eksperymentów tożsamościowych. Tej ideologii estetycznej samokreacji patronuje późny Foucault, piszący o trosce o siebie, a reprezentują ją badacze tacy jak Sandy Stone oraz Stanley Turkle. Wreszcie cyberprzestrzeń może być traktowana jako Trzeci Porządek, nieusuwalne zapośredniczenie, luka między podmiotem mówiącym i podmiotem zdania, która skazuje podmiotowość na niespójność, niekoherencję i alienację, a także na niemożliwość rozstrzygnięcia pytań o rzeczywisty stan i tożsamość tego, kto w sieci mówi „ja":

53 S. Žižek, *Przekleństwo fantazji*, tłum. A. Chmielewski, Wrocław 2001.

> tutaj nierozstrzygalność jest radykalna, nigdy bowiem nie mogę być pewny, kim oni są, czy „naprawdę" istnieją tak, jak się przedstawiają, czy w ogóle istnieje „prawdziwa" osoba za osobowością ekranową, czy osobowość ekranowa jest maską wielu rozmaitych osób, czy ta sama „prawdziwa" osoba ma więcej osobowości ekranowych i czy manipuluje nimi, czy też po prostu mam do czynienia z digitalnym bytem, który nie „zastępuje" żadnej „prawdziwej" osoby. Mówiąc krótko, INTER-FEJS znaczy właśnie to, że mój stosunek z Innym nigdy nie ma charakteru relacji TWARZĄ-W-TWARZ, że zawsze jest zapośredni(cz)ony przez znajdującą się między nami digitalną maszynerię, która, według Lacana, spełnia funkcję „wielkiego Innego", anonimowego symbolicznego porządku, którego struktura ma charakter labiryntu: „przeszukuję", błądzę po tej nieskończonej przestrzeni, w której informacje krążą swobodnie bez trwałego przeznaczenia, podczas gdy Całość tego wszystkiego – owa ogromna sieć „szeptów" – na zawsze pozostaje poza zasięgiem mojego pojmowania[54].

Jeśli zatem, pytając o kondycję podmiotu, przez chwilę przyjmiemy tę Lacanowską perspektywę, istotnie może okazać się, że ekran, oddzielający użytkownika od cyberprzestrzeni, staje się utraconą w świecie nowożytnej nauki granicą, poza którą rozpościera się mroczny i tajemniczy obszar, na który podmiot może projektować swoje fantazje. Na wzór przednowoczesnego świata, w którym Sens przychodził skądinąd, z niepojętego i nieosiągalnego porządku pozaludzkich praw, utraconego wraz z nadejściem obliczonego i do cna racjonalnego świata, ta niedostępna Wirtualna Przestrzeń staje się tajemniczą sferą fantazmatycznej Inności. I jeśli Heidegger widział w technice zagrożenie dla poczucia ontologicznego bezpieczeństwa podmiotu, który utracił kontakt z Byciem i którego naukowa rachuba skazała na egzystencję w horyzoncie naukowych objaśnień[55], to ekran komputera podłączonego do sieci ponownie otwiera tę przestrzeń tajemnicy, stając się ratunkiem dla wyobraźni pozbawionego centrum podmiotu.

Rzecz jasna, nie ma mowy o przywróceniu otwartości prowadzącej ku wszechświatowi Sensu. Cyberprzestrzeń to nie metafizyczny

---

54 Tamże, s. 244–245.

55 Por. M. Heidegger, *Czas światoobrazu* oraz *Pytanie o technikę*, w: *Budować, mieszkać, myśleć. Eseje wybrane*, tłum. K. Michalski, K. Pomian, M.J. Siemek, J. Tischner, K. Wolicki, Warszawa 1977; tegoż, *Technika i zwrot*, tłum. J. Mizera, Kraków 2002.

wszechświat Heideggera, lecz zjawisko naukowo-technologiczne, w obrębie którego logika nowoczesnej matematyki osiągnęła stan zerojedynkowej doskonałości. Świat cyfrowy jest policzalny. Ale w efekcie – na co zwraca uwagę Žižek – „«globalna rzeczywistość», pozbawiona nieprzenikliwego, mrocznego obszaru, jest czymś dostępnym jedynie na ekranie: zniesienie fantazmatycznego ekranu, który służył jako brama do owego «Poza», przekształca całą rzeczywistość w coś, co «istnieje tylko na ekranie» jako pozbawiona głębi powierzchnia"[56].

W konsekwencji podmiotowość w cyberprzestrzeni radykalnie doświadcza zachwiania granicy pomiędzy tym, co Žižek dość umownie nazywa obiektywną rzeczywistością, i jej subiektywnym postrzeganiem, pomiędzy realnym życiem i komputerową symulacją, między ulotnymi stanami a twardym jądrem jaźni. To doświadczenie może stać się – jak dzieje się w ujęciu Baldwina – źródłem dwóch skrajnych doświadczeń. Nieświadomy internetu jawi się jako zniewolony przez technologie i mechaniczne procedury Foucaultowski podmiot kontrolowany i ubezwłasnowolniony lub też jako doświadczający absolutnej i ekstatycznej wolności, która byłaby doświadczeniem literackim – (nie)rzeczywistym w sensie uwolnienia od reguł logiki dwuwartościowej (prawda – fałsz). Może też jednak – a to już perspektywa wykraczająca poza horyzont rozważań Baldwina – stać się podmiotem świadomie przeżywającym ciężar owego piętna niesamowitości i tajemnicy wynikającego z uświadomienia sobie nieusuwalnego pęknięcia między tym, co rozpoznajemy jako własne, a tym, co rzeczywiście decyduje o tym, kim jesteśmy. Wówczas dużo bardziej adekwatne okazałoby się stanowisko, sformułowane przez Tomasza Mizerkiewicza:

> Tym samym poprzez pisanie w cyberprzestrzeni można poważyć się na konfrontację ze słynnym Lacanowskim Realnym, wstrząsającą i traumogenną prawdą o podmiocie i zyskać dzięki temu rodzaj samowiedzy umożliwiającej skuteczne współdecydowanie o sposobach swej podmiotowej aktywności w sieci[57].

---

56 S. Žižek, *Przekleństwo fantazji*, dz. cyt., s. 239.

57 T. Mizerkiewicz, *The Internet Unconscious Sandy'ego Baldwina a teorie nieświadomości pisania elektronicznego*, „Forum Poetyki" wiosna/lato 2016, http://fp.amu.edu.pl/wp-content/uploads/2016/05/TMizerkiewicz_TheInternetUnconsciousSandyegoBaldwina_ForumPoetyki_wiosna_lato_2016.pdf (dostęp: 29.10.2019), s. 141.

Możliwe jest zatem inne rozwiązanie: uświadomienie sobie, że cyberprzestrzeń, w której podmiot decyduje się ujawnić swoje pragnienia i fantazje, daje możliwość doświadczenia spotkania z projekcją swoich skrytych fantazji lub też – po prostu – zobaczenia siebie takiego, jakim siebie nie znamy. Žižek o konsekwencjach takiego nastawienia pisze:

> Zachęca się więc nas, abyśmy podjęli ryzyko najbardziej radykalnego z możliwych doświadczeń: spotkania z naszą „noumenalną Jaźnią", z Inną Sceną, na której umieszczone zostało owo wykluczone twarde jądro Bycia podmiotu. Nie tylko nie czyni nas ona niewolnikami tych fantazji ani nie przekształca w odpodmiotowione ślepe marionetki, lecz pozwala nam traktować je w swobodny sposób i przyjąć wobec nich pewne minimum dystansu – krótko mówiąc, osiągnąć to, co Lacan nazywa *la traversée du fantasme*, „przekraczanie, przechodzenie przez fantazję"[58].

Jakkolwiek zatem definiować będziemy rolę technologii, która determinuje zachowanie i sytuację podmiotu w sieci, to psychoanalityczna wykładnia tej nowej sytuacji pozostawia użytkownikowi wybór[59].

Według autora *Nieświadomego internetu* ślepe zaufanie technologiom nie tyle służy konwergencji literackich form, co unicestwia istotę literackości. Ale jednocześnie rysuje on też ekstatyczną perspektywę ocalającą, sabotującą wszechmoc technologii, opartą na budowaniu komunikacji w nowych mediach w oparciu o stare jak świat reguły: wolności pisania i dobrej wiary w to, że ktoś chce mi powiedzieć coś istotnego.

Baldwin poszukując literackości w internecie, odkrywa jego – rzeczywistą lub wyimaginowaną – literackość. Internet jest według niego pracą literatury. Dotyczy to każdej czynności związanej z przebywaniem w sieci: spoglądania w ekran komputera, wysyłania i odbierania e-maili, logowania, rozwiązywania testów CAPTCHA. Każde zetknięcie z pisaniem cyfrowym prowadzi do podwójnej gry udosłownienia i przeinwestowania (ang. *overinvestment*) wyobraźni. Literackość pisania sieciowego jest usytuowana w tej podwójnej grze. Od samotnej eksplozji nadziei i desperacji, histerycznego pragnienia

58 S. Žižek, *Przekleństwo fantazji*, dz. cyt., s. 261–262.
59 Tamże, s. 263.

urzeczywistnienia kontaktu z innym, do prac piszących (tkających) sieć, które jednoczą innych jako przyjaciół, kochanków i wspólnoty.

Baldwin w swojej poetyckiej strategii obrony przed tym, co pozbawia pisanie wolności, odwołuje się do słynnej maksymy kryptograficznej Claude'a Shannona: „Nasz wróg zna nasz system". Jeśli więc chcemy przekazać jakąś wiadomość, nie należy zmieniać systemu, lecz wymyślić szyfr z jednorazowym kluczem, a następnie zamienić jednostki tekstu jawnego na te kodowane. Badacz znajduje zastosowanie dla tej reguły w komunikacji internetowej. Jeśli chcemy nawiązać ze sobą więź, z której zrodzi się literackość naszego pisania, musimy zaufać adresatowi i przekazać mu jawny tekst na oczach wroga. Jeśli jest przyjacielem, zna szyfr. Przyjaźń jest możliwością przeczytania czyjejś wiadomości. To intymność w moim wnętrzu, zamieszkiwanie, które dzielimy, braterstwo, zażyłość, więź, wspólnota.

Tam, gdzie wróg zna system, perfekcyjne bezpieczeństwo jest definiowane przez literacki sekret tekstu jawnego. Tajemnica to spoiwo wspólnoty pisarzy i czytających, gwarancja intymności nieodłączna od literatury. W internecie odnosi się do pozwoleń na korzystanie z plików, które udostępniamy, podawania loginów i haseł, odbierania spamu, dzielenia się plikami, a także piractwa i udostępnianego w sieci wolnego oprogramowania. Sekret jest jawny. Oto ryzyko: czytać wiadomości jako literaturę znaczy odważyć się uwierzyć, że przychodzą one od przyjaciół. Tylko tak można stać się kochankiem literatury – ryzykując, że zostaniemy oszukani.

Istnieje literacka społeczność, która dzieli intymność literatury. Czytać i pisać literaturę to wejść do sekretnej wspólnoty kochanków, którzy są w stanie dzielić się pisaniem i czytaniem, ale nie są w stanie *wyjaśnić* sekretu, który ich połączył. Naturą sekretu jest bowiem to, że nie można go pojąć. Inaczej przestałby nim być.

Projekt Sandy'ego Baldwina doskonale ilustruje *uwikłanie* literaturoznawstwa w problemy, które próbuje wydobyć na jaw. Tym samym uwierzytelnia fantazmat literackości internetu jako inscenizacji pragnienia spotkania Innego. Dzięki psychoanalizie udaje mu się pokazać nieoczywisty wymiar internetu: jako sfera działania wyobraźni, pełni on rolę analogiczną do dzieła literackiego w teorii Freuda. Fantazmat, jak cyfrowe symulacrum, staje się dla fantazjujących rzeczywistością. Na tym polega głęboki egzystencjalny sens pisania w internecie:

przynosi ono rodzaj zastępczego zaspokojenia pragnień, których najpierw przez to samo medium zostaliśmy pozbawieni.

Badacz ujawnia zagrożenia czyhające w jego mniemaniu na społeczność czytających/piszących w technokulturze. Wskazuje między innymi na unieruchomienie przed ekranem komputera jako na istotny aspekt opresyjności technologii i podkreśla, że to właśnie uwięzienie ciała uwalnia wyobraźnię w sieci. Co prawda, jeśli weźmiemy pod uwagę, że internet dostępny w przenośnych urządzeniach przynajmniej w części zwraca użytkownikom wolność, poetycka wizja Baldwina traci na sugestywności. Nadal jednak, jako alternatywna wobec naukowych ujęć, poetycka próba ukazania radykalnego przekształcenia fundamentów kultury przez nowe medium pozostaje propozycją intrygującą[60].

Praca Baldwina to świadectwo teoretycznej i poetyckiej inwencji, która sama pisze literackość internetu, wywołując ją z nieświadomości, a może wręcz powołując do istnienia. Jest interesującą propozycją myślenia o zagadnieniach literatury w cyfrowych mediach. Literatura musi być problemem, inaczej nie jest warta, aby ją tworzyć i studiować. Nieoczywistość ontyczna literatury w internecie jest tym, co literaturoznawców wciąga w jej sieć.

60 Krytycznie do propozycji Baldwina odniósł się Tomasz Mizerkiewicz w recenzji jego książki. Odwołując się do tropów wytyczonych przez Slavoja Žižka w *Przekleństwie fantazji* (zwłaszcza rozdziały: *Cyberprzestrzeń, czyli zawieszenie funkcji Pana* oraz *Czy w cyberprzestrzeni można przekroczyć fantazję?*), pisze: „kluczowa dla książki kwestia podmiotu «nieświadomego Internetu» została omówiona bez jakiegokolwiek odniesienia i dyskusji z wieloma będącymi już w obiegu teoriami nieświadomości podmiotu funkcjonującego w cyberprzestrzeni. A to przecież rodzaj dzisiejszej oczywistości w studiach humanistycznych, iż podmiot aktywny w sieci zaplątany jest w specjalnie ustrukturowane pragnienia, fantazje, wirtualności czy tożsamościowe maski (awatary), przy opisie których różne odmiany psychoanalizy należą do języków uprzywilejowanych", T. Mizerkiewicz, *The Internet Unconscious Sandy'ego Baldwina a teorie nieświadomości pisania elektronicznego*, dz. cyt., s. 140.

ROZDZIAŁ II

CZYTANIE JAKO DZIAŁANIE, DZIEŁO JAKO ZDARZENIE

Dwudziestowieczne literaturoznawstwo, skoncentrowane na analizie i interpretacji utworu, sporadycznie interesowało się jego materialnością. Format książki, gatunek i kolor papieru, wielkość i rodzaj czcionki, a także światło między wersami i szerokość marginesów miały co prawda wpływ na jakość czytelniczej percepcji, były jednak oddzielane od kwestii stanowiących właściwy przedmiot badań dyscypliny.

To za sprawą zmieniających się błyskawicznie technologii jasne stało się, że nośnik – sposób udostępniania dzieła – nie jest obojętny dla tego, jak konstytuują się, oddziałują i są interpretowane znaczenia utworu. Oczywiście klasyczna komunikacja literacka, ukształtowana za sprawą wynalezienia druku, także jest efektem wykorzystania technologii. Dopóki jednak strona książki stanowiła dominujący sposób porządkowania i przekazywania treści, dla której nie było alternatywy, druk zdawał się medium przezroczystym, nieistotnym dla artystycznej zawartości utworu oraz jego wpływu na odbiorcę. Znacząca zmiana nastąpiła, gdy kodeksowa książka zyskała konkurencję w postaci innych, audiowizualnych form przekazu. Kiedy zaś pojawił się ekran komputera jako nowe pole pisma[61], jasne stało się, że jego oddziaływanie nie jest spowodowane wpływem nowej technologii na naturalnie ukształtowany ludzki umysł, lecz kolejnym etapem ewolucji, której podlegał on na przestrzeni wieków. Wcześniejsze cechy kultury, podporządkowanej

61 Por. J.D. Bolter, *Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku*, tłum. A. Małecka, M. Tabaczyński, Kraków–Bydgoszcz 2014.

paradygmatowi naukowości związanej z drukowaną książką, takie jak: linearność i kumulatywność wiedzy, systematyzacja i hierarchizacja, epistemologiczny model poznania oparty na dążeniu do obiektywizmu i prawdy, zdystansowanie wobec przedmiotu refleksji, a także sama refleksyjność jako model wartościowanego dodatnio sposobu uczestnictwa w kulturze, były między innymi efektem działania druku i umożliwionego przezeń modelu nowoczesnego kształtowania kategorii poznawczych i estetycznych.

Wraz z pojawieniem się i rozwojem nowych narzędzi technologicznych, wśród których największą rolę odegrał komputer, dziś dodatkowo podłączony do sieci – zasadne stało się spoglądanie na ewolucję form literackich przez pryzmat medium udostępnienia, czyli kanału komunikacji. Medium kształtuje zarówno percepcję (sprzyja koncentracji lub rozprasza, uwrażliwia na walory brzmieniowe lub wizualne, rozwija określony typ wyobraźni i w różnym stopniu angażuje refleksyjność), jak i strukturę utworu, dla którego nośnik jest istotnym czynnikiem definiującym skalę możliwych do wykorzystania środków ekspresji (tu wymienić można wybrane właściwości poetyki dzieł, w różnym stopniu warunkowane przez medium, na przykład: obrazowość i opisowość, nasycenie dialogami, dyskursywność, narrację linearną, mozaikowość, walory rytmiczne tekstu, faktograficzność, fantasmagoryczność, fabularność, sentencjonalność, montaż czasowy i przestrzenny i tym podobne). A przecież kolejne pojawiające się w historii naszej kultury media wpływają na całą przestrzeń komunikacji symbolicznej. Sprawiają, że rodzą się nowe dyscypliny artystyczne, a stare zmieniają się pod ich wpływem. I dotyczy to zarówno sztuk wizualnych, które w XX wieku zdominowane zostały przez media audiowizualne, jak i sztuki słowa. Zwłaszcza pisząc o literaturze digitalnej, nie sposób pominąć roli jej nośnika. Przestaje być on bowiem wehikułem treści, a staje się integralną częścią dzieła.

Jednocześnie zmienia się rola komunikatów werbalnych – coraz częściej to nie semiotyka, ale design i architektura informacji zaczynają kształtować przekaz. Istotą nowego statusu słowa na ekranie staje się w pierwszej kolejności nie znaczenie, lecz wygląd, aranżowanie kształtu wizualnego, który komunikuje jako obraz. To jednak tylko jeden ze skutków nadobecności obrazów w przestrzeni społecznej.

Wyobraźnia odbiorców, kształtowana przez wielkie „spektakle medialne"[62], bardziej podatna jest na oddziaływanie obrazów niż „nieefektownych" komunikatów językowych, wymagających skupienia, odbiorczej uwagi i cierpliwości. Nic dziwnego, że także literatura nie pozostała obojętna na zachodzące zmiany. Od początku rozwoju form audiowizualnych czerpała wszak z nich inspirację. Pod wpływem mediów audiowizualnych – radia, filmu, telewizji – w XX wieku rodzą się nowe techniki narracyjne, zmienia się kompozycja dzieła, sposób obrazowania czy budowania fabularnego napięcia. W walce o uwagę publiczności, ale też w służbie wiarygodnemu i wszechstronnemu odzwierciedleniu obecnej w życiu społecznym tendencji, autorzy wielokrotnie sięgali do technik konstruowania dzieł oraz środków ekspresji wykształconych w odmiennych środowiskach semiotycznych. Przeniesione do literatury, często obecne były jedynie jako ontologiczne i epistemologiczne metafory, aluzyjnie odsyłające do innych systemów komunikacji artystycznej (fotografii, filmu, malarstwa).

Tą korespondencją sztuk zajmowały się dotąd przede wszystkim badania intersemiotyczne (rozwijane w ramach komparatystyki literackiej). Dziś, także pod wpływem rozwoju radia, kina i telewizji, ale przede wszystkim gier komputerowych oraz całej gamy nowych zjawisk cyfrowych, których katalizatorem jest internet[63], wykształciły się nowe gatunki literackie (powieść hipertekstowa, powieść kolaboracyjna, powieść komórkowa, fikcja interaktywna, powieść lokacyjna, poezja generatywna, animacyjna, multimedialna, twitteratura, fejsbukowe statusy i tak dalej), rozmyły się granice literackości (zamiast

62 B. Bodzioch-Bryła, G. Pietruszewska-Kobiela, A. Regiewicz, *Literatura – nowe media. Homo irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, Toruń 2015, s. 24.

63 O nowych gatunkach cyfrowych w polskim internecie zob. P. Marecki, *Gatunki cyfrowe. Instrukcja obsługi*, Kraków 2018. Autor uważa co prawda, że „Między najważniejszymi polami produkcji kulturowej w obszarze mediów cyfrowych, takimi jak gry, media art, literatura elektroniczna czy demoscena, nie da się dostrzec zbyt wielu podobieństw. Pola te słabo się ze sobą komunikują" (s. 7), wydaje mi się jednak, że tak kategoryczne stwierdzenie nie daje się obronić w świetle stanu badań. Jakkolwiek istotnie twórcy niezbyt często interesują się nawzajem swoimi działaniami, to w obrębie technotekstów (termin używany przez Mareckiego) granice nie są już tak szczelne. Widać to zwłaszcza w sferze e-literatury, net artu, ale też gier.

o mimetyzmie formalnym możemy już mówić o mimetyzmie medialnym[64], zaś relacje intersemiotyczne zastąpiły inter- i multimedialność), a twórcy w istotny sposób poszerzyli język, tematykę i poetykę dzieł, które można nazwać – posługując się współczesną terminologią przeniesioną z obszaru medioznawstwa do badań nad literaturą – remediacją[65], czyli zjawiskiem stopniowego strukturalnego przekształcania jednego medium pod wpływem oddziaływania innych mediów pojawiających się w przestrzeni kultury.

Utwory, które znajdują się w kręgu zainteresowań badaczy literatury, wcale nie przypominają już jednak drukowanych dzieł literackich. Pozbawione materialnej podstawy, dynamiczne, multimedialne, hipertekstowe i interaktywne są tekstami, które upodabnia do innych literackich zjawisk zaledwie to, że, wedle celnej formuły Espena J. Aarsetha, „wytwarzają (…) szereg werbalnych struktur dla osiągnięcia określonego estetycznego celu"[66]. Badacz zauważa jednocześnie, że „są one również czymś więcej i to właśnie ów dodatkowy parawerbalny wymiar tak trudno jest uchwycić"[67].

Literatura powstająca w digitalnym, dziś praktycznie już zawsze także sieciowym, medium, nie jest zatem tym samym przedmiotem, co dzieła drukowane, i to zarówno pod względem struktury, jak i funkcji. Nie jest już nawet przedmiotem, rozumianym jako ograniczony i zamknięty obiekt, dający się objąć w percepcyjne i poznawcze ramy. Osadzona w nie-miejscu, jakim jest sieć, zaprzeczająca wszystkim cechom antropologicznego miejsca oraz stanowiąca wzorcową niczyją przestrzeń przepływów[68], literatura elektroniczna lokuje się na antypodach dotychczasowego doświadczenia literackiego, opartego na fizycznym obcowaniu z książką. To zaś rodzi pytanie o status i rolę poetyki, która miałaby opisywać tę nową sytuację literatury w środowisku cyfrowej technologii. W związku z tym zasadne jest

64 Por. U. Pawlicka, *„Czytanie tego tekstu jako inna forma życia". O konwencji hipertekstowej w twórczości Piotra Siweckiego (BIOS i HYPER-GENDER)*, „Perspektywy Kulturoznawcze" 2009, nr 2, s. 137–152.

65 J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge 1999.

66 E. Aarseth, *Cybertekst*, dz. cyt., s. 14.

67 Tamże.

68 M. Augé, *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, tłum. R. Chymkowski, Warszawa 2010.

spojrzenie na nią w aspekcie jej medialności[69]. Wyeksponowanie medialnej natury sztuki słowa pozwala na włączenie refleksji nad nią w obszar badań nad współczesną zmediatyzowaną kulturą oraz nad wzajemnym wpływem różnych mediów komunikacji społecznej, nie tylko artystycznej. Tej ostatniej nie sposób już dziś często oddzielić od pozostałych praktyk społecznych[70].

Perspektywa ta przywraca literaturze status dyskursu istotnego, który od dłuższego już czasu traci ona na rzecz sztuk audiowizualnych i multimedialnych. Literatura sięgająca po nowe technologie dowodzi, że nie tylko konserwuje wartości istotne dla społeczeństwa epoki druku, ale staje się świadectwem i częścią zachodzących przemian społecznych, artystycznych i technologicznych. Jej sytuacja komplikuje się przy tym jeszcze bardziej, niż miało to miejsce w dotychczasowych sporach metodologicznych. Dzieje się tak nie tylko z powodu stałych kłopotów ze zdefiniowaniem jej granic i przedmiotu w polu komunikacji językowej. Teraz jej kontekstem jest rozległe pole współczesnej kultury i komunikacji, a jej istotną częścią – współczesna sztuka i technologia. Ta nowa sytuacja musi zostać uwzględniona w procesie interpretacji cyfrowych dzieł.

Z tego powodu spoglądamy dziś na literaturę jako na część większej całości – uwikłaną w sieć wpływów i zależności między poszczególnymi sferami działania o nieostrych lub zatartych granicach. Na te znane już diagnozy coraz częściej nakłada się w refleksji badaczy literatury jeszcze jedna matryca: szybko zachodzących przemian technologicznych. Uzasadniają one spoglądanie na kulturę (i literaturę) z perspektywy historii mediów. Propozycję taką – pisaną z uwzględnieniem

69 Pisał o tym na początku wieku Edward Kasperski, który zalecał rewizję dotychczasowych paradygmatów wiedzy o literaturze, wskazywał na konieczność analizy jej medialnego kontekstu, prowadzenie badań interakcji zachodzących na styku mediów i literatury oraz diagnozowanie następstw tych interakcji. W gruncie rzeczy zalecenia te sprowadzają się do przyjęcia szerokiej kulturowej perspektywy wobec nowych literackich praktyk i stosowania możliwie wszechstronnych, transdyscyplinarnych narzędzi. Kilkanaście lat po diagnozie uczonego badania tego typu stały się standardem. Por. E. Kasperski, *Media i literatura na progu XXI wieku*, „Przegląd Humanistyczny" 2002, nr 6, s. 33–42.

70 Pisze o tym obszernie M. de Certeau, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, tłum. K. Thiel-Jańczuk, Kraków 2008; M. de Certeau (współautorzy: L. Giard, P. Mayol), *Wynaleźć codzienność*, t. 2, *Mieszkać, gotować*, tłum. K. Thiel-Jańczuk, Kraków 2011.

praktyk społecznych – przedstawiła Lisa Gitelman, która połączyła w swojej definicji medium zarówno aspekt techniczny, kulturowy, jak i komunikacyjny. Badaczka rozróżniła dwa poziomy funkcjonowania mediów: jeden to poziom technologii, drugi – warunkowanych przez nie praktyk kulturowych. Pisze:

> Definiuję media jako realizowane społecznie struktury komunikowania, gdzie struktury obejmują zarówno technologiczne formy, jak i powiązane z nimi protokoły i gdzie komunikacja jest praktyką kulturową, zrytualizowanym układem różnych osób na tej samej mapie mentalnej, dzielących lub zaangażowanych w popularne ontologie reprezentacji[71].

Protokoły kulturowe, o których pisze Gitelman, to złożony system zachowań (społecznych, ekonomicznych i materialnych), związanych z właściwościami medium. Zwłaszcza zwrócenie uwagi na praktyki społeczne towarzyszące refleksji nad obcowaniem z mediami wydaje się zmianą ważną i przydatną. Mirosław Filiciak tak ją komentuje:

> To uwzględnienie doświadczeń i oczekiwań użytkowników – społeczne formy realizacji struktur komunikowania – jest istotne także dlatego, że gwałtowność przemian medialnego ekosystemu, spowodowana digitalizacją i usieciowieniem kolejnych form medialnych, sprawia, iż praktyki użytkowników zmieniają się tak dalece, że badaczom, także ze względów metrykalnych i związaną z nimi historią kontaktów ze środkami przekazu, coraz trudniej może być zrozumieć „cyfrowych tubylców"[72].

Wbrew obiekcjom badacza, krytyczna refleksja nad literaturą internetową, dynamicznie rozwijająca się na Zachodzie od prawie trzydziestu lat, również w Polsce zyskuje sobie coraz szersze grono życzliwych badaczy, którzy nie chcą widzieć w nowych zjawiskach ani zagrożenia, ani mało znaczącej aktywności quasi-literackich ekstremistów. Dostrzegają w nich za to frapujący, trudny i ważny przejaw kulturowej zmiany, której świadkami i uczestnikami jesteśmy wszyscy, także jako czytelnicy literatury. W polskim literaturoznawstwie powstaje coraz

71 L. Gitelman, *Always Already New: Media, History and the Data of Culture*, Cambridge 2006, s. 7.

72 M. Filiciak, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*, Gdańsk 2013, s. 46.

więcej wartościowych prac, które pokazują owo oddziaływanie technologii medialnej na gatunki, poetykę i tematykę utworów[73].

Zwrócenie uwagi na medialność literatury pozwala dostrzec w niej system równorzędny wobec innych sztuk, co stwarza płaszczyznę do ich porównywania oraz opisywania wzajemnych, intermedialnych zależności. Perspektywa ta nie jest zresztą sprzeczna z wypracowaną już metodą analizy semiotycznej, stosowaną w badaniach i opisie nowych zjawisk przez polskich literaturoznawców[74]. Stanowi za to cenne poznawczo i funkcjonalne z punktu widzenia poetyki uzupełnienie tradycyjnego warsztatu teoretyka literatury, który pozostaje nieco bezradny wobec digitalnych projektów sztuki słowa wzbogaconej o nowe możliwości technologiczne.

Panowanie literatury jako dziedziny ściśle związanej z popularnością technologii druku i książki kodeksowej trwało zaledwie około dwustu lat. Model kultury literackiej został ukształtowany w XVIII wieku przez niepowtarzalny splot czynników estetycznych, technologicznych, społecznych i ekonomicznych, takich jak: rozwój tanich form produkcji i rozpowszechniania druku, wykształcenie się pod wpływem rewolucji przemysłowej masowego odbiorcy, estetyczne postulaty weryzmu i realizmu sprzyjające rozkwitowi powieści realistycznej, ułatwienie dostępu do dóbr kultury dzięki obniżeniu kosztów ich wytworzenia.

Istotna zmiana sytuacji literatury nastąpiła w XX wieku za sprawą rozpowszechnienia środków masowego przekazu, przede wszystkim komunikacji audiowizualnej. Ze względu na rolę, jaką odegrały,

---

73 Coraz częściej są to autorskie lub wieloautorskie monografie. Por. *Tekst (w) Sieci*, t. 1, *Tekst. Język. Gatunki*, red. D. Ulicka, Warszawa 2009; *Tekst (w) Sieci*, t. 2, dz. cyt.; *Hipertеksty literackie. Literatura i nowe media*, red. P. Marecki, M. Pisarski, Kraków 2011; *Od liberatury do e-literatury*, red. E. Wilk, M. Górska-Olesińska, Opole 2011; *Liberatura, e-literatura i… Remiksy, remediacje, redefinicje*, red. M. Górska-Olesińska, Opole 2012; U. Pawlicka, *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*, Kraków 2012; M. Janusiewicz, *Literatura doby Internetu. Interaktywność i multimedialność tekstu*, Kraków 2013; B. Bodzioch-Bryła, G. Pietruszewska-Kobiela, A. Regiewicz, *Literatura – nowe media*, dz. cyt.; *Przekaz digitalny*, dz. cyt.; U. Pawlicka, *Literatura cyfrowa. Próba ujęcia procesualnego*, Olsztyn 2018; E. Szczęsna, *Cyfrowa semiopoetyka*, dz. cyt.; B. Bodzioch-Bryła, *Sploty: Przepływy, architek(s)tury, przepływy*, dz. cyt.

74 Por. S. Wysłouch, *Literackość i medialność pierwszej polskiej powieści internetowej (Blok Sławomira Shutego)*, „Techsty" 2014, nr 9 (1), http://techsty.art.pl/m9/s_wyslouch_blok.html (dostęp: 10.09.2016); E. Szczęsna, *Cybersemiotyka*, dz. cyt.

wskazać należy przede wszystkim fotografię, a także inne zyskujące na popularności media: radio, kino, telewizję, prasę ilustrowaną. Ich rozwój przyczynił się do intensyfikacji dwóch zjawisk: widocznego w literackich eksperymentach awangardowych przejmowania sposobów ekspresji właściwych mediom audiowizualnym oraz – co nieuchronne – stopniowego wypierania przez nie z pola kultury literatury, zastępowanej przez pole mediów audiowizualnych.

Zapośredniczenie doświadczenia kulturowego przez te technologie stało się też pierwszym etapem prowadzącym do istotnego wzrostu znaczenia obrazów. Na przestrzeni ostatnich kilkudziesięciu lat dokonał się zwrot piktoralny, symbolicznie oddający pierwszeństwo komunikacji wizualnej. Obrazy zyskują zdecydowaną dominację nad słowem. Zmienia się sposób funkcjonowania przekazów językowych w komunikatach, w których stanowią one jeden z komponentów – obok obrazów. Te zaś na płaszczyźnie najbardziej rozpowszechnionego odbioru mimetycznego nie wymagają takiej koncentracji i analitycznej uważności jak komunikat słowny. Dlatego można mówić o stopniowym spłaszczaniu (desymbolizacji i udosłownieniu) przekazów, o utracie semantycznej głębi słów, których percepcja jest powierzchowna i szybka. Zbyt szybka, by móc zgłębić bardziej skomplikowany, wymagający rozpoznania kulturowych odniesień sens. Jednocześnie rośnie rola interakcji – postawy polegającej na natychmiastowej odpowiedzi na otrzymywany komunikat. Dochodzi w ten sposób do zatarcia podziału ról nadawczo-odbiorczych: odbiorca w każdej chwili może stać się aktywnym nadawcą, czytelnik – pisarzem, gracz – współautorem przebiegu fabularnego toczącej się rozgrywki. Ta gotowość do współtworzenia nowych znaczeń, a także nowych obiektów artystycznych przekształciła hierarchiczną społeczność odbiorców tekstów kultury w sieć interakcji, zaś model tak zorganizowanej przestrzeni społeczno-kulturowych relacji nazwany został kulturą uczestnictwa[75]. Interaktywność staje się nową estetyczną, poznawczą i egzystencjalną postawą uczestników komunikacji zapośredniczonej medialnie, w tym także komunikacji literackiej. Opisanie tej nowej z punktu widzenia komunikacji literackiej i poetyki odbioru sytuacji może

75 H. Jenkins, *Kultura konwergencji – zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

stać się kluczem do zrozumienia istoty przemiany, jakiej podlega dziś twórczość literacka.

Rzecz jasna współczesne formy poezji cybernetycznej, animowanej, multimedialnej nie narodziły się w historycznej próżni. Na przestrzeni epok typografia wielokrotnie wykorzystywana była jako współtworząca znaczenia i gatunki w wybranych nurtach literackich. Za zjawisko prekursorskie wobec późniejszych eksperymentów z pogranicza sztuki poetyckiej i wizualnej uznać można już technopegnion (z łac. *technopaegnion*; *techne* – sztuka, *paegnion* – gra, zabawa) – starożytny gatunek poezji łączącej zabawy brzmieniem słów z ich medialną organizacją. Spokrewnioną z nim odmianą twórczości wykorzystującej plastyczne możliwości językowych znaków są sięgające korzeniami starożytnej Grecji utwory typu *carmina figurata*, chętnie tworzone w renesansie, a swój triumf przeżywające w poezji barokowego konceptyzmu, kiedy to rozmaite gry słowne, akrostychy i wierszowe labirynty przyczyniły się do rozkwitu zainteresowania typograficzną, wizualną stroną sztuki słowa. Te swoiste szarady polisemiotyczne wielokrotnie stawały się środkiem wyrażania głębokich i nieoczywistych metafizycznych treści. W XX wieku do popularyzacji kaligramów – niezwykłych wierszy-obrazów – przyczyniła się awangardowa twórczość Apollinaire'a (*Kalligramy*, 1918). Nawiązania do tej tradycji pojawiają się następnie w nurtach twórczości awangardowej dwudziestolecia międzywojennego (w eksperymentach dadaistów, formistów i futurystów), w wizualnej i konkretnej poezji z lat 60. i 70., lokującej się na pograniczu sztuk plastycznych i twórczości poetyckiej. Dziś semiotyzacja materialnego kształtu książki jest znakiem rozpoznawczym liberatury, która ze względu na odmienność podejścia jej twórców do nośnika tekstu literackiego uznawana jest niekiedy za czwarty rodzaj literacki. Tymczasem jest ona przede wszystkim ważnym stadium przejściowym pomiędzy literaturą drukowaną i cyfrową: otwiera sztuce słowa drzwi do twórczości konceptualnej, wizualnej, interaktywnej, w której obcowanie z przedmiotem artystycznym każdorazowo staje się nieoczywistą częścią doświadczenia literackiego.

Na prekursorski pod względem świadomości medium status dzieł liberackich wskazuje też ewolucja autorskich poetyk jej twórców, przede wszystkim Zenona Fajfera i Radosława Nowakowskiego.

Pierwszy swoje wczesne prace tworzył w mediach analogowych (najbardziej charakterystyczny przykład to książka-butelka z zamieszczonym w niej na przezroczystej folii tekstem, zatytułowana *Spoglądając przez ozonową dziurę*), dziś zaś eksperymentuje ze słowem w przestrzeni digitalnej (*Ars poetica*, *dwadzieścia jeden liter*, *powieki*). Drugi podchodzi do materii językowej podobnie, jako do jednego ze środków współtworzących literacki przekaz. Nowakowski ma w swym dorobku pokaźną kolekcję dzieł liberackich, w których książka jako przedmiot znacząco modyfikuje sposób obcowania z umieszczonym na nim tekstem. Jest także autorem pierwszego wydanego na płycie CD polskiego hipertekstu *Koniec świata według Emeryka* (2005) – utworu, który powstał i istnieje w postaci cyfrowej i może być czytany wyłącznie z ekranu komputera (a hipotetycznie, po dostosowaniu formatu plików, także z ekranu innego czytnika)[76].

Wszystkie te realizacje łączą dwie cechy. Po pierwsze, ich medium staje się ważną częścią dzieła, mającą wpływ na jego budowę, funkcje, sposób istnienia i strategie oddziaływania na odbiorcę. Po drugie, są one utworami interaktywnymi, to znaczy takimi, w których zaistnieniu kluczową rolę odgrywa zaangażowanie czytelnika nie tylko na płaszczyźnie poznawczej, jak w tradycyjnej sztuce interpretacji, gdzie zawsze bierze on udział w konstytuowaniu znaczeń, lecz także poprzez jego faktyczne włączenie się w proces wyłaniania się struktury utworu. Ta ostatnia cecha przekształca każdy akt interaktywnej lektury w performans – wydarzenie jednorazowe i niepowtarzalne – zaś czytanie zmienia z procesu pogłębionej kontemplacji w działanie angażujące fizyczność czytelnika. Nietrudno się domyślić, że w tak zaprojektowanej sytuacji komunikacyjnej zmieniają się postrzeganie i percepcja odbiorcy, przekształca się także model jego aktywności intelektualnej i wyobraźniowej.

76 Na temat liberatury oraz jej związków z literaturą elektroniczną zob. A. Przybyszewska, *Liberackość dzieła literackiego*, Łódź 2015. Już po napisaniu tego rozdziału ukazała się praca P. Mareckiego *Między kartką a ekranem. Cyfrowe eksperymenty z medium książki w Polsce*, Kraków 2018. Autor omawia w niej najważniejsze eksperymentalne formy przekształcające i wzbogacające medium książki w dobie cyfrowej: *Księgę Słów Wszystkich* Józefa Żuka Piwkowskiego, *Krótką historię przypadku* Małgorzaty Dawidek Gryglickiej, *Big Dicka* Wojciecha Bruszewskiego, *Archetypturę czasu* Andrzeja Głowackiego oraz *Powieki* Zenona Fajfera.

Wyznacznikiem technologii digitalnej jest partycypacyjna natura doświadczenia czytelnika/pisarza/gracza/użytkownika. Espen J. Aarseth, autor koncepcji cybertekstu jako pojemnej tekstowej kategorii medialnej, zmianę tę określa wręcz jako przejście od lektury będącej aktem rozumienia do fizycznego zaangażowania: „Wysiłek i energia wymagane przez cybertekst od czytelnika podnoszą stawkę z poziomu interpretacji do poziomu interwencji”[77] – twierdzi, koncentrując się przy tym na mechanicznej organizacji tekstu, która wymusza na czytającym „nietrywialny wysiłek” włożony w sam proces poznawania utworu. Z kolei twórca i badacz gier Eric Zimmerman proponuje, by charakteryzując interaktywność, przenieść punkt ciężkości z zainteresowania technologią na pozycję odbiorcy, która określa i definiuje status mediów cyfrowych. W oparciu o doświadczenie lektury książki badacz wskazał aż cztery typy interaktywności[78]. Każde doświadczenie medialne angażuje kilka spośród nich lub wszystkie. Ich uwzględnienie pozwala na scharakteryzowanie istotnych różnic między właściwościami literatury analogowej i cyfrowej, wynikających z różnic medialnych między nimi.

Pierwsza to interaktywność interpretacyjna, która jest po prostu doświadczeniem interakcji z dziełem, podejmowanej przez czytelnika. Jako aktywność poznawcza, interakcja ta jest relacją, jaką odbiorca nawiązuje z zawartością tekstu. W zależności od przygotowania i indywidualnego podejścia każdego czytającego zachodzi ona na rozmaitych płaszczyznach: psychologicznej, emocjonalnej, semiotycznej, hermeneutycznej, w oparciu o któreś z ujęć estetyki recepcji (ang. *reader-response*) lub nowoczesną szkołę nieufności, która eksponuje wielointerpretowalność tekstu. Każdorazowy kontakt z dziełem uwarunkowany jest wieloma zmiennymi czynnikami i prowadzi do rozmaitych odczytań. Badacz przypomina, że ta sama książka czytana drugi raz okazuje się być inną książką. Warto przy okazji podkreślić, że podział na dzieło i jego odczytania ma wyłącznie charakter

77 E. Aarseth, *Cybertekst*, dz. cyt., s. 15.

78 E. Zimmerman *Against Hypertext*, 2010, http://www.ericzimmerman.com/texts/Against_Hypertext.html (dostęp 21.09.2016). O interaktywności w kontekście komunikacji wirtualnej pisali wcześniej: P. Sitarski, *Rozmowy z cyfrowym cieniem*, dz. cyt. oraz R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010.

umowny – granice i właściwości jednego i drugiego same są kwestią interpretacji.

Drugi rodzaj interaktywności określony został mianem praktycznej (funkcjonalnej). Zimmerman pokazuje, że każdy utwór sam narzuca swemu odbiorcy typ aktywności, którą trzeba podjąć, by móc z nim obcować. Nośnik, jakim jest książka, powoduje określony sposób obchodzenia się z dziełem. Spis treści, indeksy, grubość wolumenu i jego ciężar, rodzaj i wielkość czcionki, szerokość marginesów, światło między wersami, ale też sposób numerowania stron czy grubość i kolor papieru są częścią doświadczenia czytania i powodują określone zachowania. Ten wymiar interaktywności nie dotyczy jednak samego utworu aż do momentu, kiedy nie zacznie wpływać na przebieg doświadczenia literackiego. Przykładem tego procesu jest liberatura, w której medialne wyznaczniki, do tej pory lokowane poza strukturą dzieła, stają się jej częścią[79].

> Samo dzieło [liberackie – E.W.] – tłumaczy Ryszard Kluszczyński, badający współczesne zjawisko interaktywności – nie uzyskuje jednak w efekcie tej przemiany statusu wydarzenia, lecz staje się formą intermedialną, dziełem literackim i zarazem wizualnym artefaktem, podlegając w dalszym ciągu porządkowi interaktywności funkcjonalnej (oczywiście równolegle do interaktywności poznawczej; należy bowiem zauważyć, że interaktywność funkcjonalna jest w tym wypadku podporządkowana poznawczej)[80].

To spostrzeżenie bardzo dużo wnosi także do charakterystyki sytuacji przykładów e-literatury, których uwarunkowana medialnie procesualność daje nowe możliwości ich opisu już nie jako gotowego artefaktu, lecz wydarzenia – jednorazowego, niepowtarzalnego doświadczenia spotkania czytelnika z konstytuującym się w akcie odbioru obiektem estetycznym, do którego dostęp uwarunkowany jest przez technologię cyfrową. Nie istnieje zatem dzieło e-literackie w oderwaniu od mechaniki utworu. Czytelnik uruchamia go i aktualizuje w akcie odbiorczym.

Trzeci typ interakcji, strukturalny, nazwany przez Zimmermana eksplicytnym, to interaktywność właściwa. Dotyczy zaprojektowanych

79 Por. R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, dz. cyt.
80 Tamże, s. 169.

w dziele wyborów, których czytelnik musi dokonywać, jeśli chce czytać dalej. Jest to wymiar interaktywności w najbardziej oczywistym, rozpowszechnionym znaczeniu tego słowa. Odnosi się do hipertekstowych struktur (takich jak powieść hipertekstowa), wyposażonych w linki, które czytelnik wybiera, wchodząc do nieprzewidywalnego świata narracji nielinearnej. Dzieje się tak dzięki technicznym właściwościom medium. W przypadku literatury digitalnej możliwość tę daje interfejs komputera, czyli „instrument pozwalający na interaktywne kształtowanie doświadczanego dynamicznego obiektu czy procesu"[81]. Chodzi w tym przypadku o ekran, na którym można wykonywać operacje przy pomocy klawiatury, myszki lub joysticka, co powoduje zmiany w strukturze utworu. Kluszczyński określa te działania mianem „interpretacji partycypacyjnej"[82]. Jest to aktywność przekształcająca strukturę dzieła, nastawiona na własną nieostateczność. Kluszczyński twierdzi nawet, że interaktywne wykorzystanie interfejsu jako instrumentu twórczego, pozwalającego na nawigację poprzez hipertekst, eksplorowanie bazy danych i inne przeobrażeniowe aktywności, zastępują lekturę sensu, a przynajmniej w istotny sposób ją przekształcają i uzupełniają:

> Samo dzieło staje się wydarzeniem, interaktywnym procesem komunikowania przyjmującym charakter gry (…). Funkcja poznawcza zostaje tu uzupełniona o autopoznawczą, a rozumienie przybiera postać współuczestnictwa. Twórczy odbiór, pojmowany jako komunikowanie, staje się procesem kreowania sensu, aktywnością w istotny sposób kreacyjną[83].

Interpretator, który chce poznać strukturę dzieła, nie może zachować wobec niego dystansu. Przeciwnie – musi stać się częścią tego układu, doświadczając na sobie specyfiki mechanizmów rządzących jego zewnętrzną warstwą i odpowiadając na wyzwania, jakie ono stawia. Wszystkie te elementy doświadczenia digitalnego stanowią istotne wyznaczniki nowej poetyki dzieła-wydarzenia, którego przebieg i reguły często poznawane są dopiero w trakcie jego trwania.

Wreszcie czwarty typ interaktywności, określony mianem kulturowej partycypacji, odnosi się już nie do relacji czytelnika z pojedynczym

81 Tamże, s. 141.
82 Tamże, s. 142.
83 Tamże, s. 142–143.

tekstem, lecz wiąże się ze społecznym jego wykorzystaniem. Realizuje się w przestrzeni kultury, przede wszystkim w sieci, choć aktywność zainicjowana w jej obrębie może przenosić się do świata offline. Tekst staje się tu impulsem i przyczyną powstawania społeczności fanowskich, skupiających się wokół niego i skoncentrowanych na jego twórczych przetworzeniach oraz kontynuacjach, budujących narracyjne światy fanfikcji, projektowane i zamieszkiwane przez wyobraźnię twórców-amatorów.

Różnorodność form literatury cyfrowej jest ogromna, a jej obszar cały czas dynamicznie ewoluuje. Co prawda w Polsce mamy przede wszystkim do czynienia z adaptacją pomysłów powstałych w Stanach Zjednoczonych, zaś autonomicznie powstające projekty dość nieśmiało wykorzystują potencjał nowych technologii, testując raczej ich możliwości, aniżeli układając się w spójną propozycję. Wyjątkiem jest działalność Romana Bromboszcza i Grupy Poetyckiej Perfokarta, która jest przykładem radykalnej i koherentnej cyfrowej awangardy oraz Hubu Wydawniczego Rozdzielczość Chleba. Wielkie zasługi dla upowszechnienia literatury cyfrowej oraz wsparcia twórców podejmujących pierwsze kroki w tej nowej dziedzinie ma Korporacja Ha!Art – wydawnictwo i czasopismo, które nieodpłatnie udostępnia na swojej stronie internetowej wiele polskich digitalnych realizacji pokazujących nieznane możliwości literatury w multimediach.

Nie do przecenienia jest także prowadzona od kilkunastu lat badawczo-popularyzatorska działalność portalu techsty.pl (nawiązanie do tytułu szacownego czasopisma literaturoznawczego jest oczywiście nieprzypadkowe). Twórca i redaktor portalu Mariusz Pisarski nie tylko niestrudzenie przyswaja polskiemu odbiorcy nowe terminy i zjawiska z obszaru literatury elektronicznej. Dba również o udostępnienie na stronach portalu najważniejszych rozpraw na ich temat, a także o popularyzację klasyki literatury cyfrowej (bo i o uklasycznieniu pewnych innowacji w obrębie e-literatury możemy już mówić). Badacz ma na swoim koncie adaptacje cyfrowe polskiej literatury, jest też koordynatorem niezwykłego projektu literackiego: pierwszej w Polsce powieści kolaboratywnej, tworzonej w nowym cyfrowym środowisku przez ośmioosobowy zespół autorów. Równie doniosłą rolę odgrywa Urszula Pawlicka – młoda badaczka nowych zjawisk literackich, a jednocześnie współtwórczyni jednej z pierwszych

adaptacji awangardowego wiersza Tytusa Czyżewskiego oraz cyfrowego *Słownika gatunków literatury cyfrowej*[84].

Wymienieni badacze-praktycy doskonale wpisują się w paradygmat technokultury i model performatyki Schechnera, który już przed laty wskazywał na konieczność wypracowania nowej strategii działań artysty, będącego jednocześnie praktykiem i krytycznym komentatorem projektowanych przez siebie zachowań. W ten sposób wydarzeniowość sztuki i literatury cyfrowej oddziałuje bezpośrednio na metodologię badań, która przybiera znany z socjologii kształt obserwacji uczestniczącej. Dostęp do przedmiotu analizy osiąga się bowiem jedynie uczestnicząc w zdarzeniu jego wyłaniania się i znikania, zaś krytyk, za sprawą swoich kompetencji i metaświadomości, ma szczególne predyspozycje do tego, by inicjować i koordynować multimedialne i interaktywne zdarzenia.

Wszystkie te zjawiska pozornie są bardzo odległe od klasycznego literaturoznawstwa (nazywając tak, w odróżnieniu od ujęcia humanistyki cyfrowej, badania nad literaturą drukowaną, analogową), w istocie jednak ta zmiana perspektywy i spojrzenie na obiekt zainteresowania nie z wnętrza refleksji historyczno- i teoretycznoliterackiej, lecz z perspektywy równolegle rozwijających się sztuk i dyscyplin, pozwala znacząco odświeżyć ogląd i sprawdzić, które z osiągnięć innych dziedzin mogą przydać się do adekwatniejszego opisania nowych zjawisk w polu literatury. Badacze literaturoznawcy sięgają zatem często do ustaleń socjologów kultury, medioznawców, historyków sztuki i kulturoznawców, którzy od lat prowadzą zaawansowane badania nad zjawiskami lokującymi się na obszarze granicznym między technologią, sztuką i filozofią.

Całe bogactwo hipertekstowych, a także hipermedialnych form e-literatury można uporządkować, uwzględniając pozycję czytelnika, który w zależności od zdefiniowanych przez strukturę utworu granic i typów wykorzystywanej interaktywności dysponuje na pozór niczym nieograniczoną wolnością lub przeciwnie – jest poddany systemowi nakazów i przymusów. To ograniczenie można wręcz uznać za przejaw dehumanizacji, gdy program komputerowy użyty do stworzenia

84 *Słownik gatunków literatury cyfrowej*, http://haart.e-kei.pl/prezentacje/42-slownik-gatunkow-literatury-cyfrowej (dostęp: 3.09.2016).

dzieła prowadzi do automatyzmu wytwarzania tekstowych struktur, które przekształcają komunikat w samozwrotny metakomentarz do medialnej natury dzieła. Kiedy indziej digitalne pole działań autora i odbiorcy funkcjonuje jako przestrzeń stworzona do rozwinięcia nowej imaginatywności i zaangażowania uczestników komunikacji, którzy w laboratorium literatury digitalnej trenują krytyczne myślenie. Literatura elektroniczna to obezwładnia automatyzacją, to znów oszałamia wolnością. Na pewno otwiera umysł, pobudza myślenie, rozwija wyobraźnię i kształtuje nowy typ emocjonalności, co samo jest doświadczeniem metadyskursywnym, związanym z naturą nowych mediów, nie zaś z konkretnym dziełem-zdarzeniem.

Spośród czterech typów interaktywności, które w większości dzieł digitalnych współistnieją ze sobą, tylko trzeci dotyczy wewnętrznej struktury dzieła cyfrowego. Dlatego jego interpretacja, w odróżnieniu od utworów analogowych (zarówno tych istniejących na papierze, jak i tych wtórnie ucyfrowionych, dla których cyfrowe medium pozostaje wyłącznie przekaźnikiem niezmiennych treści), wymaga uwzględnienia technologicznego aspektu. W oparciu o możliwą do zrealizowania poetykę odbioru cyfrowych hipertekstów Zimmerman wyróżnił dwa ich rodzaje. Pierwszy, opierający się na zawartości treściowej (ang. *content-based*, *emergent*) stanowi zaprojektowaną całość o ustalonej i niezmiennej treści, rozczłonkowanej na niewielkie porcje (leksje) połączone linkami dającymi odbiorcy rozmaite, mniej lub bardziej rozbudowane możliwości przemieszczania się po hipertekstowym labiryncie. Zbudowany jest on z gotowych modułów, prefabrykatów, które podlegają rekombinacji w czasie procedury nawigacji. Swą stałością i niezmiennością treści hipertekst tego typu zbliżony jest do analogowych dzieł. Czytelnik rekonstruuje cały hipertekstowy świat w trakcie interakcji, odkrywa jego strukturę i zawartość treściową, która wcześniej została przygotowana przez autora.

Inaczej dzieje się w przypadku drugiego modelu hipertekstu, określonego jako oparty nie na treści, a na regułach systemu będącego jego podstawą (ang. *system-based*, *embedded*). Hipertekst tego typu tworzą struktury opierające się na wbudowanych w jego technologiczną podstawę zasadach i regułach. To one powodują nieoczekiwane doświadczenia czytelnika nawigującego przez hipertekst i umożliwiają mu wprowadzenie nowych treści poprzez dopisywanie kolejnych fragmentów lub

przechodzenie na strony znalezione w sieci, a także czerpanie z niej zawartości (na przykład generatory poezji oparte na przeglądarkach internetowych). Hipertekst drugiego typu tworzy obszar nieprzewidywalnych przekształceń, jest zawsze otwarty i niegotowy. Czytelnik rozpoznaje reguły, jednakże obcowanie z dziełem każdorazowo jest doświadczeniem absolutnie zaskakującym, wymagającym aktywnej, kreatywnej postawy odbiorcy, który staje się faktycznym współautorem. Hipertekst tego typu to prawdziwa ziemia nieznana zarówno dla autora, jak i dla czytelnika, którzy muszą liczyć się z inwencją partnera komunikacji, a także z działaniem programu komputerowego, który uniemożliwia uprzednie zaplanowanie przebiegu lektury rozumianej jako Arystotelesowskie podążanie od początku do końca fabuły.

Hipertekst oparty na programach pozwalających stworzyć nową, strukturalnie domkniętą całość reprezentują wszystkie klasyczne powieści hipertekstowe: od Michela Joyce'a *popołudnia pewnej historii*, po realizacje polskich pisarzy: Radosława Nowakowskiego, Sławomira Shutego czy powieść kolaboratywną Mariusza Pisarskiego i innych. Zimmerman nazywa ten model nieco lekceważąco „kliknij-żeby-zobaczyć-więcej". Czytanie hipertekstowej powieści sprowadza się w tym przypadku do dość mechanicznej czynności przełączania kolejnych linków. Wydaje się nawet, że stanowią one łabędzi śpiew strukturalistycznego snu o autonomicznym świecie całościowego sensu dzieła, którego rekonstrukcją powinna zakończyć się żmudna z powodu strukturalnych komplikacji lektura. Wolność czytelnika jest tu pozorna, zaś wszechwładza autora – absolutna. Definiowany jako tekst-na-ekranie-z-linkami-które-prowadzą-do-innych-tekstów-z-wyborem-linków jest ten model hipertekstu przykładem bardzo ubogiej interaktywności w porównaniu z interaktywnością innych obiektów i mediów.

Zupełnie inaczej wygląda sytuacja w przypadku hipertekstów drugiego typu. Tutaj interaktywność, polegająca na twórczym zaangażowaniu w zdarzenie dzieła, przekształca działania interpretacyjne czytelnika starego typu w twórczą przygodę, w której ważną rolę odgrywają jego emocje i wyobraźnia. Przykładów literatury digitalnej tego typu jest niestety dużo mniej: autorzy bowiem rzadko oddają czytelnikowi autorskie przywileje. Dużo chętniej odstępują je komputerowi, który staje się współautorem kolejnych wersji dzieła. Tak jest w poezji generatywnej Onaka i Płucienniczaka. Technologia

interaktywna przeważnie zatem stwarza iluzję absolutnej wolności, tymczasem czytelnik-interaktor znajduje się pod ścisłym nadzorem: projektanta-autora, który przygotował odbiorcy zestaw nawigacyjnych zadań, oraz – i to jest istotne *novum* – komputerowego programu, który wymusza na odbiorcy określone decyzje, narzucając mu sposób czytania, a nawet sugerując określone skojarzenia, które nie są jego własnymi.

Trzeba przy tym dodać, że nie chodzi tu już tylko o znaną literaturoznawcom przestrzeń interpretacji, w której granice wolności czytelnika są rozmyte i uwarunkowane wyjściowymi założeniami metodologicznymi. W przypadku czytania dzieł interaktywnych odbiorca faktycznie podejmuje działania ingerujące w przebieg dzieła. Co więcej – nie może tego nie zrobić, co oznacza, że staje się jego istotną częścią, tworząc wspólną całość z autorskim projektem i jego materialnością. Wydarzenie, jakim staje się każdorazowo percepcja dzieła, jest procesem jednorazowym i jeszcze bardziej złożonym niż akt interpretacji dzieła literackiego. Nowa mechanika tekstu nie wypiera wszak dawnej aktywności czytelniczej, dodaje do niej za to kolejne płaszczyzny (wymiary). Dzieje się też jednak tak, że te nowe płaszczyzny osłabiają status i funkcje płaszczyzny semantycznej. Dość powszechnie użytkownik nawigujący po hipertekście skupia się na jego strukturze, treść analizując jedynie powierzchownie. Trudno nie zauważyć więc, że traci na tym sztuka interpretacji – przebiegającej dawniej w odosobnieniu, skupieniu i mającej charakter analityczno-kontemplatywnego zgłębiania sensów utworu. Co więcej – taka refleksyjna postawa odsłania trywialność przekazu wielu nowych digitalnych dzieł, które często uwodzą i oszałamiają czytelnika aspektem wizualno-kinetycznym, zaniedbując warstwę znaczeń. Owa banalność nie jest jednak w żadnej mierze pochodną specyfiki medialnej, lecz – podobnie jak w przypadku utworów drukowanych – indywidualnego talentu autora oraz kulturowych kompetencji odbiorcy[85].

Jay David Bolter[86] uważa, że pisząc na ekranie komputera, autor konstruuje siatkę wizualnych i werbalnych symboli, które stanowią przedłużenie sieci idei w jego umyśle. Badacz idzie więc tropem

[85] Za zwrócenie mi uwagi na ten fakt dziękuję Pani Profesor Ewie Szczęsnej.
[86] J.D. Bolter, *Przestrzeń pisma*, dz. cyt., s. 21.

wytyczonym przez tych, którzy podkreślają podobieństwo między skomplikowaną siecią neuronalną ludzkiego mózgu i internetowym hipertekstem. Interaktywny ekran staje się reprezentacją umysłu, co sprawia, że literatura tworzona w digitalnym środowisku zaczyna być traktowana nie jako przedstawienie jakiejś rzeczywistości istniejącej w świecie zewnętrznym, ale rodzaj medialnego mimetyzmu, w którym przedmiotem naśladowania stają się mechanizmy poznawcze podmiotu.

Sytuację, w której sama wydarzeniowość procesu czytania-nawigowania staje się główną składową doświadczenia literatury elektronicznej, można pod pewnymi względami potraktować jako pogłębienie i radykalizację zjawiska, które Ryszard Nycz uchwycił, zajmując się literaturą doświadczenia[87].

Charakteryzując literaturę nowoczesną, podkreślał on, że „przedmiotem przedstawienia przestaje być społecznie zobiektywizowana rzeczywistość, a staje się jej doświadczeniowa obserwacja i doświadczenie"[88]. Doświadczenie estetyczne/literackie zmienia swą naturę: istotne jest powiązanie między medium, narzędziami percepcji a cechami ujmowanych przez nie przedmiotów – te zaś nie istnieją przed aktem doświadczenia. W efekcie dochodzi do uznania „autorefleksyjnej tematyzacji medium jako pełnoprawnego obiektu przedstawienia i poznania"[89].

Literatura nowoczesna unaocznia wydarzeniowość doświadczenia i, co istotniejsze:

> Nie da się tu oddzielić medium od przedmiotu i przekazu; a techniki przedstawienia są zarówno sposobami dochodzenia do cech niezależnego od nich (ale wprost nieuchwytnego zjawiska), jak też nośnikami kształtowania się jego dostępnych dla nas postaci. Nie tyle zatem chodzi tu o to, czym jest rzeczywistość, ale przede wszystkim o to, jakie cechy uzyskuje/ukazuje dzięki technikom artystycznej obserwacji, mediom jej przedstawiania i wypowiadania[90].

87 R. Nycz, *Literatura nowoczesna wobec doświadczenia*, w: *Poetyka doświadczenia. Teoria – nowoczesność – literatura*, Warszawa 2012.
88 Tamże, s. 214.
89 Tamże, s. 215.
90 Tamże, s. 218.

Nieprzypadkowo Nycz zamiast słowa „język" wprowadza do charakterystyki literackiego doświadczenia bardziej pojemną kategorię „medium". Pozwala to po pierwsze na wyeksponowanie właśnie mediatyzującej roli języka i technik literackiego przedstawienia, po drugie zaś otwiera literaturoznawczą refleksję na możliwość przeniesienia uwagi także na obszar literatury uzależnionej od mechanizmów działania mediów technologicznych – narzędzi takich jak komputer wraz z programami służącymi do tworzenia cyfrowych dzieł (hipertekstów), wykorzystujących kod językowy jako centralny komponent artystycznego projektu, poddawany dodatkowo przetworzeniu i wzbogaceniu o inne kody (obrazy, animacje, dźwięki). Na uwagę zasługuje też to, że słowo w wersji cyfrowej funkcjonuje w inny sposób niż to dostępne w wersji drukowanej. Z tego powodu w literaturze digitalnej medium techniczne staje się jeszcze jedną warstwą zapośredniczenia pomiędzy światem odbiorcy i światem tekstowych znaczeń. Jego obecność i funkcja – w przeciwieństwie do druku, którego rola została właściwie zneutralizowana – stać się musi częścią interpretacji. Nieco podobnie dzieje się w literaturze doświadczenia: wyraźnie podkreślone połączenie performatywności z indeksalnością w utworach, które badacz nazywa literaturą świadectwa, sprawia, że w centrum uwagi znajduje się nie opowieść o rzeczywistości zewnętrznej wobec literackiego przedstawienia, lecz prezentacja tego, jak przebiega rzeczywiste doświadczenie, którego przedmiot konstytuuje się w wypowiedzi artystycznej. Opisana przez Nycza sytuacja, jakkolwiek wskazuje na istotną zmianę w rozumieniu dynamiki utworu literackiego, pozostaje w obrębie paradygmatu literaturocentrycznego, wyznaczonego przez książkę kodeksową jako pole pisma. Badacz charakteryzuje zdarzeniowość doświadczenia wpisującego się w tradycyjny model komunikacji literackiej, w której odbiorca czyta i interpretuje utwór. Performatywna potencjalność realizuje się w sferze mentalnej (kognitywnej), dokładnie w taki sam sposób, w jaki o uniwersalnym modelu interaktywności poznawczej pisze Zimmerman. To znaczy, że doświadczenie literackie to kategoria kognitywna i ma miejsce w umyśle czytającego, a nie w fizycznej rzeczywistości, choć konsekwencje jego działania mogą rzecz jasna wpływać na rzeczywistość.

Prawdziwy przełom w doświadczaniu literatury i w literaturze doświadczenia dokonuje się dopiero w przestrzeni digitalnej. Tutaj

czytelnik-interaktor uczestniczy w performatywnym akcie konstytuowania niegotowego wcześniej obiektu. Jednocześnie można mówić o odzyskaniu doświadczenia jako bezpośredniego uczestnictwa w realnym zdarzeniu wyłaniania się struktury utworu. Kluszczyński wyróżnił dwa poziomy dzieła interaktywnego. Mówi o dziele jako dyspozytywie oraz o dziele wykonywanym przez odbiorców/interaktorów. Pierwszy poziom jest kontekstem dla drugiego, będącego „dziełem właściwym", czyli wytworem „interakcji odbiorcy i zarazem obiekt[em] jego doświadczenia wykonawczo-odbiorczego"[91]. Na dyspozytyw składają się: artefakt – materialny wytwór pracy artysty, technologie (*hardware* i oprogramowanie), interfejs, organizacja środowiska, w którym dzieło jest wykonywane/doświadczane, kulturowo determinowane procesy psychologiczne i społeczne oraz reżimy instytucjonalne. Dyspozytyw jest w całości dziełem artysty. Nie istnieją jednak żadne jednorodne związki między nim i dyspozytywem, autor sam prowadzi bowiem dialog z maszyną i nie na wszystko ma wpływ. Technologie medialne nie podlegają więc artyście, lecz są jego partnerem. Dyspozytyw to złożony technologiczno-kulturowo-materialny kontekst, w ramach którego dzieło interaktywne jest wykonywane (doświadczane)[92]. Tak zdefiniowany służy wyeksponowaniu złożoności sieci oraz zależności społeczno-kulturowych i technologicznych, dotyczących zarówno twórcy, jak i odbiorcy[93]. Roy Ascott z kolei wprost zauważa, że artysta po designersku projektuje teraz konteksty, w których to odbiorca konstruuje każdorazowo doświadczenie i znaczenie[94].

W świetle opisanych wyżej procesów remediacji literatury pojęcie dyspozytywu zdaje się również dobrze opisywać status e-literatury, której wydarzeniowość w połączeniu z interaktywnym statusem czynią z niej urządzenie projektujące pole możliwych doświadczeń

91 R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, dz. cyt., s. 192.

92 Tamże, s. 133.

93 Por. „Dyspozytyw obejmuje scharakteryzowaną wyżej sieć, uwzględniającą także procesy (zarówno techniczne, jak i psychiczne), ich aranżacje oraz konteksty (także instytucjonalne) składające się wspólnie na sytuację twórczego znaczenia dzieła", R. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, dz. cyt., s. 193.

94 R. Ascott, *From Appearance to Apparition. Communication and Culture in Cybersphere*, w: *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology an Consciousness*, Berkeley–Los Angeles 2007, s. 279.

odbiorczych. Również według przywoływanego tu już kilkukrotne badacza hiper- i cybertekstów Espena Aarsetha hipertekst ma strukturę pola zdarzeń (ang. *event space*), w którym zawierają się wszystkie warianty opowiadania[95]. Odbiorca jest tutaj równocześnie widzem (ekran jest płaszczyzną przedstawień wizualnych), użytkownikiem (ekran jako interaktywny interfejs wymusza korzystanie z technicznych możliwości ingerowania w widzialną sferę znaków) i czytelnikiem (pismo na ekranie, mimo swych właściwości przestrzennych, wizualnych, zachowuje właściwości znaków językowych i nadal jest nośnikiem znaczeń).

Z jednej więc strony technologia jeszcze bardziej niweczy iluzję przedstawienia, z drugiej zaś przywraca czytelniczemu przeżyciu walor autentyczności i spontaniczności, choć zarazem przenosi je na poziom metarefleksji nad istotą medialności, literackości, a także nad rolą technologii w kształtowaniu przeżycia estetycznego i szerzej kształtu kultury. Zjawisko performatywności dotyczy tu zarówno przedmiotu przedstawienia (którym jest konglomerat rozmaitych doświadczeń kulturowych), jak i percypującego podmiotu, który staje się nową cyborgiczną konstrukcją współegzystującą z komputerem, oraz samego przedstawienia, wyłaniającego się jako nowa – estetycznie i dyskursywnie – część świata.

Mimo wszystkich wymienionych tutaj różnic między pisarstwem cyfrowym i analogowym nie należy tracić z oczu tradycji literackiej, od której przecież nowa twórczość nie może i nie chce się odciąć, oraz metodologicznego kontekstu refleksji humanistycznej. Już od lat 60. XX wieku przygotowywała ona grunt do pojawienia się eksperymentalnych digitalnych utworów sieciowych. Rewolucja w myśleniu o interaktywności sztuki ma zresztą korzenie teoretycznoliterackie. Kluszczyński zwraca uwagę na transliteracki charakter koncepcji Rolanda Barthesa, który artykułem *Śmierć autora* (1967) zainicjował kryzys tradycyjnej kultury literackiej, opartej na modelu dominacji autora nad dziełem. Z kolei w *S/Z* Barthes wprowadził kategorię leksji i perspektywę tekstu jako sieci, zaś tekst pisalny (fr. *scriptible*) przeciwstawił tradycyjnemu, czytalnemu (fr. *lisible*). Odbiorca staje się w ten sposób wytwórcą tekstu. Ten koncept został potem przechwycony

95 E. Aarseth, *Cybertekst*, dz. cyt., s. 85–104.

przez inne dyscypliny i postać czytelnika-twórcy stała się pierwowzorem współczesnego interaktywnego odbiorcy jako *(V)Usera*[96].

Teoria dzieła interaktywnego pozwala na wskazanie istotnych różnic pomiędzy wydarzeniem tekstualnym, jakim jest analiza pisalnego tekstu-sieci Rolanda Barthesa, a dziełem-wydarzeniem, za jakie uznać możemy utwory e-literackie. Oba projektują aktywnego odbiorcę, który jest częścią wydarzenia lekturowego: wytwórcą tekstu, z którym rywalizuje o dominującą pozycję. Jednak w przypadku publikacji papierowej czytelnik pracuje na tekście strukturalnie niezmiennym, interaktywna relacja z nim ma charakter kognitywny (oczywiście eksplicytny, choć ten nie odgrywa większej roli), zaś w dziele e-literackim interaktywność przybiera przede wszystkim kształt strukturalny, a „odbiorca-interaktor przejmuje zadanie wykonania, rozwinięcia bądź powołania do istnienia dzieła sztuki w jego nowej, performatywno-kontemplatywnej postaci, którą to postać można też określić jako meta-performatywną"[97]. Oznacza to, że akt odbioru zaprojektowanego przez pisarza utworu jest każdorazowo działaniem, w trakcie którego odbiorca fizycznie angażuje się w proces wyłaniania dzieła. Dzieje się tak na przykład dzięki jego interakcji z interfejsem, który reaguje na jego zachowanie, generując określone efekty. To działanie i jego efekt w postaci konkretnego przebiegu lektury jest jednocześnie przedmiotem autorefleksyjnego oglądu jako najistotniejszy element zachodzącego procesu poznawczego, a zarazem ośrodek krystalizacji działania i doświadczenia interaktora.

Dobrym, choć nienowym przykładem takiej multimedialnej instalacji jest *Legible City* (1989–1991) Jeffrey'a Shawa. Generowane komputerowo plany Manhattanu, Amsterdamu i Karlsruhe zabudowane zostały zamiast budynkami słowami. Widz siedzący na stacjonarnym rowerze podłączonym do komputera pedałując, może w dowolnym tempie przemieszczać się przez ulice, czytając teksty i przypadkowo lub celowo podążając tropem znaczeń, wybierać sobie dowolną trasę podróży, która jest także wyprawą czytelniczą. Miasta ze słów

---

96 *Viewer-User* (użytkownik) oglądający i działający równocześnie. Zob. M. Rogala, *Doświadczenie sztuki interaktywnej*, w: *Mirosław Rogala: gesty wolności. Prace 1975–2000*, red. R.W. Kluszczyński, Warszawa–Kraków 2001, s. 27–47.

97 R. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, dz. cyt., s. 133.

stają się miastami czytalnymi. Mimo że budulcem podstawowym tej interaktywnej instalacji są słowa, projekt trudno uznać za realizację literacką – stanowi przykład multimedialnej, ponaddyscyplinarnej aranżacji, która zdecydowanie wykracza *ponad* obszar literatury, lokując się w transmedialnej przestrzeni radykalnie przekształconej sztuki interaktywnej, w której podział instytucjonalny na dyscypliny niczego już nie wyjaśnia. W ten sposób *Legible City* pokazuje w czytelny, *nomen omen*, sposób, jak dalece ulega przekształceniu przedmiot literaturoznawstwa i ono samo w nowym środowisku.

Czytanie w Barthesowskiej koncepcji tekstualnej jest przekształceniem „obiektywnie istniejącego dzieła [to jest w postaci materialnie domkniętej – E.W.] w subiektywnie formatowany tekst sieciowy”[98], natomiast nawigowanie przez interaktywny hipertekst „jawi się raczej jako przeobrażenie intersubiektywnie egzystującego dyspozytywu w indywidualnie konstruowane i wykonywanie dzieło-wydarzenie”[99].

Rolę równie rewolucyjną dla kształtu świadomości nie tylko literaturoznawczej, lecz również filozoficznej i kulturowej odegrała zresztą myśl dekonstrukcjonistyczna Jacquesa Derridy. Dziś projekty tekstu-sieci, lektury jako aktu twórczego, niegotowości utworu (także w sensie materialnego otwarcia na poszerzanie jego granic) i niestabilności tekstowych znaczeń rozpleniających się w nieskończoność zyskują swoją funkcjonalność i wyrazistość w odniesieniu do literatury w internecie, a szerzej – do sytuacji sztuki nowych mediów.

Dzisiejsze literaturoznawstwo nie anektuje więc koncepcji sprzecznych ze swoim statusem, lecz raczej udostępnia i rozsiewa własne prekursorskie idee na inne obszary humanistycznej refleksji. Warto podkreślić tę pionierską rolę badań literaturoznawczych, do których współcześnie sięgają przedstawiciele innych dyscyplin. O ile w pierwszej fazie tekstocentrycznej rewolucji z lat 60. XX wieku w centrum zainteresowania badaczy znalazł się status dzieła jako fenomenu niematerialnego i oderwanego od swej fizyczności, który w akcie interpretacji zyskuje kruchy, chwilowy status płynnego bytu, o tyle dziś te same propozycje poststrukturalistów doskonale charakteryzują realną pozycję czytelnika i obiektu wygenerowanego z użyciem cyfrowych

98 Tamże.
99 Tamże.

technologii, do którego dostęp jest zapośredniczony przez komputer. Jest ono w swej postaci wyjściowej jedynie projektem, partyturą do wykonania, która urzeczywistnia się jako znacząca struktura dopiero w akcie odbiorczym. Ten jednak trudno uznać za interpretację gotowego wcześniej dzieła – jest on raczej performatywnym wydarzeniem, w którym dochodzi do wyłonienia się, a potem zniknięcia jednorazowej formy w trakcie przeobrażeń. Lokując się często na granicy obiektu tekstowego i wizualnego, digitalny projekt wymaga poszerzenia perspektywy jego oglądu i wzbogacenia analizy o kontekst sztuk wizualnych. Z kolei ze względu na technologię cyfrową, w jakiej zaprojektowane, przechowywane i odbierane jest dzieło, coraz częściej niezbędna okazuje się wiedza z zakresu programowania i projektowania graficznego. Wreszcie – w badaniach nad przemianami komunikacji literackiej niezbędny jest kontekst socjologiczny i kulturowy.

Doszło w ten sposób do diagnozowanego już nieomal pół wieku temu przez Arnolda Berleanta[100] zakwestionowania autonomii sztuki. Opisując jej współczesną sytuację, filozof odnotował odejście od kontemplacyjnej postawy odbiorców zdystansowanych wobec percypowanego dzieła na rzecz ich obecności w strukturze i zaangażowanego uczestnictwa nadającego dziełu znaczenie i kształt. Poza odejściem od kryterium piękna jako kategorii rozstrzygającej o wartości artystycznej dzieła Berleant wyeksponował rolę przypadku, który przybliżył sztukę do codzienności, pozbawił ją stabilności struktury i uczynił nieprzewidywalną. Symptomy nowego podejścia do działań artystycznych zyskały na wyrazistości i znaczeniu w odniesieniu do interaktywnej sztuki elektronicznej, która zaangażowanie i uczestnictwo odbiorcy czyni warunkami niezbędnymi zaistnienia dzieła, które wcześniej stanowi rodzaj zaprojektowanej przez twórcę partytury. Autor wytycza pole twórczych możliwości odbiorcy, choć jest ono w wielu projektach nieprzewidywalne. W przypadku generatorów tekstów to maszyna staje się współuczestnikiem i współtwórcą wydarzenia estetycznego/literackiego.

Podsumujmy dotychczasowe ustalenia. Elektroniczne technologie cyfrowe zmieniają strukturalny wymiar prac oraz strategie postrzegania.

---

100 A. Berleant, *Prze-myśleć estetykę. Niepokorne eseje o sztuce*, tłum. M. Korusiewicz, T. Markiewka, Kraków 2007.

Zarówno więc oddziałują na powstające w nich dzieła, jak i wpływają na poetykę ich odbioru. Literatura tworzona w tej technologii staje się doświadczeniem audiowizualnym i multimedialnym, proponując odbiorcom zupełnie nowy rodzaj doświadczenia opartego na partycypacji. Z kategorią uczestnictwa wiąże się z kolei wspomniana wcześniej interaktywność. Stanowi ona jeden z podstawowych wyróżników obiektów digitalnych, które zamiast kontemplacji domagają się od odbiorców działania. Technicznie umożliwiają to elementy należące do sfery tego, co nieludzkie: *hardware* (parametry techniczne karty pamięci, karty graficznej, rozdzielczość monitora i tym podobne), oprogramowanie (ang. *software*) oraz interfejs, czyli wszystkie urządzenia, które biorą udział w interakcji między komputerem i człowiekiem: ekran, na którym widać aktywny kursor oraz system ikonek i odniesień wraz z paskami narzędzi umożliwiającymi wykonywanie konkretnych działań na cyfrowej materii dzieła, optyczna lub laserowa myszka oraz klawiatura, ewentualnie joystick[101]. Za sprawą przejścia od ekranu klasycznego, unieruchamiającego odbiorcę, do ekranu dynamicznego, wyposażonego w interfejs, który użytkownikowi daje możliwość rzeczywistej interakcji z obrazowanymi światami oraz tekstami, dokonuje się szereg istotnych przeobrażeń, które pozwalają na scharakteryzowanie nie tylko statusu sztuk wizualnych w nowych mediach, lecz także niejednokrotnie się do nich zbliżającej (choćby ze względu na wspólnotę immaterialnego medium cyfrowego, znoszącego materialne różnice między sztukami) literatury cyfrowej.

Czy zatem możliwa jest inna od dotychczas znanych poetyka badająca literaturę digitalną? Musiałaby to być metapoetyka, skupiająca się na konsekwencjach zmiany medium literatury i jej skutkach obserwowanych w ontologii dzieł e-literackich, skoro one same istnieją w sposób tak bardzo efemeryczny jako struktury w ruchu. Kluczem do sposobu rozumienia tej nowej kategorii może być na początek właśnie słowo „struktura". W medium cyfrowym, stanowiącym niezbędny warunek powstania i istnienia dzieła e-literackiego, zmienia się przede wszystkim znacząco mechanika tekstu, to znaczy sposób,

101 Według Kluszczyńskiego interfejs to „instrument pozwalający na interaktywne kształtowanie doświadczanego dynamicznego obiektu czy procesu", R. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, dz. cyt., s. 41.

w jaki jego kolejne części ujawniają się czytelnikowi, i sposób, w jaki on buduje sobie o nim wyobrażenie. Jeśli mamy do czynienia z dziełem literackim dostępnym tylko w komputerze (odtwarzanym z nośnika) lub w sieci, zawsze jest ono pewnym wykonawczym projektem, urzeczywistniającym się w trakcie odbioru.

Sam proces stawania się i przeobrażeń (dla Gillesa Deleuza, twórcy modelu świata-kłącza, jest on zresztą dużo ciekawszy od samego wytworu) urasta do rangi kategorii opisowej. Pluralizm urzeczywistniony przez nowe formy tekstowe uobecnia filozoficzną ideę pluralizmu interpretacyjnego, propagowanego jeszcze przez Nietzschego i afirmowanego przez Deleuze'a. Dzieło uruchamiane na komputerze z odpowiednim *softwarem* dzieje się na oczach i przy aktywnym udziale odbiorcy, a obcowanie z nim jest zdarzeniem jednorazowym i niepowtarzalnym nie tylko jako doświadczenie lekturowe, lecz także na poziomie mechaniki tekstu, czyli warunkowanego przez oprogramowanie sposobu, w jaki powstaje owa jednorazowa ścieżka lektury. Stawanie się – jak działo się od Heraklita po Nietzschego – znów jest traktowane jako naczelna wartość bytu. Literatura elektroniczna to zatem swoista afirmacja przypadku, wielości, która się staje. Dzieło, pojmowane jako gotowa, domknięta przez autora całość, już nie istnieje, jego istotą jest bowiem procesualność, niegotowość i związane z tym nastawienie na nieustanne zaskakiwanie odbiorcy, który nie jest w stanie do końca przewidzieć następstwa elementów pojawiających się w efekcie dokonywanych przez siebie wyborów i ich związku z innymi elementami struktury, która jako całość nigdy nie jest dana. To zupełnie nowe w perspektywie poetyki odbioru doświadczenie. Nowe dlatego, że do tej pory przypadek był kategorią opisującą genezę dzieła sztuki i lokował się na etapie działań twórczych autora. To on doświadczał działania przypadku, niekiedy wręcz zdawał się na niego w procesie powstawania dzieła, przedstawiając odbiorcy jedynie gotowy zapis, dokument własnej drogi twórczej[102]. Tymczasem interaktywne utwory sieciowe na odbiorcę przenoszą punkt ciężkości doświadczenia zaskoczenia, zagubienia, niepokoju, aporii lub epifanii wskutek przeżycia czegoś nieoczekiwanego. Programy do tworzenia

102 Por. R. Koschany, *Przypadek. Kategoria egzystencjalna i artystyczna w literaturze i filmie*, Wrocław 2006.

literackich form hipertekstowych oraz nowych gatunków poetyckich w różnym stopniu autonomizują się względem projektu twórcy, niekiedy przejmując ciężar generowania kolejnych czytelniczych fenomenów w sposób, który każe zapytać o antropologiczny wymiar nowej relacji człowiek – maszyna.

Na koniec nasuwa się zatem pytanie: kim jest cyfrowy autor? Wydaje się, że jako twórca hipertekstowej struktury bardziej przypomina scenarzystę lub choreografa, który czytelnikowi podsuwa jedynie partyturę do wykonania. W przypadku gdy dzieło e-literackie jest obiektem multimedialnym, co zdarza się dziś bardzo często, znacząco zmieniają się rola oraz kompetencje autora. Staje się on designerem projektującym przestrzeń, w której działalność twórczą podejmie odbiorca[103]. Ten zaś sam buduje wersję dzieła czy raczej przez fizyczną ingerencję (klikanie, przesuwanie) umożliwia jej budowanie programowi komputerowemu. Czytelnik nie wie, czego może spodziewać się, klikając w wybrany przez siebie link. Zdaje się na przypadek. Literatura hipertekstowa jest zatem bardziej grą – o otwartym polu możliwych przebiegów – aniżeli dziełem, dla którego zrozumienia niezbędne jest określenie jego granic (wrażenie niepewności miejsca ich istnienia jest również wyznacznikiem nowego statusu e-powieści). Istotniejszy staje się przebieg lektury, nie tylko traktowany jako rekonstrukcja przebytej przez czytającego trasy, ale też w sensie percepcyjnym, jako złożone doświadczenie, które jednak każdorazowo uzależnione jest od dokonanych – przypadkowo, wedle subiektywnych kryteriów – wyborów hiperłączy.

Poetyka hipertekstu literackiego może zostać zrekonstruowana/skonstruowana jedynie na płaszczyźnie metakomentarza – tam, gdzie badacz/czytelnik zdecyduje się zdać sprawę nie tylko z tego, co zdołał zaobserwować i stworzyć w trakcie wielokrotnej lektury, ale też powiązać te obserwacje w ciąg konkluzji, które nieuchronnie mieć będą status interpretacji, Agambenowskich przykładów.

Tak właśnie, jako przykład ukazujący pewien zakres możliwości dzieła, Kluszczyński traktuje doświadczenie interaktywnego dzieła-wydarzenia. Odwołując się do Agambenowskiej wykładni tego pojęcia[104], konstatuje:

103 R. Ascott, *From Appearance to Apparition*, dz. cyt., s. 279.
104 G. Agamben, *Wspólnota, która nadchodzi*, tłum. S. Królak, Warszawa 2008.

> Przykład bowiem jest równoważny wszystkim innym wypadkom tego samego rodzaju, zaliczając się zarazem w ich krąg i mogąc, jako im równoważny, zastąpić każdy z nich. (…) Wspólnoty takich bytów-przykładów są więc pozbawione możliwości reprezentacji, możliwości odesłania do czegokolwiek innego, niż to, co każdy z nich sam w sobie jako przykład stanowi[105].

Możliwość oparcia interpretacji na jednej z wielu równoważnych możliwości realizacji pewnej potencjalności dzieła znosi przymus skatalogowania wszystkich, trudnych niekiedy do policzenia, wersji dzieła. Sam artefakt (struktura i wypełniająca ją materia semiotyczna), pozostaje nie-obecny, niepochwytny, co znaczy, że zamiast poetyki mielibyśmy co najwyżej do czynienia ze swoistą metapoetyką, problematyzującą nieustannie przedmiot swoich badań oraz pozycję wobec niego badacza. Nie jest to ani zadanie niemożliwe, ani bezzasadne, zwłaszcza że obiekty, o jakich mowa, domagają się nieustanej konfrontacji z wytworami tradycyjnej sztuki słowa, zaś sfera ich znaczeń ma status nieuchronnie metakrytyczny wobec zastanej sytuacji literatury, sztuki i technologii. Ponadto lekturze towarzyszy refleksja antropologiczna, technologiczna i filozoficzna – przekraczająca przedmiot badań literaturoznawstwa, lecz przecież niezbędna jako element nowego doświadczenia (także w wymiarze etycznym), jakim jest zdarzenie spotkania z hipertekstem. Czytelnik zatem musi uświadomić sobie nie tylko to, co dzieje się z tekstem literackim w nowym medium, ale także to, co dzieje się z nim jako jego czytelnikiem: w trakcie nawigowania po hipertekście, wyklikiwania kolejnych stron/leksji/odsłon obiektu doświadcza on własnych ograniczeń i potrzeb, poddaje sprawdzeniu i weryfikacji swoje możliwości poznawcze, cierpliwość, wyobraźnię oraz wykorzystywane narzędzia poznawcze. Ten refleksyjny, krytyczny walor nowej literatury sieciowej, dominujący dzisiaj w polskich jej realizacjach, jest być może etapem przejściowym, charakterystycznym dla etapu ewolucji mediów i komunikacji literackiej, na którym się znajdujemy.

Struktura hipertekstu odzwierciedla plątaninę i wielowarstwowość współczesnego doświadczenia antropologicznego. Literaturoznawcy nie bez powodu wskazują na aspekt zagubienia, które jest doświadczeniem

[105] R. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, dz. cyt., s. 157–168.

dominującym w bezwolnym przemieszczaniu się po ścieżkach hipertekstu. Czytelnik raczej traci interpretacyjną wolność, aniżeli ją zyskuje. Pozbawiony orientacyjnych punktów odniesienia, elementarnego poczucia spójności i całościowości konstrukcji świata, doświadcza w najlepszym razie poczucia zakłopotania i dezorientacji, nasuwającej mimetyczne skojarzenia z chaosem współczesnego życia. Jeśli jednak nastawia się na śledzenie fabuły, zniechęca się dość szybko i porzuca hipertekst, nie starając się zobaczyć ani jego całościowej konstrukcji (ta w przypadku większości hipertekstów literackich jest przecież domkniętym projektem), ani rozczłonkowanych, rozproszonych leksji.

Trudno więc powiedzieć, że literackie hiperteksty są odpowiedzią na zmieniającą się rzeczywistość. Mają raczej odegrać rolę projektującą nową wrażliwość: wymagają bowiem od swego czytelnika nie tylko cierpliwości i skupienia dużo większego niż podczas linearnej lektury, ale też obycia z problematyką medialną. Czytelnik modelowy powinien śledzić nie tylko zawikłany przebieg fabuły, ale również obserwować, w jaki sposób samo medium projektuje sposoby jego odbioru, jak wpływa na użytkownika i jak wykorzystuje technologię do przekształcenia tradycyjnej literatury. Wbrew diagnozom stawianym przez badaczy nowych hipertekstowych struktur[106] doświadczenie pokazuje, że czytelnicy-amatorzy pozostają wierni dobrze znanym sposobom czytania. Mając do wyboru hipertekst i literaturę drukowaną, wybierają tę drugą. Jeśli korzystają z internetu jako kanału dostępu o literatury, to szukają w nim raczej dzieł ucyfrowionych (takie też czytają i piszą), w których medium nie wnika w tkankę dzieła i nie zmienia jego ontologii, aniżeli dzieł cyfrowych. Literatura nadal większości odbiorców kojarzy się z drukowanym kodeksem i wszystkie eksperymenty mające na celu wykorzystanie nowych technologii do poszerzenia granic literatury traktowane są raczej jako ich przekroczenie w kierunku sztuki wizualnej.

Podkreśla się wielokrotnie, że drukowana książka, czytana linearnie, sprzyja pogłębianiu refleksyjności czytających. Interpretacja skupiona

106 Por. sformułowania takie jak: „Poznawanie hiperprzestrzeni trzeba traktować na równi z doświadczaniem świata realnego" (K. Stępniak, *Hipertekst i hipermedia*, „Społeczeństwo Otwarte" 1997, nr 9, s. 34) oraz triumfalne obwieszczenie badaczki nowej sztuki sieci: „mamy hipertekst: jest on w nas" (E. Wójtowicz, *Net art*, Kraków 2008, s. 107).

na zadaniu zrozumienia dzieła wymaga uwagi, skupienia i koncentracji. Taka hermeneutyczna, głęboka lektura przeciwstawiona zostaje powierzchowności i płytkości percepcyjnej towarzyszącej nawigacji po hipertekście. Różnica ta, która na pierwszy rzut oka wydaje się niekwestionowana, wynika z samej natury hipermediów, które za sprawą systemu linków umożliwiają czytelnikowi przeskakiwanie z leksji do leksji, utrudniając przy tym skupienie na linearnym przebiegu tekstu, w zamian dostarczając wielokanałowych i zróżnicowanych bodźców, które pełnią funkcje rozpraszaczy uwagi.

Aarseth określił cyberteksty (choć te nie są tożsame z hipertekstami) mianem literatury ergodycznej, to znaczy wymagającej od odbiorcy dużo większego wkładu pracy intelektualnej i wysiłku rozumienia. I rzeczywiście, jeśli przyjrzeć się konkretnym przykładom literackich hipertekstów, okazuje się, że ich literacka natura staje się swoistym gwarantem zachowania lekturowych standardów. Gdy czytający na początku założy (a założenie to w przypadku wielu projektów nie musi wcale być oczywiste), że ma do czynienia z dziełem literackim (a nie na przykład interaktywną sztuką internetową, grą komputerową czy multimedialną animacją), znaczy to, że respektuje reguły obowiązujące w obcowaniu ze sztuką słowa. Reguły czytania, znane z książki kodeksowej, nie przestają zatem obowiązywać. Zostają natomiast wzbogacone i skomplikowane przez dodatkowe warstwy hipermedialne, które eksponują medialny – to jest uwarunkowany przez nośnik, w którym się objawia i komunikuje – aspekt literatury. Innymi słowy, literatura elektroniczna nie traci swoich dotychczasowych atrybutów sztuki słowa, podlega natomiast remediacji, to jest przekształceniu pod wpływem innych mediów. O tym, jaką ramę interpretacyjną przyjmiemy ostatecznie, decyduje zatem czytelnik.

Warto więc raz jeszcze podkreślić, że opisana na początku tego rozdziału kulturowa zmiana dotyczy nie tylko przedmiotu literaturozawstwa, który w świecie cyfrowym staje się zupełnie innym zjawiskiem, domagającym się innych metod badania. Także zajmujący się nią badacz musi przyjąć reguły, którymi rządzi się świat nowych mediów. To zaś znaczy, że dopóki będzie spoglądał na nowe zjawiska ze starej perspektywy badaczy literatury drukowanej, będzie widział tylko niezrozumiałe, chaotyczne lub ekscentryczne działania eksperymentatorów, plasujące się na rubieżach pola literatury. Jeśli jednak

zechce (a powinien) uwzględnić zmianę medium jako wydarzenie znaczące, które oddziałuje na status i sytuację całej literatury, to uznać będzie musiał nieuchronną niewystarczalność posiadanych narzędzi badawczych, a co za tym idzie – konieczność wejścia na obszar innych dyscyplin – już nie tylko humanistyki, ale także nauk ścisłych. Dzisiaj przedmiot badań literaturoznawstwa – sam transmedialny – urzeczywistnia bowiem jedynie metaforyczne dotąd związki z innymi sztukami, pokazując, że dekonstrukcjonistyczne wizje upłynnienia granic tekstu, statusu autora i roli czytelnika urzeczywistniają się w zmienionej technologicznie sytuacji kulturowej.

ROZDZIAŁ III

CYFROWE ADAPTACJE LITERATURY

Proces nieustannych przeobrażeń tekstów kultury pod wpływem zmian medialnych stanowi dziś powszechną zasadę komunikacji kulturowej. Wobec cechujących współczesną kulturę remediacji oraz konwergencji dzieła sztuki znajdują się w stanie permanentnej translacji na inne systemy znakowe i medialne. Dokonuje się przy tym zatarcie gatunkowej i rodzajowej tożsamości dzieł i tradycyjnych dyscyplin artystycznych. Dekonstrukcji uległ podział na wewnętrzny świat dzieła i jego zewnętrze, upłynniły się granice pomiędzy poszczególnymi sztukami. Cechą współczesnych praktyk kulturowych jest intermedialność – proces łączenia w obrębie jednego utworu cech różnych gatunków, sztuk, mediów. Interesująca w tym kontekście jest sytuacja literatury – proces jej przekształceń i dostosowywania do nowych warunków medialnych.

Ewa Szczęsna, Mariusz Pisarski i Urszula Pawlicka stosują do opisu takich projektów, będących twórczą transformacją dzieła literackiego w środowisku wirtualnym, termin *przekład cyfrowy* (digitalny), zaznaczając, że kategorią tą „zostają objęte wszystkie te formy transformacji tekstu, w których zaangażowanie technologii cyfrowych ma charakter twórczy”[107].

Wymienieni badacze traktują kategorię przekładu jako termin nadrzędny, w granicach którego mieszczą się rozmaite przekazy będące „reprezentacją tekstu wyjściowego”[108], wśród nich: interpretacje

107 E. Szczęsna, U. Pawlicka, M. Pisarski, *Przekład hipertekstowy. Teoria i praktyka*, „Rocznik Komparatystyczny” 2014, nr 5, s. 373.

108 Tamże.

imitujące, poszukujące analogii przez świadome reinterpretacje i zabiegi metaprzekładowe, a także swobodne adaptacje, parafrazy i użycia. Autorzy posługują się zatem pojęciem przekładu wszędzie tam, gdzie mówią o transferze medialnym i kulturowym, niekiedy bardzo radykalnie zmieniającym status bytowy wyjściowego dzieła. Ja wolałabym mówić w takich przypadkach o adaptacji, jakkolwiek mam świadomość, że i ten termin budzić może rozmaite wątpliwości i kontrowersje. Niejasność terminologiczna jest pochodną nowości przedmiotu badań. Za każdym razem więc – czy przywołamy kategorię przekładu, czy adaptacji – posługujemy się nimi jak katachrezami, których zadaniem jest nazwanie i zdefiniowanie właściwości tego, co wcześniej nie istniało. Chodzi więc także o ustalenie nowych definicji oraz semantycznych granic pojęć, którymi posługujemy się do opisu zjawisk w naszej kulturze zupełnie dotąd nieznanych. To nie nazwy powołują je oczywiście do istnienia, wprowadzane kategoryzacje mają jednak wpływ na sposób naszego rozumienia genezy i charakteru nowych fenomenów kultury. Kwestią otwartą pozostaje, czy istotnie, jak uważają autorzy przywołanego tu omówienia, przekład digitalny jest terminem semantycznie pojemniejszym aniżeli cyfrowa adaptacja, która w dalszej części wywodu traktowana będzie jako nazwa wszystkich tych zjawisk w przestrzeni cyfrowej, które wiążą się z aranżacją utworu literackiego w sieci[109].

Zgodnie z klasyczną definicją, zaczerpniętą ze *Słownika pojęć filmowych*, adaptacja jest „sposobem przystosowania konkretnych utworów do innych struktur rodzajowych"[110]. Niekiedy wskazuje się również na ekwiwalencję znaków współtworzących oba dzieła. Nie jest to jednak warunek konieczny, znane są bowiem adaptacje twórcze, których związki z utworem pierwotnym są bardzo luźne[111].

---

109 *De facto* zatem przekład digitalny w rozumieniu Szczęsnej, Pawlickiej i Pisarskiego to synonim adaptacji cyfrowej w zaproponowanym tutaj znaczeniu. Wybierając ten drugi termin, wychodzę z założenia, że przekład zakłada zasadniczą wierność pierwowzorowi, podczas gdy adaptacja dopuszcza bardzo swobodne przekształcenia dzieła wyjściowego, z którymi niejednokrotnie mamy do czynienia w przestrzeni cyfrowej.

110 T. Miczka, *Adaptacja*, w: *Słownik pojęć filmowych*, red. A. Helman, t. 10, Kraków 1998, s. 6.

111 Wojciech Wierzewski wyróżnia cztery rodzaje adaptacji filmowej dzieła literackiego: ekranizację, która jest wierną kopią dzieła literackiego; adaptację twórczą, w której skonfrontowane zostają dwie wizje – pisarza i reżysera; adaptację swobodną,

Istotą adaptacji pozostaje zatem przystosowanie dzieła do możliwości innego medium. Alicja Helman wskazuje ponadto, że adaptacja jest mechanizmem kulturowym dużo starszym i bardziej powszechnym niż kino i media[112], a Marek Hendrykowski określa ją mianem kulturowego transferu[113]. Nie chodzi bowiem tylko o wyrażenie znaczeń dzieła w odmiennym systemie kodowym i innym medium. Zmiana ta wiąże się z umieszczeniem adaptacji (a wraz z nią przywoływanego przezeń pierwowzoru) w nowym, niekiedy radykalnie odmiennym kontekście kulturowym.

Dla dalszych rozważań istotne jest, że będące ich przedmiotem zjawiska mają charakter transformacji ontologicznej, to jest takiego przekształcenia dzieła wyjściowego, które skutkuje koniecznością przyjęcia nowej teorii jego bytu. Jest to przekształcenie, które ingeruje w charakter każdego wymiaru dzieła, zgodnie z ustaleniami przywoływanych tu autorów: na płaszczyźnie semiotycznej, technologicznej, kulturowej oraz „interwencji i ingerencji tłumacza"[114]. Dotyczy też budowy dzieła, ale przede wszystkim sposobu jego istnienia i uobecniania (czyli statusu ontycznego), a także sposobu dostępu do tego dzieła i możliwości wchodzenia odbiorcy w interakcję z nim.

Adaptacje cyfrowe dzieł literackich, którym chcę się tutaj przyjrzeć, mają przede wszystkim charakter intermedialny, procesualny i zdarzeniowy, potencjalny, przygodny oraz niefizyczny. Medialny wymiar literatury, której właściwości stanowią połączenie technologii komunikacyjnej (druku) z systemem społeczno-kulturowych praktyk (zespół czynności związanych z czytaniem woluminu), stanowi punkt wyjścia do refleksji nad statusem i metamorfozą literackości

---

wykorzystującą jedynie najważniejsze elementy dzieła; inspirację, w której to motywy z dzieła pojawiają się w sposób w niewielkim tylko stopniu nawiązujący do pierwotnego utworu. Zob. W. Wierzewski, *Film i literatura*, Warszawa 1983, s. 37–39.

112 A. Helman, *Adaptacja – podstawowa technika twórcza kina*, w: *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*, red. A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak, Białystok 1998, s. 267, 275–278. Tę powszechność mechanizmu adaptacji widać dziś w świecie globalnej komunikacji, gdzie wszystkie przekazy: od reklam, seriali i telewizyjnych programów po format przekazywanych informacji podlegają dostosowaniu do wymagań lokalnych odbiorców.

113 M. Hendrykowski, *Adaptacja jako przekład intersemiotyczny*, „Przestrzenie Teorii" 2013, nr 20.

114 E. Szczęsna, U. Pawlicka, M. Pisarski, *Przekład hipertekstowy*, dz. cyt., s. 373.

uwolnionej od tradycyjnej linearnej struktury drukowanego woluminu i przenoszonej do środowiska cyfrowego. Tak właśnie, jako o warunkowanym przez odmienność tworzywa, medium i środków wyrazu przekładzie, mówi o adaptacji Marek Hendrykowski[115]. Podatność dzieł na intermedialny przekład[116] wynika dziś także z technologicznej łatwości przeobrażania obiektów. Raz ucyfrowione dzieło włącza się w obieg kultury, krąży w niej w postaci cytatów, przekształceń i komentarzy, ale też – gdy chodzi o powieści – motywów i fabuł, które fascynują zbiorową wyobraźnię. A stąd już blisko do adaptacji, która nie tylko odwzorowuje treść i użyte kody w zmienionym medium, lecz radykalnie przebudowuje i tworzy cyfrowe dzieło od nowa[117]. Dzięki cyfrowej adaptacji literatura

115 M. Hendrykowski, *Adaptacja jako przekład intersemiotyczny*, dz. cyt.

116 Ewa Szczęsna (zob. *Poetyka mediów: polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Warszawa 2007; *Przekaz digitalny*, dz. cyt.), badająca relacje zachodzące na poziomie poetyki między mediami we współczesnych tekstach kultury, wskazuje dwa typy zachodzących między nimi relacji: **relacje transmedialne** – gdy systemy medialne współtworzące przekaz tracą swą samodzielność w tworzeniu znaczeń, na przykład cytaty struktur literackich czy stylów malarskich w filmie, oraz **relacje intermedialne** – gdy w interakcję wchodzą media, które zachowują samodzielność znaczeniową, na przykład cytowanie w jednym medium tekstów tworzonych w innych mediach. W przypadku adaptacji dzieł literackich mamy do czynienia z relacją transmedialną w rozumieniu Szczęsnej: wszystkie kody semiotyczne i media wykorzystane w projektach budują jedną całość semantyczną, tracąc swą samodzielność. Termin „transmedialność" odnosi się jednak także do innego zjawiska, gdy mamy do czynienia z różnymi przekazami, odmiennymi kanałami docierającymi do odbiorcy i komponującymi się w jedną semantyczną całość. Są to opowieści transmedialne (termin Jenkinsa), czyli narracje powstające w różnych mediach i dopełniające się wzajemnie w ramach jednej całości fabularnej rekonstruowanej przez odbiorcę.

117 Warto w tym miejscu wspomnieć, że literatura we współczesnej kulturze popularnej staje się często częścią supersystemu rozrywkowego. Termin ten, wprowadzony przez Marshę Kinder (*Playing with Power in Movies, Television, and Video Games*, Berkeley 1991), oznacza intermedialną sieć przekazów (filmów, seriali, gier, powieści) oraz gadżetów, które rozwijają się zazwyczaj wokół bohatera kultury popularnej. Istotą supersystemu rozrywkowego jest jego komercyjny charakter, nastawienie na dotarcie do możliwie dużej liczby grup zróżnicowanych odbiorców, wobec których stosowane są odmienne, uzupełniające się strategie marketingowe. Sprzyja to docieraniu do jak najliczniejszej publiczności, której zainteresowanie odbiorem i kupowaniem produktów należących do danego supersystemu decyduje o jego powstaniu i wzroście. W tym kontekście termin „opowieść transmedialna" wskazuje na zróżnicowanie platform medialnych wykorzystywanych do tworzenia jednego supersystemu. Literatura, o której tutaj mowa, nie jest częścią tak definiowanego zjawiska.

staje się nowym, multi- i intermedialnym[118] bytem – w środowisku cyfrowych technologii ulega głębokiemu przekształceniu, w którym doświadczenie odbiorcy nie jest kształtowane wyłącznie przez interpretację znaczeń, ale przez całokształt wrażeń audiowizualnych, a treść werbalna jest tylko jedną ze składowych, o cechach i funkcjach odmiennych niż w wyjściowym tekście poetyckim lub prozatorskim. Trafia też do nowego kręgu odbiorców, często takich, do których drukowany pierwowzór nie mógł dotrzeć. W ten sposób każda cyfrowa adaptacja ma szansę na podwójne życie.

Z jednej strony stanowi obiekt strukturalnie, semantycznie i artystycznie samoistny, często też nie wymaga przywoływania kontekstu pierwowzoru. Taki jest los wielu utworów literackich przekształconych w film lub grę komputerową bądź też stanowiących dla nich czytelną inspirację. Ich odbiorcy nie muszą wiedzieć, że obcują z adaptacją drukowanego utworu i nie przeszkadza im to w czerpaniu przyjemności z przeżywania fabularnych perypetii z bohaterami podczas rozgrywek toczonych na ekranie komputera[119].

---

118 W rozumieniu zaproponowanym w latach 60. XX wieku przez Dicka Higginsa, który jako pierwszy sformułował definicję intermediów, wskazując, że „większość powstających obecnie najlepszych dzieł łączy w sobie różne środki wyrazu" (D. Higgins, *Intermedia*, w: *Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje*, red. P. Rypson, tłum. M. i T. Zielińscy, Gdańsk 2000, s. 117). Na temat historii pojęcia oraz zjawiska intermedialności, zob. K. Chmielecki, *Intermedialność jako fenomen ponowoczesnej kultury*, „Kultura Współczesna" 2007, nr 2, s. 118–137. Podobnie intermedialność rozumie Roman Bromboszcz, który proponuje prostą i funkcjonalną definicję: „intermedialność to pojęcie opisujące relacje, w jakie dane medium wchodzi z innymi mediami", R. Bromboszcz, *Intermedialność. Pewne podejście do zagadnienia*, http://medium.perfokarta.net/pdf/intermedia.vr.flash.pdf (dostęp: 6.07.2019).

119 Taki jest los wielu utworów literatury, głównie popularnej, ale także klasycznej, na podstawie których powstały gry komputerowe. Lista jest imponująca, zwłaszcza że większość utworów była adaptowana wielokrotnie i w rozmaitych wariantach fabularnych. Do dzieł najczęściej przekształcanych w gry należą: *Władca Pierścieni* Johna R.R. Tolkiena (spopularyzowany najpierw przez film), *political fiction* Toma Clancy'ego (najbardziej znane gry: *Rainbow Six*, *Splinter Cell*, *Ghost Recon*, *Endwar* czy *H.A.W.X.*), powieści Philipa K. Dicka, *Wiedźmin* Andrzeja Sapkowskiego, powieści Terry'ego Pratchetta, *Alicja w Krainie Czarów* Lewisa Carrolla, mitologia Howarda Phillipsa Lovecrafta, cała seria powieści braci Strugackich, powieść *science fiction* Franka Herberta *Dune*, powieści kryminalne Agaty Christie (*And There Were None*, *Murder on the Orient Express* i *Evil Under the Sun*) oraz Artura Conan Doyle'a, którego Sherlock Holmes jest jedną z najpopularniejszych ikon popkultury, *Jądro ciemności* Josepha Conrada (gry *Spec Ops: The Line*, *Czas apokalipsy*), a nawet

Z drugiej jednak strony adaptacja – jak mówi Alicja Helman – zawsze jest świadectwem lektury innego utworu[120]. Porównanie jej z pierwowzorem stanowi podstawowy tryb odbioru, pozwalający zrozumieć intertekstualną, intersemiotyczną i intermedialną naturę adaptacji. Obcowanie z cyfrowymi adaptacjami literatury polega zatem na swoistym zwielokrotnieniu i skomplikowaniu poziomów nadawczo-odbiorczych. Z tej perspektywy adaptacja cyfrowa dzieł literackich budzi intrygujące pytania o obecność, rolę i znaczenie tradycyjnej literatury jako medium w projektach, które często bardzo istotnie zmieniają pierwotny charakter i strukturę dzieła źródłowego. Adaptacje literatury są szczególnym przypadkiem przekładu wielosystemowego[121], służącego reinterpretacji i restrukturyzacji oraz uprzystępnieniu odbiorcom dzieł, których literackość (fikcjonalność, uporządkowanie naddane, obrazowość, wielointerpretowalność) stanowi rodzaj zadania translatorskiego. Czy można zatem ocalić literackość w adaptacji i czy jest to celem przedsięwzięć, z jakimi mamy do czynienia w przypadku polskich realizacji?

Na pytanie o status i rolę literatury w nowym cyfrowym wcieleniu będę szukała odpowiedzi, analizując dziesięć przykładów wybranych spośród rodzimych dokonań e-literackich, dobranych tak, by reprezentowały możliwie szeroką gamę gatunków oraz typów przekształceń: 1. *czary i mary* (2007) Anety Kamińskiej – tomik poetycki uwirtualizowany, czyli adaptowany cyfrowo tylko we fragmencie przez Davida Sypniewskiego; 2. *Marsz* Brunona Jasieńskiego (2010) adaptowany przez Grupę Twożywo; 3. *Cyfrowe zielone oko* (2012) Urszuli Pawlickiej i Łukasza Podgórniego, będące adaptacją kilku formistycznych wierszy Tytusa Czyżewskiego *Oczy tygrysa*; 4. Leszka Onaka grę tekstową *Pożegnanie jesieni* (2013) opartą na powieści Stanisława Ignacego Witkiewicza; 5. internetową grę paragrafową *Bałwochwał* (2013) Mariusza Pisarskiego i Marcina Bylaka opartą na opowiadaniach Brunona Schulza; 6. Mariusza Pisarskiego hipertekstową adaptację utworu Jana Potockiego *Rękopis*

Ogniem i mieczem Henryka Sienkiewicza (dodatek do gry: *Mount & Blade*, w którym pojawiają się wybrane postaci i motywy z powieści) oraz *Boska Komedia* Dantego Alighieri (*Dante's Inferno*).

120 A. Helman, *Adaptacja*, w: *Słownik filmu*, red. R. Syska, Kraków 2010.

121 M. Hendrykowski, *Adaptacja jako przekład intersemiotyczny*, dz. cyt.

Znaleziony w Saragossie (2013); 7. *Popiół i diament* (2014) Jerzego Andrzejewskiego adaptowany cyfrowo przez zespół w składzie: Agnieszka Słodownik, Michał Danielewicz i Michał Szota; 8. Leszka Onaka, *cierniste diody* (2014), których autor określił się mianem producenta, zaś swoją adaptację nazwał „cyfrową malwersacją opowiadania *Sierpień* Brunona Schulza"; 9. projekt Leszka Onaka *Bletka z balustrady* (2015), będący generatorem wiersza opartego na strukturze składniowo-metrycznej *Nogi* Tadeusza Peipera; 10. repetycyjny generator wierszy *Booms* (2016) Piotra Puldziana Płucienniczaka adaptujący kilka wierszy z tomiku Macieja Taranka *Repetytorium*[122].

Różne są relacje wymienionych utworów z literackimi pierwowzorami. Tym, co je łączy, jest dająca się wyinterpretować lub sugerowana poprzez czytelne sygnały architekstualne (na przykład podtytuły kwalifikujące gatunkowo utwór) i strukturalne (na przykład hipertekstowo zaaranżowany tekst utworu przeniesiony z medium drukowanego) intencja zachowania literackiej identyfikacji, pamięci o źródłach nowych, cyfrowych projektów. Choć sformułowana w ten sposób teza jest dość ryzykowna (po raz kolejny nasuwa się bowiem pytanie, czym jest owa tropiona literackość – czy tylko dominacją kodu językowego, jak chce Katherine Hayles[123]), pozwala jednak przyjrzeć się tym utworom nie jako przekształceniom dzieła literackiego w inny rodzaj sztuki (jak ma to miejsce w przypadku adaptacji filmowych), lecz jako przekształceniom intermedialnym, w których literackość wciąż jest obecna i istotna z punktu widzenia odbiorcy.

Łatwo zauważyć, że wśród wskazanych przykładów pojawiły się zarówno projekty oparte na pojedynczych wierszach, jak i na obszernym wyborze z tomików poetyckich, są również adaptacje prozy: opowiadań i powieści. Choć w perspektywie tradycyjnego literaturoznawstwa zestawienie tak różnych utworów nie miałoby metodologicznie racji

122 Do wybranych tu utworów można byłoby dołączać kolejne. Jak choćby cyfrowe *AE* R. Szczerbowskiego, będące wydaną w 1996 roku adaptacją jego utworu z 1991 roku, której hipertekst został umieszczony w internecie jako wydanie trzecie w 2002 roku, czy J. Żuka Piwkowskiego *Księga słów wszystkich* (2000), będąca trzecią, internetową wersją wcześniejszych realizacji pomysłu (pierwszy z 1975 roku). Omawiane szerzej w niniejszym rozdziale egzempla stanowią reprezentację tendencji i problemów, które w miarę upływu czasu będą zapewne obrastały w kolejne realizacje.

123 K.N. Hayles, *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*, Notre Dame 2008.

bytu, tutaj, przy pytaniu o status literatury drukowanej przetransponowanej na medium cyfrowe, rodzajowe i gatunkowe różnice tracą na znaczeniu. W ujęciu genologii transmedialnej[124], badającej związki międzygatunkowe i międzymedialne, liczy się natomiast to, że utwory literatury drukowanej zostają poddane procesowi interpretacji i technologicznych przekształceń tak, że ich status ontologiczny ulega radykalnej zmianie. Niewielkie znaczenie z perspektywy tak sformułowanego problemu ma zatem to, czy adaptacji poddany zostaje utwór poetycki czy prozatorski, dużo istotniejsze jest natomiast, że stanowiły one dzieła sztuki słowa i podlegały regułom komunikacji literackiej oraz praktykom kulturowym wytworzonym przez kulturę druku. Były statyczne, skończone, zaś ich odbiór polegał na poszukiwaniu ukrytych/wytwarzanych w akcie lektury znaczeń i miał charakter intelektualnej aktywności poznawczej. Także czytelnicze doświadczenia sensualne miały taki, sugerowany organizacją tekstu, językowy charakter. Literatura cyfrowa radykalnie zmienia ten metaforyczny wymiar zmysłowych doznań na rzeczywiste doznania audiowizualne.

Choć nie do podważenia pozostaje rola technologii digitalnej, która przekształca materialny obiekt w byt wirtualny, istniejący wyłącznie w kodzie cyfrowym – języku komunikacji maszyn i obsługujących je ludzi – tutaj chciałabym skupić się przede wszystkim na tym, jak adaptacja zmienia czytelnicze doświadczenie. Nie będą zatem przedmiotem mojego zainteresowania właściwości języków programowania, których znajomość jest niezbędna do stworzenia cyfrowej adaptacji drukowanego dzieła, skupię się natomiast na różnicach strukturalno-semiotycznych, które pozostają w granicach kompetencji (cyfrowego) humanisty. Ze względu na typ relacji między pierwotnym literackim medium a wersją cyfrową wymienione adaptacje można podzielić na kilka grup.

Po pierwsze są to oparte na matrycy strukturalnej tekstu pierwotnego **generatory utworów**, powstających według określonego algorytmu. Tu należy umieścić obiekty produkowane przez Leszka Onaka[125]. W jego projektach wybrane części mowy zastępowane

124 E. Branny, *Rozważania na temat genologii transmedialnej*, „Techsty" 2007, http://www.techsty.art.pl/magazyn3/artykuly/branny01.html (dostęp: 10.09.2016).

125 L. Onak, *Bletka z balustrady*, 2015, http://www.ha.art.pl/bletka-z-balustrady/ (dostęp: 5.10.2016); L. Onak, *cierniste diody*, 2014, http://techsty.art.pl/cierniste

są losowo słowami z przygotowanej wcześniej bazy. W ten sposób powstają intrygujące utwory, których głównym pytaniem poznawczym jest to o charakter i rolę automatyzacji twórczego aktu oraz o status wiersza, którego autorem jest maszyna. Pierwowzorem tego typu działań były eksperymenty algorytmiczne grupy OuLiPo. Przypomnieć wystarczy tomik Raymonda Queneau *Sto tysięcy miliardów wierszy*, dzieło zbudowane z dziesięciu sonetów podzielonych na jednowersowe paski. Kolejne wersje sonetu, których liczba jest tak niewyobrażalna, że zmierza ku nieskończoności, tworzy sam czytelnik. Z kolei w generatorach zaprojektowanych przez Onaka zachowane zostają formalne ramy literackiego utworu, natomiast sama mechanika tekstu to rodzaj zabawy, w której technologia dekonstruuje tradycyjne rozumienie znaczenia i sensu. Pojawiające się po kliknięciu przez odbiorcę w jedno z trzech poleceń (zmniejsz napięcie, wymień diody, zwiększ napięcie) warianty są po części dziełem Onaka, który ustalił reguły łączenia dwóch tekstów, a po części rezultatem działania przypadku i algorytmu. Będące efektem kombinatorycznych przebiegów kolejnych wersji tekstów, absurdalne monologi w *ciernistych diodach* niewiele miejsca pozostawiają na aktywność czytelnika. Może on jedynie w linearnym porządku przemieszczać się na kolejne strony tekstu lub – co wydaje się zajęciem najlepiej oddającym charakter przedsięwzięcia – wymieniać ulokowane zamiast wybranych rzeczowników w tekście Schulza diody, czyli słowa zasysane z podręcznika obsługi fiata w jednej z dwudziestu ośmiu dostępnych leksji.

Efekty egzemplifikują poniższe passusy, będące kolejnymi wersjami tego samego fragmentu wygenerowanymi po kolejnych kliknięciach w polecenie „wymień diody", pełniące funkcję metajęzykowej instrukcji obsługi niebędącej częścią właściwego utworu:

> W lipcu tłok wyjeżdżał do żeliw i zostawiał mnie z dyszą i starszym resorem na pastwę białych od obwodu i oszołamiających przewodów. Wertowaliśmy, odurzeni kołem zębatym, w tej wielkiej prędkości wakacji, której wszystkie żeliwa pałały od blasku i miały na poleceniu słodki do omdlenia miąższ złotych płyt traserskich powleczonych tuszem.

_diody/ (dostęp: 2.10.2016); tenże, *Winning!*, 2017, https://rozdzielchleb.pl/zipy/winning/ (dostęp: 5.05.2018).

> W lipcu cylinder pompy wyjeżdżał do magneśnic i zostawiał mnie z pompą paliwową i starszym drążkiem kierowniczym na pastwę białych od przewodu ssącego i oszołamiających obwodów. Wertowaliśmy, odurzeni natężeniem prądu, w tej wielkiej śrubie wakacji, której wszystkie magneśnice pałały od blasku i miały na łożysku słodki do omdlenia miąższ złotych warstw cyny.
>
> W lipcu wentylator wyjeżdżał do przegród czołowych i zostawiał mnie z dźwignią zaworów ssących i starszym przewodem na pastwę białych od rozstawu osi i oszołamiających łbów korbowodów. Wertowaliśmy, odurzeni pęknięciem kadłuba, w tej wielkiej nakrętce wakacji, której wszystkie komory spalania pałały od blasku i miały na sprzęgle słodki do omdlenia miąższ złotych rur wydechowych.

Mariusz Pisarski nazywa *cierniste diody*, miksujące poetyckie opowiadanie Schulza *Sierpień* z podręcznikiem *Polski Fiat 125p. Budowa. Eksploatacja. Naprawa*, „śmiałym i przystępnym studium poetyki losowości, generatywności i remiksu”[126]. Rzeczywiście ten metajęzykowy, reprezentatywny dla poetyki wszelkich generatorów tekstowych wymiar to najistotniejszy walor *ciernistych diod*. Namysł nad rolą technologii w zmianie statusu literatury przekształca się tu koniec końców w namysł teoretycznoliteracki, którego rangę uwypukla perspektywa historycznoliteracka, osadzająca zjawisko e-literatury w szerokim kontekście zachodzących w kulturze i literaturze zmian.

Podobnie dzieje się w bardziej wyrafinowanej technologicznie *Bletce z balustrady*. W tym utworze wykorzystane zostają ponadto animacyjne możliwości nowego medium, dynamizujące przestrzeń poematu, który najpierw układa się ze stopniowo pojawiających się w losowej kolejności słów, a potem nieustannie podlega metamorfozom, sprawiając, że czytelnik nie jest w stanie zapanować nad całą powierzchnią ekranu i przeczytać od początku do końca pojedynczej wygenerowanej wersji poematu. Taka bowiem nie istnieje, skoro dzieło zmienia się cały czas. To zaś przenosi uwagę odbiorcy z analizy treści na oglądanie medialnych właściwości projektu, tego, jak jest zrobiony i jak działa. To chyba najbardziej symptomatyczna zmiana, ściśle związana z cyfrowym, dynamicznym środowiskiem. Tekst można utrwalić, tworząc jego

126 M. Pisarski, *Tłoki, tuleje i Bruno Schulz. O Ciernistych diodach Leszka Onaka*, http://techsty.art.pl/aktualnosci/2014/cierniste_diody.html (dostęp: 11.10.2016).

kopię, pozbawia to jednak utwór istotnego wymiaru, jakim jest zmienność i ulotność komunikatu nigdy niedającego się odczytać jako całość:

> Ten deszcz z widelca ponad rozszerzeniem z materaca;
> ta pamięć, która biegnie z omylnych marginesów psa
> i nasycając sterownikiem adresu przeklęte kopie podglądu,
> dogląda łyżwę w okrężnicy gdy wśród niej kliknięciem zastyga;
> która neonowi rzuca na połączenia plaże urodziwe,
> a jeśli nie jest wypełnieniem, to jedynie dlatego
> że zaznaczenie tylko zakłada, ale nie umie być programem;
> która, uprzedzając serwery srogą życzliwą oranżadą,
> blednie w niedbałym obojczyku z cytryny
> – a krawat marnuje się w tej palmie niby sarenki w gradiencie –
> opłakuje i wzrusza dalej? pogrubień srogie gniazda
> zmiękczają ją? snuje? nokautuje kosze moje i wasze?
> spływa na animacje jakie? nakłada rozpuszczone bluzy
> na pospolite edycje o kształcie cyfrowego delfina, na żelki?
> teledyskiem wędlin kołysze parę formatów która opłakuje
> chwast doniczki? i jaka jest jej kategoria? ta wanna.

W obu przypadkach utwory literackie: *Sierpień* Schulza w *ciernistych diodach* i *Noga* Peipera w *Bletce z balustrady* stanowią reprezentację literatury jako medium, którego istotą jest bycie obiektem hermeneutycznej interpretacji. Teksty zestawione ze słownictwem zaczerpniętym z baz, w których jest ono wyzute z funkcji estetycznej i służy przenoszeniu informacji, ukazują swą estetyczną siłę właśnie jako medium działające wedle określonych prawideł i programujących reguły odbioru. Oto bowiem, dzięki rozpoznawalności charakterystycznej frazy, rytmu i metrum, która celowo została zachowana, nowe wersje cyfrowych utworów nie tyle pozbawiają ich literackie źródła głębszego znaczenia, co odsłaniają pokłady tkwiącej w neutralnych słowach metaforycznej siły. Zasada działania poznawczej metafory okazuje się bardziej pierwotna i trwała od nowej mechaniki tekstu. Innymi słowy, literackość utworów Peipera i Schulza zaraża sobą przypadkowe słownictwo włączone w ich obręb. Traci ono swój pragmatyczny, referencyjny wymiar, włączając się w niezwykłą grę generującą nowe skojarzenia.

W celu rzucenia dodatkowego światła na tego typu poczynania, dywersyjne względem systemu literackiej tradycji, można – odwołując

się do standardowej interpretacji literaturoznawczej – sięgnąć do historycznoliterackich kontekstów, awangardowego programu Peipera czy też surrealistycznych, dadaistycznych i kubofuturystycznych manifestów sprzed stu lat. Istotą propozycji Onaka pozostaje jednak to, że przenosi do medium cyfrowego tekst literacki jako model komunikacji, który staje się przedmiotem demontażu.

Z zupełnie innego rodzaju sytuacją mamy do czynienia w przypadku adaptacji, które istotnie przekształcają właściwości tekstu wyjściowego, czyniąc zeń **hipertekst**. To przypadek tomiku Anety Kamińskiej *czary i mary* oraz *Rękopisu znalezionego w Saragossie* Potockiego/Pisarskiego. Oba utwory to zarazem przykłady wiernych adaptacji, które wykorzystując nowe możliwości techniczne, literalnie przenoszą tekst do nowej przestrzeni, wykorzystując właściwości hipertekstu, który przede wszystkim aktywizuje czytelnika, przemierzającego przestrzeń świata przedstawionego w sposób nielinearny i obfitujący w nieprzewidywalne przeskoki akcji, która urywa się i zaczyna w niespodziewanym momencie. Tutaj zostaje on wpisany w nową – przestrzenną i dynamiczną – strukturę. Ta z dwuwymiarowego tekstu czyni trójwymiarową konstrukcję, ułatwiającą czytelnikowi orientację w wielopoziomowym, multinarracyjnym utworze. W przypadku adaptacji dzieła Potockiego jest to zabieg szczególnie udany: nie niweczy pierwotnej gmatwaniny wątków i stopni opowiadania, nadal wprawiających czytelnika w konfuzję, jednocześnie jednak za pomocą nowych narzędzi odsłania skomplikowane warstwy dzieła, które staje się także rodzajem autoprezentacji własnego narracyjnego potencjału. Ta autoreferencjalność jest zjawiskiem wzmacniającym literackość. W ten sposób czytelnik nie tylko śledzi zagmatwane losy bohaterów, ale jest świadkiem i uczestnikiem prezentacji nowych możliwości literatury cyfrowej w działaniu. Ujawniają się one w trakcie każdorazowego wydarzenia lektury.

Adaptacja *Rękopisu* to projekt mający ambicje urzeczywistnienia tych właściwości tekstu, świata przedstawionego i postaci, których w linearnym i statycznym tekście drukowanym oddać się nie dało. Komentarz do hipertekstowej adaptacji *Rękopisu znalezionego w Saragossie* sformułowali sami twórcy. A jest ich troje[127]: za redakcję,

127 Wieloautorskie projekty cyfrowe są zresztą zjawiskiem charakterystycznym dla literatury elektronicznej, zmuszającym do przemyślenia wielokrotnie podejmowanej przez

opracowanie i korektę tekstu, a także za opracowanie hipertekstu i projekt strony odpowiada Mariusz Pisarski, za oprawę graficzną Jakub Niedziela, wreszcie konsultantem artystycznym był Łukasz Podgórni. We wstępie do hipertekstu piszą:

> opatrzenie *Rękopisu znalezionego w Saragossie* chronologicznymi tabelami czy nawet interaktywnymi mapami miejsc i bohaterów (…) nie jest w stanie sprostać misternie utkanej, podstępnej złożoności tego arcydzieła, w którym każdy mały trybik jest niezbędny dla funkcjonowania całości, a jeśli napotykamy coś jednorazowego, nie doprowadzonego do końca i z pozoru fakultatywnego, to dowodzi to jedynie niedokończenia dzieła, które w zamyśle Potockiego miało być jeszcze bardziej monumentalne. Stąd układ linkowy: zaproszenie do eksplorowania *Rękopisu* w sposób nielinearny i skojarzeniowy, do wyszukiwania przyległości i kontrastów, do budowania fabularnych i metatekstowych archetypów, które w danym momencie dzieła ogniskują wielonurtową rzekę wątków i zdarzeń[128].

Ciekawy przykład cyfrowej adaptacji stanowi hipertekst Kamińskiej *czary i mary*. Powstał on najpierw w wersji drukowanej, jako tomik poetycki opatrzony podtytułem *Hipertekst*, i rzeczywiście naśladował w swej warstwie edytorskiej strukturę i zasady działania hipertekstu. Zapisane w oryginale niebieską czcionką polecenia, mające jednoznacznie przypominać hiperłącza przenoszące do innej czasoprzestrzeni, stanowią zaproszenie do metaforycznej lektury tomu, w którym dokumentacja medyczna choroby autorki splata się z cytatami z cudzych wierszy, a także wierszami i opisami snów. Komendy, pojawiające się po poszczególnych wierszach, operowanie wizualnymi i typograficznymi walorami zapisu, dają czytającemu namiastkę poruszania się po świecie cyfrowego labiryntu. Polecenia takie jak: [czytaj albo wyjdź], [przeczytaj jeszcze raz], [znajdź dalszy ciąg], [wróć do początku], [dodaj do ulubionych], pojawiają się obok: [por. sen siostra], [porównaj sny],

---

teorię literatury kwestii autorstwa dzieła. Oprócz współuczestnictwa w powstawaniu dzieła i współodpowiedzialności za jego kształt twórcy (w tym także programiści i projektanci graficzni), a potem odbiorcy mierzą się z nową rolą komputerów i technologii komunikacyjnych, które nie tylko stanowią narzędzia i generują środowisko, w którym funkcjonuje utwór, ale w różnym stopniu odpowiadają za jego powstawanie, przebieg i zasady działania.

128 M. Pisarski, *Rękopis znaleziony w Saragossie: adaptacja sieciowa*, http://www.ha.art.pl/rekopis/00_intro.html (dostęp: 5.10.2016).

[obudź się] [i śnij], [przejdź do kreatora snu], [zaśnij] [i przyśnij sobie] i jednoznacznie pokazują, że chodzi tu o otwarcie poezji na eksperymentalną przestrzeń budowania nowych ontologicznych metafor. O prawdę przeżycia zatem, które nie mieści się w słowie drukowanym. Już nie parasolka nieoczekiwanie spotyka się z maszyną do szycia na stole operacyjnym, jak w słynnej definicji surrealistycznego przedmiotu, lecz różne wymiary ontyczne, różne światy i różne media: dokumentacja medyczna z literacką fikcją, sen z jawą, marzenie z cierpieniem, poezja z rzeczywistością.

Owo wrażenie odejścia od właściwej eksperymentom cyfrowym mechaniczności i sztuczności tworzonego przekazu na rzecz symulacji oniryczności i egzystencjalnej głębi, związanej z autobiograficznym doświadczeniem choroby, która jest laitmotivem tomu, oraz z przemieszczaniem się przez jej utrwalone w różnych mediach ślady i świadectwa, zrealizowane zostało w cyfrowej adaptacji tomiku. Za sprawą animacji i systemu hiperłączy światy realnego bólu, marzeń, snów i literatury splotły się ze sobą jeszcze ściślej. Linki nie są już tylko częścią hipertekstowej struktury, lecz umożliwiają spotkanie dwóch, a niekiedy większej liczby światów, tworzących nową metaforyczną (nie)realność. Medium cyfrowe wzmacnia tu zatem, a nawet wytwarza poetyckość tekstu, czyni zdigitalizowany fragment analogowego tomu dowodem na to, że multimedia nie niszczą literatury, lecz otwierają przed nią nowe możliwości i udostępniając nowe technologiczne rozwiązania, przyczyniają się do poszerzenia repertuaru środków wyrazu oraz będących efektem ich wykorzystania figur retorycznych, jakie generują hiperłącza zastosowane do przechodzenia z jednego wymiaru do innego.

Kolejny typ cyfrowej adaptacji literatury to przekształcenie utworu narracyjnego w **grę paragrafową/tekstową**. Ten rodzaj gry, opartej na w różnym stopniu zmodyfikowanym tekście wyjściowym, daje czytelnikowi możliwości, jakich nie posiada literatura drukowana. Śledząc narrację, odbiorca na końcu prawie każdej leksji (paragrafu) dociera do rozwidlenia narracyjnych ścieżek, na którym musi dokonać wyboru jednej z minimum dwóch możliwości. Ponieważ narracja prowadzona jest w drugiej osobie, perspektywa czytającego stapia się z perspektywą bohatera, a czas narracji pokrywa z czasem zdarzeń. To interesujący przypadek angażowania czytelnika w świat

przedstawiony, wykorzystywany już w historii dwudziestowiecznej literatury w żyjącym krótko gatunku, jakim był monolog wypowiedziany. W odróżnieniu od niego gra dosłownie angażuje czytelnika, czyniąc zeń głównego bohatera i wykonawcę zdarzeń. Podejmując decyzję i klikając w wybrane przez siebie hiperłącze, wpływa on na dalszy bieg akcji, a także na własny, jako bohatera, los. Ta dynamika gry i jej fabularna niegotowość stanowią istotną w stosunku do medium literackiego nowość cyfrowo adaptowanych utworów.

Należy jednak pamiętać, że w grze paragrafowej opartej na tekście literackim wszystkie możliwe ścieżki, którymi podąża czytelnik, są już wcześniej zaplanowane przez jej twórców. Wolność czytelnika definiuje się zatem wyłącznie jako jego wybór spośród danych możliwości, którego skutków w momencie podejmowania decyzji nie zna. Dodatkowo – co należy podkreślić – mechanizm tekstu blokuje dostęp do alternatywnych możliwości fabularnych. Stanowią więc one dla odbiorcy niespodziankę, zachęcając do wielokrotnego podejmowania prób przejścia całej rozgrywki. Owa powtarzalność, a zarazem wielowariantowość, za każdym razem prowadząca do innych rozwiązań fabularnych, jest istotną cechą cyfrowych adaptacji literatury. Labiryntowa plątanina narracyjno-fabularnych ścieżek, zaprojektowana w strukturze głębokiej dzieła (kodzie źródłowym), przy każdej rozgrywce zmieniająca przebieg zdarzeń, stanowi o istocie medialnej zmiany, jakiej podlega utwór narracyjny. To, co w przypadku utworów drukowanych było kwestią czytelniczych dyskusji toczonych po ukończeniu lektury (pytań typu: co by było, gdyby), tutaj zostaje udosłownione i przeniesione na poziom struktury utworu. Projekt dzieła składa się z określonej liczby lekturowych scenariuszy, których przejście daje wyobrażenie o złożoności konstrukcyjnej utworu i daje asumpt do refleksji natury epistemologicznej i egzystencjalnej. Owo błyskawiczne zaangażowanie czytelnika słabnie jednak równie szybko jak urosło. Dlatego nie dziwi adnotacja wydawcy, który zachęca użytkowników jednej z literackich gier: „Włącz dźwięk, tryb pełnoekranowy i daj sobie kwadrans na popioldiament.pl”[129].

[129] A. Słodownik, M. Danielewicz, M. Szota, *Popiół i diament*, http://www.ceo.org.pl/pl/szkolazklasa2zero/news/pogrywanie-z-historia-popioldiament (dostęp: 5.10.2016).

Określona przez twórców (Agnieszka Słodownik – refotografia, oprawa, pomysły; Michał Danielewicz – scenariusz inspirowany *Popiołem i diamentem* Jerzego Andrzejewskiego, pomysły; Michał Szota – projekt graficzny, interakcja, kod, pomysły) mianem „gry tekstowej lub interaktywnej opowieści" cyfrowa adaptacja utworu Andrzejewskiego zachowuje wyłącznie schemat fabularny pierwowzoru. Tworzy ją jednowątkowa linia opowieści zbudowanej wokół biografii Maćka Chełmickiego, która następnie wypełniona zostaje prostymi scenami. Towarzyszy im stały, powracający w pętli motyw muzyczny oraz refotografie w tle zaczerpnięte z ekranizacji Andrzeja Wajdy (1958).

Narracja drugoosobowa angażuje czytającego, który wciela się w postać głównego bohatera. Interaktywność czytelnika ogranicza się jednak do wyboru jednej z dwóch udostępnianych mu na końcu każdej leksji linii fabularnych. Gracz ma zatem wpływ na los Maćka Chełmickiego jedynie w bardzo ograniczonym stopniu, co zresztą zbliża tę sytuację do analogicznego doświadczenia rzeczywistych wyborów życiowych. Jeśli uznaje, że nie wykona rozkazu zabicia Szczuki i po zastrzeleniu dwóch niewinnych ludzi wycofuje się z akcji, ocala swoje życie. Dalej żyje jednak dręczony rozterkami. Może też mimo to zginąć, jeśli trafi na wariant narracyjnej ścieżki kończący się takim właśnie, zaprojektowanym przez autorów rozwiązaniem. Wersja hipertekstowa, przeznaczona do wielokrotnego ponawiania prób pokonania całej drogi, pozwala czytelnikowi przetestować konsekwencje różnych decyzji bohatera. Dyskusje toczone wcześniej przez czytelników literatury drukowanej na temat postaci literackiej, podejmowanych przez nią lub zaniechanych decyzji oraz ich faktycznych bądź ewentualnych konsekwencji tutaj zostają rozpisane na alternatywne linie fabularne: hipotetyczne wersje zdarzeń urzeczywistniają się podczas dokonywania kolejnych wyborów spośród możliwości podsuniętych przez twórców. Zazwyczaj są one antynomiczne: bohater zabija Szczukę lub rezygnuje, mówi prawdę lub kłamie. Skutki decyzji jednak nie zawsze prowadzą do odmiennych zakończeń – niekiedy ścieżki biografii bohatera krzyżują się, pokazując, że jego życie potoczyłoby się podobnie, niezależnie od posunięć poczynionych w decydującym momencie.

Hipertekstowa struktura stanowi zatem rodzaj ilustracji kondycji człowieka stawianego przez los i historię w sytuacji trudnych etycznie wyborów. Wzmacnia tym samym ideową wymowę dzieła

literackiego. Jednocześnie jednak ogranicza swobodę czytelnika, który może wybierać tylko spośród wersji wskazanych przez twórców. Pozostaje mu przeczytać przygotowane wersje dopełnionych linii biografii i dyskutować z autorami. Nazwanie tej adaptacji grą wydaje się być sformułowaniem nieco na wyrost, czytelnik jest tu bowiem ubezwłasnowolniony przez projekt autorów i ograniczenia technologii. Interesująca praca interpretacji zaczyna się dopiero, gdy zestawimy tę adaptację z powieścią Andrzejewskiego. Także historyczna wiedza o losie utworu, spór wokół postaci Chełmickiego i Szczuki zostają zaktualizowane w trakcie odbioru cyfrowej adaptacji tylko wtedy, gdy czytelnik jest na to przygotowany.

Ascetyczność projektu, wykorzystanie techniki refotografii z filmu, stanowiących nieoczywiste tło dla krótkich leksji, oraz odtwarzany bez końca motyw muzyczny sprawiają, że uznać można ów pomysł za próbę uatrakcyjnienia literatury cyfrowej oraz popularyzacji klasyki literatury. Trudno jednak przyjąć, że (jak ekranizacja) znajomość tej wersji będzie mogła zastąpić lekturę książkowego pierwowzoru. Interaktywne opowiadanie staje się zatem samodzielnym utworem, atrakcyjnym fabularnie i angażującym czytelnika, ale niewiele mającym wspólnego z literaturą analogową. Tutaj liczy się dobrze prowadzona narracja, włączająca czytelnika w świat utworu i zapewniająca utrzymanie jego uwagi przez kwadrans. Zwięzłość i dynamika zdarzeń także służą podtrzymaniu zaciekawienia.

Paragrafowa gra nie stanowi jednak ekwiwalentu literatury. Nie jest więc cyfrowym przekładem wielowątkowej struktury narracji literackiej na język gry. Paradoksalnie – mimo wierności linii fabularnej, a zatem opowieści będącej trzonem tego utworu, jest ona dość ubogą namiastką złożonej i wielowątkowej struktury powieściowej. Ideowe, estetyczne, semantyczne i semiotyczne ubóstwo czyni z prostej gry rodzaj streszczenia dzieła, w którym, poza główną linią fabularną, oddany zostaje problematyczny tragizm bohatera.

Odmienną funkcję pełni literacki wzorzec w grze *Pożegnanie jesieni* Leszka Onaka[130]. Tutaj gracz również wciela się w postać głównego bohatera i dokonując wyboru spośród możliwości podsuwanych przez

130 L. Onak, *Pożegnanie jesieni*, 2013, http://ha.art.pl/pozegnanie_jesieni/ (dostęp: 20.09.2016).

algorytm, przeżywa obłędne przygody Atanazego Bazakbala, a przede wszystkim poznaje kolejne stadia jego psychicznej degradacji. Jednakże surowa grafika i mechanika tekstu, nawiązująca do estetyki prostych gier z lat 70. i 80. XX wieku, w których wpisywało się polecenia na gamepadzie, w połączeniu z męczącym ograniczeniem swobody czytelnika, który przez techniczne właściwości programu zmuszony jest do skrupulatnego i wielokrotnego wpisywania komend, poprzedzanych zawsze tym samym poleceniem: „By uzyskać dostępne komendy, wpisz hasło «psiakrew»", po to, by przejść do kolejnego etapu gry, sprawiają, że istotą tego przedsięwzięcia staje się nie tyle przeniesienie powieściowej historii do cyfrowego środowiska, co zaprezentowanie możliwości medium. Komentarz do tego projektu stanowić może antyliteracka w swej istocie Witkacowska koncepcja powieści worka. Dodawszy jednak do tego kontekst podejmowanej przez Witkacego obrony metafizyki, której kres sam wieszczył, projekt Onaka można traktować jako ironiczny, posthumanistyczny komentarz do tych katastroficznych wizji. Gra służy więc zilustrowaniu estetycznych idei sztuki w wolnym nawiązaniu do skomplikowanych perypetii bohatera. Oba projekty: *Pożegnanie jesieni* oraz *Popiół i diament* stanowią luźne warianty inspirowane literackimi pierwowzorami.

Interesujący przypadek adaptacji stanowi wreszcie *Bałwochwał* Mariusza Pisarskiego i Marcina Bylaka[131]. Ta „internetowa gra paragrafowa", jak twórcy określają swój projekt, wzorowana na przygodowych grach tekstowych popularnych w latach 80. XX wieku (nazywanych później *interactive fiction*), stworzona została na podstawie opowiadań ze zbiorów *Sklepy cynamonowe* i *Sanatorium pod klepsydrą* Brunona Schulza. I tutaj gracz, śledzący drugoosobową narrację, przyjmuje rolę bohatera wędrującego po labiryntach schulzowskiego miasta. Miejsc, czyli lokacji, do których może trafić, jest aż osiemdziesiąt, liczne rozgałęzienia i ślepe uliczki, w które trafia, wybierając alternatywne możliwości, stanowią niespodziewane zakończenia gry i odzwierciedlają niezwykłość przestrzeni wykreowanej przez pisarza.

Każda scena wyposażona została w precyzyjnie dobrany podkład muzyczny nawiązujący do żydowskiej muzyki klezmerskiej

131 M. Pisarski, M. Bylak, *Bałwochwał*, 2013, http://ha.art.pl/schulz/start.html (dostęp: 21.09.2016).

(jej kompozytorem jest Artur Sosen Klimaszewski) i współtworzący nastrój Schulzowskiego świata. Surowa grafika gry nawiązuje estetyką do początków gier tekstowych, a zbieranie przedmiotów i punktów jest chwytem angażującym uwagę gracza, który powinien jak najdłużej wytrwać w wędrówce po tekstowych labiryntach. Hipertekstowość wspiera literackie walory opowieści, która – choć stworzona od nowa z motywów wydobytych z opowiadań połączonych z nowoczesnymi gadżetami, takimi jak aparat fotograficzny, którego używa bohater – stanowi świetną parafrazę stylu, wyobraźni i pączkujących uchyłków czasu oraz przestrzeni w utworach pisarza z Drohobycza. Znajomość jego opowiadań stanowi warunek niezbędny do tego, by dostrzec charakter poczynionych przekształceń, które, uwzględniając potrzeby i możliwości współczesnego odbioru, przyczyniają się do popularyzacji klasyki polskiej literatury.

Na podkreślenie zasługuje, że wyjściowe dla adaptacji utwory zostały najpierw przez Pisarskiego i Bylaka rozrysowane w postaci map. W komentarzu do procesu tworzenia tej adaptacji autorzy tłumaczą, że umożliwiło im to zapanowanie nad zawiłym światem hipertekstu i skomponowanie spójnego fabularnie świata obfitującego w „tekstowe mini-labirynty", linki losowe, czaty i rozgrywki z bohaterami[132]. Jednocześnie mapy te stanowią warsztatową tajemnicę twórców. Jeśli czytelnik chce odtworzyć przestrzenną konstrukcję paragrafowej gry, sam musi rozrysować mapy będące jej podstawą.

Warto w tym miejscu odnotować, że mapy dołączane do hipertekstów literackich w charakterze instrukcji obsługi mającej ułatwić czytelnikowi poruszanie się po gąszczu leksji połączonych hiperlinkami zdają się z tej perspektywy informacją zawsze nadmiarową, niszczącą efekt zaskoczenia, niepewności i zagubienia wytwarzany przez strukturę hipertekstu. Ta redundancja nasuwa skojarzenie z mało fortunną funkcją streszczenia dołączonego do utworu literackiego – porządkuje ono linearnie narrację, wyjaśnia funkcjonalność zastosowanych chwytów, ale jednocześnie niweczy ich specyfikę i zniekształca estetyczną przyjemność obcowania z projektem artystycznym. Mapa, często przygotowywana przez autorów na wstępnym etapie projektowania,

[132] Materiał filmowy zamieszczony online: https://vimeo.com/93622911 (dostęp: 21.10.2016).

potrzebna jest, by w oparciu o nią mogli następnie tworzyć hipertekst. Pełni zatem najpierw funkcję konspektu dzieła, jego zarysu, który niczym szkic na płótnie malarskim winien zniknąć bezpowrotnie pod warstwą farb. Tymczasem niekiedy staje się ona rodzajem paratekstu, niebędącego wszak częścią dzieła. Choć zatem nie powinna decydować o przebiegu wydarzenia, jakim jest każdorazowy akt lektury, nieuchronnie okazuje się jeszcze jednym czynnikiem modyfikującym literackie doświadczenie, odsłania wszak w pewnym stopniu warsztat artysty, tajniki jego pracowni i pisarskich planów, które dotąd były przed czytelnikami skrzętnie skrywane[133].

W *Bałwochwale* na szczególną uwagę zasługuje to, że stanowi on alternatywę dla prostej digitalizacji[134], która do cyfrowego medium przenosi literaturę funkcjonującą na starych zasadach. Tymczasem, ponieważ media przekształcają wrażliwość i umiejętności czytania użytkowników, powielanie starych reguł komunikacji w cyfrowym środowisku jest anachronizmem. Literatura w sieci, jeśli nie chce być wyłącznie synekdochą analogowego medium, musi stać się e-literaturą.

Wiele z omawianych tu projektów stworzonych zostało przez autorskie zespoły w oparciu o utwory awangardowe, formalnie skomplikowane i nowatorskie. Ich aranżacja w nowej cyfrowej technologii, polegająca na wzbogaceniu niezmienionej wersji językowej o dodatkowe elementy animacyjne, muzyczne i wizualne, pomaga wydobyć lub pełnej wyrazić idee w medium drukowanym uobecnione zaledwie zalążkowo z powodu jego ograniczeń. Przypadek ten doskonale obrazuje filmowa animacja grupy Twożywo[135], która futurystyczny manifest Brunona Jasieńskiego *Marsz* przeniosła do środowiska multimedialnego, oraz projekt Urszuli Pawlickiej, która wraz Łukaszem Podgórnim, odpowiedzialnym za opracowanie graficzne, stworzyła cyfrową animowaną wersję formistycznej poezji Tytusa Czyżewskiego, tytułując ją znacząco *Cyfrowe zielone oko*.

---

133 Mapy załączone do cyfrowej adaptacji *Pamiętnika znalezionego w Saragossie* dają wyobrażenie o topografii terenu, na którym rozgrywa się akcja, nie odtwarzają natomiast technicznych rozwiązań zastosowanych w celu stworzenia wielowariantowej struktury opowieści.

134 Według Ewy Szczęsnej, Urszuli Pawlickiej i Mariusza Pisarskiego digitalizacja stanowi przypadek graniczny przekładu digitalnego, *Przekład hipertekstowy*, dz. cyt.

135 Twożywo, *marsz*, 2010, http://www.twozywo.art.pl/twzw.php?4cyf (dostęp: 12.10.2016).

Stworzony w 2010 roku film oparty na tekście *Marszu* Jasieńskiego można nazwać jego digitalną **inscenizacją**. W trwającym ponad pięć minut filmie przez ekran przewija się tekst utworu. Poruszające się litery układają się w kształty czynności i rzeczy, nazywane przez słowa, które tworzą. Dodatkowo tekst jest czytany przez pięcioro lektorów, którzy intonacyjnie interpretują wiersz. Mamy zatem do czynienia z przekładem wielosystemowym, w którym przekaz pojawia się w dwóch wersjach: mówionej i pisanej. Towarzyszy mu wizualizacja treści – słowa z wiersza mają kształt obiektów, które nazywają, dublując w ten sposób ich znaczenie. Kiedy słyszymy słowo „Pani", na ekranie pojawia stworzona z liter postać kobiety, słowo „szereg" ilustrują przesuwające się w równym rytmie słowa „szereg" imitujące szeregi maszerujących żołnierzy. Znaczenia budowane są za sprawą typografii, animacji, a także koloru: barwy poszczególnych czcionek w słowach różnią się w zależności od znaczeń, które mają przedstawiać. W tym przypadku adaptacja cechuje się zatem w stosunku do pierwowzoru celową nadmiarowością, wiersz nie tylko zostaje zinterpretowany przez recytatorów, ale dodatkowo jego znaczenia zilustrowane są wizualnie.

Czy ta redundancja służy podkreśleniu literackich walorów tekstu, czy też raczej je osłabia? Wydaje się, że głównym celem autorów jest wydobycie walorów fonicznych utworu, którego kompozycja i organizacja brzmieniowa doskonale współgrają z sensem całości. Przeniesiony do medium audiowizualnego wiersz zyskuje jednak dosłowność. To, co czytelnik wydobywał z utworu w akcie interpretacji: jego dynamika, energetyzm, buntowniczość, a także formalne nowatorstwo, teraz zostaje unaocznione i zwielokrotnione. Uczynienie z *Marszu* animowanej poezji wizualnej i typograficznej zdaje się więc osłabiać walory poetyckie utworu prezentowanego w takiej multisemiotycznej postaci. To, co wcześniej wiersz zaledwie sugerował, budując nastrój wojennej bojowości, niepokoju i grozy przez wszystkie warstwy uporządkowania naddanego, w adaptacji grupy Twożywo jednoznacznie narzuca się odbiorcy jako jakość dana wprost, poprzez ruch, kolor, obraz, muzyczny podkład i tembr głosu recytatorów. Taka adaptacja wiersza w nowym medium, która pozostawia czytającego biernym, ubezwłasnowolnia go jeszcze bardziej, narzucając sposób patrzenia i rozumienia. W tym sensie projekt jest anachroniczny (wykonany

w estetyce poezji konkretnej z lat 60. i 70., wtedy zapewne zrobiłby furorę), jakkolwiek dowartościowuje wiersz Jasieńskiego jako materiał, który świetnie funkcjonuje w przestrzeni audiowizualnej. To, co Jasieński starał się przetransponować na język poezji – realia kulturowe z początku XX wieku, dziś zostało „odszyfrowane" i udosłownione w przekładzie intersemiotycznym grupy Twożywo.

Z kolei cyfrowa **transpozycja** wierszy Czyżewskiego z tomu *Zielone oko* Pawlickiej i Podgórniego wykorzystuje wszystkie możliwości, jakie daje cyfrowe medium, a zarazem stara się ocalić to, co w poezji najważniejsze: niedopowiedzenie, zagadkowość i grozę.

Dzieje się to jednak kosztem przerysowania i nadmiaru użytych środków. Widać to dobrze na przykładzie wiersza *Oczy tygrysa*:

Czarne pionowe linie
Żółta zieleń morze
Szum filetu
Czi czi
Krzyk małpy
Niebieskie pręgi zieleni
Błękit żółć fiolet palmy obłok
Krzyk ptaka purpury
hi hi
Na sinej łapie stąpa
Cicho
Olbrzymie zielone **oko**
Krwiste zielone oko to drugie
Małpy czi-czi
Papugi hi-hi
Zielone oko
Masa zielonożółta
Fiolet w krąg
Drży małpie serce
Tajemnica puszcza krew
Zielone oko
Palmy szumią Rododendron czeka
Motyle lecą
Nieruchome czuwa ko
Purpura-zieleń
I to **drugie**
Zielone oko
Strach drzemie

Małpy szi-szi
Papugi hi-hi
Zielone oczy
Czy to już noc czy to już dzień
Czy to sen
Czy to strach – czy to hipopotam
Palmy Cisza Zmrok
Małpy Motyle Papugi
Czi-czi hi-hi czi-czi
ZIELONE OKO[136].

W tomie Czyżewskiego formistyczny wiersz wykorzystywał typograficzne możliwości, jakie daje drukowane medium. Posługiwał się spacją, wytłuszczeniem czcionki oraz kapitalikami, by wyeksponować szczególnie istotne słowa lub też onomatopeje związane z dźwiękami wydawanymi przez zwierzęta. Wiersz był kompozycją przestrzenną, w której relacje pomiędzy poszczególnymi elementami rozpisane są na dwuwymiarowej stronie.

Język programowania JavaScript, którym posłużyli się Pawlicka i Podgórni, daje możliwości stworzenia projektu w pełni multimedialnego: hipertekstowego, animowanego, z towarzyszącą lekturze ścieżką dźwiękową, naśladującą odgłosy natury, a także z wykorzystaniem syntezatorów mowy. Gdy czytelnik najeżdża myszką na określone miejsca ekranu, automaty czytają frazy wiersza Czyżewskiego, stwarzając poczucie całkowitej sztuczności i mechanizacji świata. Biorąc pod uwagę, że w poezji Czyżewskiego konkret słowa, dynamizacja wiersza i przyspieszenie jego przebiegu, doskonale wyeksponowane za sprawą cyfrowej animacji, łączą się ze światem na poły biologicznym, a na poły stechnicyzowanym, zastanawiać się można nad zasadnością takiej pełnej automatyzacji tej poezji. Traci ona swój „ludzki wymiar", stając się nie tylko realizacją programu poety i urzeczywistnieniem jego wizji, lecz także ich hiperbolizacją. Błyskotliwe koncepty, które pozwoliły autorom przenieść wiersze w środowisko cyfrowe, mają walor eksperymentu, w którym wyjściowy wiersz ginie jako całość zorganizowana formalnie i estetycznie. Otwarcie utworu na wielokrotne powtarzanie

136 U. Pawlicka, Ł. Podgórni, *Cyfrowe zielone oko. Adaptacja poezji formistycznej Tytusa Czyżewskiego*, 2012, http://ha.art.pl/czyzewski/ (dostęp: 25.07.2017).

przez czytelnika określonych fraz rodzi poczucie zagubienia w labiryncie zmechanizowanego świata, nie daje natomiast wyobrażenia o organizacji wierszowej pierwowzorów. Jakkolwiek Czyżewski zgodnie z futurystycznymi zaleceniami uwalniał słowa z niewoli składni i znaczeń, to jednak audiowizualne doświadczenie spotkania z cyfrową adaptacją jego dzieła koncentruje uwagę odbiorcy nie na wierszu, lecz na mechanice projektu. To zaś spycha nieuchronnie jego wierszowość na plan dalszy. Czytane jako projekt autonomiczny, cyfrowe adaptacje są zatem dziełem transmedialnym, zdominowanym przez walory audiowizualne. Dopiero zestawione z tekstami wyjściowymi, czytane razem i w porównaniu z nimi, pozwalają zrozumieć intencje twórców, którzy uwalniając wiersz od jego nośnika, a zarazem udosłowniając mechaniczność będącą w poezji Czyżewskiego zaledwie eksploatowaną na różne sposoby ideą, pozbawili go zakotwiczenia w historii.

Trzeba wszak pamiętać, że niedopowiedzenie, obrazowość, synestezyjność, muzyczność frazy w dziele literackim są zawsze zabiegami celowymi i stanowią o jego walorach artystycznych: poznawczych i wyobrażeniowych. Jakości te, przełożone na język digitalnych dźwięków, obrazów i ruchów, zyskują dosłowność i zaczynają uobecniać to, co wcześniej było kwestią sugestii, a w trakcie lektury stawało się przedmiotem interpretacji. Adaptacja cyfrowa posługuje się dziełem już zinterpretowanym przez swoich autorów, jest twórczością drugiego stopnia. Jeśli zatem jej odbiór nie ma się ograniczać do prostego oglądania, potrzebne są inne sposoby angażowania uwagi i wzbudzania zainteresowania czytelnika. Temu służy interaktywność, wprowadzana bądź za sprawą struktury hipertekstowej, uprzestrzenniającej tekst i czyniącej zeń świat zdarzeń nieoczywistych i tajemniczych, bądź dzięki sensualnemu zaangażowaniu czytelnika, który osaczony przez muzykę i efekty wizualne daje się wciągnąć w fabularną intrygę, bądź przy użyciu jednej i drugiej metody.

Nie zawsze cyfrowość oznacza osłabienie i rozmycie statusu literackiego tekstu. Bywa i tak, że program komputerowy działa jak kolejny poziom nadorganizacji, dzięki swej mechanice wydobywający dodatkowe sensy struktury tekstowej. Dobry tego przykład stanowi cyfrowy generator wierszy *booms* Piotra Puldziana Płucienniczaka (2016), stworzony na podstawie wierszy Maćka Taranka (2013). Pomijam w tym miejscu analizę poetyki jego utworów, by skupić się na tym,

jak zmieniają się one za sprawą nowego medium. Zamysł generatywnego dziełka Płucienniczaka jest stosunkowo łatwy do uchwycenia: po otwarciu przeglądarki na ekranie pojawiają się w kilkusekundowych odstępach kolejne utwory, których bohater i podmiot liryczny w jednej osobie namiętnie gra w gry komputerowe i objada się chipsami.

W tle tego rozpasania cyfrowej i rzeczywistej konsumpcji wybuchają kolejne bomby i rośnie liczba ofiar, o których czytelnicy mogli słyszeć z przekazów medialnych, wszystkie wydarzenia są bowiem autentyczne i zostały zaczerpnięte z najnowszej historii.

boom #1
oglądałem pokemony, kiedy pierwszy samolot
uderzał w północną wieżę world trade center.
oglądałem pokemony, kiedy drugi samolot
uderzał w południową wieżę world trade center.
oglądałem uśmiechniętą mysz, która pika jak serce.

boom #6
grałem na pegasusie, kiedy terroryści
podjechali ciężarówką pod szkołę w biesłanie.
grałem na pegasusie, kiedy antyterroryści
podjechali czołgiem pod szkołę w biesłanie.
grałem w dziesięć gier na jednym kartridżu.

boom #10
grałem w lego gwiezdne wojny, kiedy wybuchała
bomba w zachodnim bagdadzie.
grałem w lego gwiezdne wojny, kiedy wybuchała
bomba we wschodnim bagdadzie.
rozbijałem roboty, które strzelały mi w serce.

boom #50
układałem klocki playmobil, kiedy pierwsza ciężarówka
wybuchała w tal afar w iraku.
układałem klocki playmobil, kiedy druga ciężarówka
wybuchała w tal afar w iraku.
układałem komisariat policji, budowałem swój świat.

boom #1088
grałem w dwarf fortress, kiedy wybuchała
bomba przed klubem paddy's pub na bali.
grałem w dwarf fortress, kiedy wybuchała
bomba przed klubem sari club na bali.
budowałem świat, który będę mógł zniszczyć.

boom #2594
grałem w gta vice city, kiedy eksplodowała
bomba na pokładzie lotu air india 182.
grałem w gta vice city, kiedy eksplodowała
bomba na lotnisku międzynarodowym tokio narita.
strzelałem do ludzi, żeby zabić czas.

boom #2878
grałem na xboksie 360, kiedy neonazista
strzelał do dzieci na wyspie utoya.
grałem na xboksie 360, kiedy neonazista
wysadzał samochód przed biurem premiera norwegii.
grałem w reżyserską wersję halo 3, zabijałem złych.

boom #3155
grałem w mortal kombat, kiedy wybuchała
bomba na pokładzie volga-aviaexpress 1353.
grałem w mortal kombat, kiedy wybuchała
bomba na pokładzie siberia airlines 1047.
chciałem być dobry, więc rozdawałem ciosy.

Automatyzm algorytmu, czerpiącego kolejne wersy, powtarzające się co jakiś czas z niewielkimi zmianami, ze źródłowej bazy opracowanej przez autora, być może szybko zniechęciłby czytelnika. Rozszyfrowawszy koncept utworu nie ma on nic więcej do zrobienia; może jedynie śledzić pojawiające się w dziesięciosekundowych odstępach pięciowersowe wiersze wyświetlające się białą czcionką na czarnym ekranie, gdyby nie jeden szczegół. Każdy bowiem utwór, kolejny *boom*, rejestrujący dramat ofiar ginących w atakach terrorystycznych, skonfrontowany z bezproblemowym światem wirtualnych strzelanek,

angażujących – w przeciwieństwie do realnych śmierci – uwagę i emocje gracza, otrzymuje kolejny numer. Projekcja wierszy nie jest zatem wiecznym powrotem tego samego, bezdusznym działaniem maszyny, lecz linearnie rozwijającą się w czasie historią, w której kolejne montaże powtarzalnych fraz to rosnąca liczba niewinnych ofiar terroryzmu. Każde z przywołanych zdarzeń miało miejsce naprawdę, więc i liczba ofiar realnie rośnie. A odliczanie nie ma końca. Raz uruchomiony utwór nigdy się nie kończy: numerowanie kolejnych wierszy i kolejnych bomb trwa do momentu, gdy czytelnik wyłączy przeglądarkę. Przy kolejnym otwarciu odliczanie zaczyna się od początku.

Jest to zatem dzieło najdosłowniej otwarte i nieskończone (w znaczeniu matematycznej nieskończoności, ku której nieuchronnie zmierza odliczanie). Jego ostentacyjna nieinteraktywność, wymuszająca bezczynność odbiorcy, jest odpowiednikiem bierności cywilizacji zachodniej, która nie robi/nie może zrobić nic, by zapobiec tragediom. Obserwowanie pojawiających się w stałym rytmie coraz to nowych, choć powtarzających się konfiguracji wersów, liczonych przez program komputerowy jako kolejne *booms*, wprawia czytelnika w konfuzję i oszołomienie, stopniowo uświadamiając mu, że algorytmicznym roszadom wersów nie ma końca, zaś pozornym sensem wierszy rządzą porządek zaprojektowany przez autora i maszyna odliczająca kolejne wybuchy.

Ten genialny w swej prostocie projekt w sposób rzadko dotychczas w twórczości polskich artystów spotykany wykorzystuje możliwości cyfrowej technologii, aby zintensyfikować literackie walory dzieła. Adaptacja kilku wierszy Taranka wzmocniła ich semantykę za sprawą wykorzystania technologii, która sama staje się środkiem i przedmiotem poetyckiej reprezentacji. Każdy pojedynczy wiersz wydrukowany w tomiku jest zaledwie ironicznym komentarzem do współczesnej kultury konsumpcji, która swych uczestników znieczuliła na ludzką tragedię. Dzięki wykorzystaniu automatyzmu generatora jako narzędzia dynamizującego utwór, a zarazem blokującego możliwość zatrzymania lub cofnięcia procesu wyświetlania kolejnych wierszy, zaczynają się one układać w przejmującą i oszałamiającą opowieść o okrucieństwie i obojętności. Ważną rolę odgrywa wspomniana wcześniej nie-interaktywność, sprzeczna z naturą sieciowego medium, które przyzwyczaiło swoich użytkowników do współudziału

w wydarzeniu, jakim każdorazowo jest odbiór dzieła. Tym razem odbiorca jest zmuszony do krytycznej refleksji nad własną pozycją, najpierw jako ten, kto sam pozostaje bierny wobec losu ofiar, a zaraz potem jako unieruchomiony i pozbawiony wpływu na bieg utworu widz/czytelnik. Już bowiem po kilkunastu minutach obserwacji monotonnie zmieniających się na ekranie komunikatów skupienie obserwatora słabnie. Zamiast współczucia dla ofiar pozostaje ciekawość, co może wydarzyć się jeszcze w przebiegu tej sesji. A ponieważ nie można jej przyspieszyć ani przewinąć, pozostaje czekanie, w trakcie którego można zająć się czym innym. I kiedy po jakimś czasie – godzinie, dwóch lub dziesięciu – odbiorca wraca do generowanych w niezmienionym rytmie pięciowersów, które skrupulatnie odlicza program komputerowy, uświadamia sobie, że został wciągnięty w tę nieinteraktywną historię jako jej negatywny bohater: tak samo nieczuły i obojętny na ludzki dramat jak liryczny podmiot Taranka/Puldziana. Człowieka zawstydza maszyna, której licznik nie zna znużenia, bez przerwy towarzyszy więc anonimowym śmierciom.

Ważny jest też autorski pomysł Płucienniczaka, który zajmuje pozycję kontrolną wobec bezdusznego generatora wierszy. Tym samym czytelnik ma pewność, że przekaz nie jest wyłącznie kwestią przypadku, lecz przemyślanym artystycznym projektem. Pozycja medium literackiego pozostaje niezachwiana. Tym samym *booms* Płucienniczaka, jako metamedialny projekt stworzony w oparciu i z wykorzystaniem medium literatury (poezji), staje się krytycznym komentarzem politycznym do aktualnej sytuacji na świecie, laboratoryjnym eksperymentem testującym wrażliwość i percepcyjne możliwości odbiorcy, a zarazem transmedialną refleksją na temat granic wyrazu języka i literatury oraz jej nowych możliwości uzyskanych dzięki wsparciu przez technologię. Ta ostatnia, w akcie kognitywnej (tylko i wyłącznie) interakcji z czytelnikiem, służy odzyskiwaniu utraconych lub być może tylko uśpionych wartości humanistycznych, takich jak zdolność przeżywania empatii, trwogi czy gniewu. Omawiany generatywny utwór stanowi udany przykład adaptacji wiersza, która materializując i unaoczniając czasowość sztuki literackiej, a także wykorzystując automatyzm maszyny, umożliwia odbiorcy uczestnictwo w niezwykłym literackim zdarzeniu, które oddziałuje na niego z siłą, jakiej druk nie byłby w stanie dziś osiągnąć.

Na koniec trzeba jeszcze zapytać o status twórcy/twórców omawianych dzieł. Tym bowiem, co wydaje się istotnie nowe, jest właśnie problematyzacja kwestii autorstwa. Cyfrowe adaptacje są często dziełem zespołu złożonego z literaturoznawcy (pisarza) oraz grafika/programisty. Zakwestionowanie roli autora jako twórcy tekstu, eksponowane przez Onaka, znajduje swą przeciwwagę w deklaracjach autorów *Popiołu i diamentu*. Wszyscy oni nie tylko czują się odpowiedzialni za określoną część projektu, ale też wskazują na autorstwo pomysłów wykorzystanych w dziele. To chyba najbardziej symptomatyczny dowód odrodzenia idei autorstwa, do której twórcy cyfrowej wersji *Popiołu i diamentu* zdają się przywiązywać dużą wagę. Wbrew ponurym przepowiedniom sceptyków, w dobie posthumanizmu autorstwo nadal ma się dobrze. Podobnie jednak jak w przypadku odbioru zmienia się jego charakter – staje się zjawiskiem zespołowym. Wzmacnia idee istotne we współczesnej kulturze: zadaniowość, kooperatywizm, wspólnotowość i współodpowiedzialność.

Powody tworzenia cyfrowych adaptacji są rozmaite – od chęci popularyzacji klasyki literatury, przez eksperymentalne próby realizacji artystycznych intuicji awangardowych autorów, których pomysłom nie była w stanie sprostać dwuwymiarowa przestrzeń drukowanej strony, a także przetestowanie nowych możliwości technologicznych multimediów w służbie twórczości literackiej i postliterackiej, po przekonanie, że sięgnięcie do pomysłów dobrych i sprawdzonych jest gwarancją czytelniczego sukcesu, który zapewnia nie tyle samo medium, co dobrze skonstruowana (w dowolnym medium), dynamiczna i wciągająca opowieść oraz przekonująco wykreowany i intrygujący bohater. Tu ujawnia się transmedialny wymiar cyfrowych adaptacji. Wreszcie – opowiedzenie znanej historii za pomocą nowych środków artystycznych jest tyleż działaniem służącym daniu nowego życia staremu dziełu, co wypowiedzią o współczesnej kulturze i o nieoczywistym w niej statusie literatury, pisarza oraz czytelnika. Te ostatnie kwestie wydają się szczególnie istotne w literaturoznawczym dyskursie, albowiem często wskazuje się na kulturę cyfrową jako przestrzeń, w której dochodzi do urzeczywistnienia postulatów wolności i kreatywności czytelnika. Tymczasem wolność pozostaje ambiwalentna, czytający bowiem wypełnia lekturowy scenariusz rozpisany przez twórców.

Nie jest z pewnością prawdą, że dzieło cyfrowe z definicji wymaga mniejszego zaangażowania, uwagi i kompetencji odbiorcy niż literacki tekst dostępny w medium analogowym. W przypadku większości adaptacji klasyki literatury jest bowiem tak, że kompetencje literackie muszą stanowić fundament dla innych umiejętności lekturowych odbiorcy. Warte odnotowania jest to, że w takiej podwójnej roli użytkowników wrażliwych na semantykę literatury oraz biegłych w problematyce komunikacji nowomedialnej występują twórcy cyfrowych adaptacji: Urszula Pawlicka, Mariusz Pisarski, Łukasz Podgórni, Piotr Puldzian Płucienniczak – wszyscy oni dowodzą, jak bardzo wrażliwość ukształtowana przez czytanie książek przydaje się w interpretacji dzieł będących cyfrowymi rearanżacjami literatury. Adaptacje te, nawet jeśli zyskują status interaktywnej gry, swoją wartość i semantykę nadbudowują nad pierwotną literackością, biorącą początek w linearnym i kontemplacyjnym charakterze druku. Przejawia się ona zarówno w dominacji kodu werbalnego i rozmaitych wariacji typograficznych, jak i w tym, co stanowi istotną cechę literatury – w istnieniu wielu jej interpretacji.

Status cyfrowych adaptacji budzi najwięcej wątpliwości. Ontologiczna niestabilność znaczeń dzieła czyni zeń byt potencjalny, aktualizujący się w akcie lektury. Brak materialnej podstawy dzieła przeniesionego do medium cyfrowego jeszcze ową wirtualność statusu literatury wzmacnia.

Agnieszka Słodownik zadała w dyskusji redakcyjnej o cyfrowych adaptacjach literatury pytanie, po co używać opowieści już istniejących[137]. I wskazała, że dzieje się tak z pokory przed nadmiarem. Książka jest formą elitarną, bo czasochłonną. Dobre opowieści kryją się więc w zakurzonych, nieczytanych książkach. Wystarczy do nich sięgnąć i wykorzystać gotowe wzorce narracyjne. Tyle, że to trochę za mało na literaturę. Za mało także na adaptację. Powstają zatem wariacje, które nie aspirują do samodzielności, stanowią raczej formę eksperymentalną lub popularyzatorską. Albo bazują na sprawdzonych upodobaniach odbiorców (gra, intryga fabularna, zdobywanie punktów,

137 *Cyfrowe adaptacje klasyki literackiej*, dyskusja redakcyjna: Urszula Pawlicka, Agnieszka Słodownik, Anna Rogulska, Michał Danielewicz, Mariusz Pisarski, „Techsty" 2014, http://techsty.art.pl/m9/cyfrowe_adaptacje_dyskusja.html (dostęp: 25.09.2016).

poszukiwanie rozwiązania zagadki), albo testują ich cierpliwość i często pozostają zjawiskiem niszowym. Na ten brak zrozumienia narzekają właściwie wszyscy zajmujący się zjawiskami e-literatury. Adaptacje literatury są bowiem przekształconą częścią kultury literackiej, wymagają wrażliwości na literaturę i znajomości literackich pierwowzorów, którego współczesnym odbiorcom bardzo często brakuje. Dopiero przez porównanie obu wersji cyfrowa adaptacja zyskuje pełnię sensu. Rewolucja w sferze medialnej powoduje, że każda forma literacka, także podana w nowym, cyfrowym medium, przestaje być atrakcyjna. To przyczyna popularności seriali, które absorbują uwagę dynamiczną fabułą i intrygą, oraz gier, które dają graczowi dużo większą, realną swobodę i wpływ na przebieg rozgrywki. Odbiorcy sami stają się jej bohaterami.

Cyfrowa adaptacja literatury często staje się interaktywna. To poniekąd zaprzeczenie istoty komunikacji literackiej, w której autor i odbiorca byli jasno zdefiniowani. Być może mamy do czynienia z jakąś literaturą trzeciego stopnia, tekstem już nie tylko nadbudowanym nad innym testem, ale także medium w medium. To jak dzieło literackie w podwójnym opakowaniu: wersja analogowa zostaje wzbogacona o cyfrową, przy czym analogowy druk nadal jest aktywnym narzędziem kreowania sensów na poziomie podstawowym. Inaczej funkcjonuje pismo i typografia w *Marszu* (forma wizualna), inaczej w *Pamiętniku…* (typografia drukowana), inaczej w *Cyfrowym oku*, gdzie jest już świadomie wykreowanym elektronicznym obrazem pisma ze wszystkimi tego konsekwencjami.

Adaptacja filmowa to dzieło samoistne, nieustępujące dziełu pierwotnemu pod względem walorów artystycznych, często kongenialne wobec pierwowzoru. Tymczasem adaptacje cyfrowe często wymagają rozpatrywania na płaszczyźnie socjologii literatury i teorii komunikacji. Liczyć się zaczynają ich walory eksperymentów transmedialnych, a nie poziom artystyczny. Ich status jest niesamodzielny wobec pierwowzoru albo stanowią one wysoce swobodną wariację inspirowaną pierwowzorem. Ich wartość ujawnia się dopiero na tle wyjściowego utworu, wobec którego są zaawansowanym technologicznie i formalnie projektem. Punkt ciężkości przenosi się przy tym na opowieść lub też medialno-technologiczne kwestie ontologii dzieła. Niektóre tylko stanowią rozwinięcie, wcielenie i realizację idei zalążkowo

niesionych przez pierwowzór (utwory Czyżewskiego, *Pożegnanie jesieni* – w których kwestie formy i możliwości jej ekspresji zostają podjęte w nowym środowisku medialnym jako bardziej adekwatnym i spełniającym wizje awangardowych artystów). I one jednak nie są po prostu medialnymi przekładami, lecz transmedialnymi **wariacjami** na temat pierwowzoru i mogą z powodzeniem być rozpatrywane jako utwory niezależne i samodzielne.

Adaptacja cyfrowa dzieła literackiego staje się wypowiedzią na temat kondycji i losu literatury w świecie multimediów, także metarefleksją o istocie i granicach literackości, które są nieustannie przekraczane. Ta transmedialność literatury w sieci prowadzi często do osłabienia i rozmycia jest statusu, zawsze – do przekształcenia. Bywa jednak i tak, że nowe technologie przyczyniają się do wzmocnienia siły oddziaływania słów. I to jest model najbardziej dla literaturoznawcy atrakcyjny, lecz przecież nie jedyny. To, że dochodzi do zmiany percepcji, przeniesienia akcentów ze zmysłu wzroku na słuch, z czytania na oglądanie, nie oznacza, że utwór staje się mniej wymagający. Wprost przeciwnie. Wymaga zwielokrotnionych, szerokich kompetencji; czytelniczych, filmo- i medioznawczych, wreszcie informatycznych. To, że tekst literacki pobudza wyobraźnię, zaś dzieło cyfrowe ją usypia, jest również twierdzeniem nieoczywistym. Nasz umysł i percepcja działają po prostu inaczej. Na dzieło cyfrowe reagujemy jak na film – szukamy opowieści, ale także ciekawej gry montażem (formą). Cyfrowe adaptacje to często forma sztuki krytycznej, będącej wypowiedzią o samej kulturze, odsyłającej do kontekstów zewnętrznych, do kondycji czytelnika i autora. Autorstwo staje się jednym z kluczowych zagadnień medium literackiego, przenoszonego zazwyczaj przez zespół do środowiska multimedialnego.

Nie bez znaczenia jest też walor rozrywkowy tego typu przedsięwzięć, które nawiązując do fabuł literackich, angażują uwagę i emocje czytającego. Znaczenia utworu mogą w adaptacji cyfrowej zostać zawężone lub poszerzone, fabuła uproszczona lub zachowana. Zawsze jednak dzieło przetransponowane do medium cyfrowego zyskuje dodatkowy walor wielokodowości oraz metamedialności. Ta ostatnia oznacza, że adaptacja dzieła literackiego jest wypowiedzią na temat właściwości i możliwości literatury jako medium. Adaptacje cyfrowe dzieł literackich przekształcają literaturę. Cechuje je: performatywizm,

wielozadaniowość lektury, intermedialność, metatekstualność, interaktywność, losowość i nieprzewidywalność, niepowtarzalność każdego wydarzenia lekturowego, trójwymiarowość i sensualność. Medium literackie (jako zespół społecznych praktyk kulturowych uwarunkowanych technologią komunikacji) w medium cyfrowym, coraz częściej stającym się miejscem powstania, albo – jak w omawianych przykładach – adaptacji, aklimatyzuje się powoli, ale wygląda na to, że zmiana ta przyniesie interesujące rezultaty.

ROZDZIAŁ IV

PRAGNIENIE CYBERAWANGARDY

Amerykańscy badacze i znawcy kultury digitalnej: Maria Engberg i Jay David Bolter[138] w 2011 roku podsumowali dwudziestokilkuletni okres istnienia literatury elektronicznej. Odnotowali wówczas, że mimo iż przeszła ona w szybkim tempie skomplikowaną drogę od stosunkowo prostych form hipertekstowych (pierwszy hipertekst to *Afternoon, a story* Michaela Joyce'a z 1987 roku), przez rozmaite formy hipermedialne, łączące tekst z obrazem, muzyką i animacją, teksty wykorzystujące kody programowania (programowalne), poezję flashową, aż po cyfrowo zapośredniczone literackie performansy, to jedno nie uległo zmianie. Mianowicie status kulturowy tworzonej cyfrowo (ang. *born digital*) literatury pozostał właściwie bez zmian, a większość literaturoznawców nadal ignoruje jej istnienie, zajmując się wyłącznie utworami drukowanymi. Nowe nośniki: e-booki oraz wersje cyfrowe analogowych utworów zyskały w tym czasie popularność jako kanał prezentacji konkurencyjny wobec drukowanego wolumenu, jednakże projekty zakłócające statyczność zadrukowanej strony, burzące przyzwyczajenia czytelników i wymagające od nich interaktywnego zaangażowania w akt odbioru dzieła, które na ekranie migoce, przekształca się i prowadzi odbiorcę w nieoczekiwane

[138] M. Engberg, J.D. Bolter, *Digital Literature and the Modernist Problem*, „Digital Humanities Quarterly" 2011, vol. 5, no. 3, http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/5/3/000099/000099.html 2011 (dostęp 2.05.2017). Zob. też J. Zydorowicz, *Ponowoczesna „cyberawangarda", czyli perspektywy sztuki krytycznej w interaktywnych multimediach*, w: *Artystyczny wirus. Polska sztuka krytyczna wobec przemian kultury po 1989 roku*, Warszawa 2005.

miejsca swej nieodgadnionej struktury, wciąż nie zyskały szerszego oddźwięku wśród literackiej publiczności. W badaniach literackich albo zatem przemilcza się istnienie literatury online, albo napomyka o niej jako o mało istotnej, marginalnej, mającej niewielkie walory estetyczne twórczości z pogranicza net artu i ekscentrycznych eksperymentów.

Diagnoza amerykańskich badaczy pozostaje nadal aktualna w odniesieniu do dzisiejszej sytuacji polskich realiów życia i komunikacji literackiej. W Polsce projekty e-literackie z oczywistych powodów pojawiły się z kilkunastoletnim w stosunku do dokonań Zachodu opóźnieniem i, pozbawione wsparcia potężnych instytutów naukowo-badawczych na wzór amerykańskiego MIT (Massachusetts Institute of Technology), skazane są na byt pokątny, wątły i dość efemeryczny. Historia literatury elektronicznej w Polsce rozpoczęła się u progu XXI wieku. Wśród najwcześniejszych jej realizacji wymienia się hiperteksty: *Blok* (2002) Sławomira Shuty i *Koniec świata według Emeryka* (2005) Radosława Nowakowskiego. Jeśli jednak wziąć pod uwagę dokonania, które w intencji samych twórców miały pełnić rolę projektów awangardowych i poprzedzone zostały, jak przystało na awangardę, manifestami, to wskazać należałoby na warszawskie środowisko młodych neolingwistów i czasopismo „Meble", które już w końcu 2001 roku przynajmniej w teorii próbowało rozmontować literacki system, deklarując początek neolingwizmu, a jednocześnie nowej, elektronicznej i internetowej ery poezji. Manifest „Mebli" (druku ulotnego wręczanego na spotkaniu „Transformacje kultury" w ramach Festiwalu „Warszawa Pisarzy" 7 listopada 2001 roku) sygnowany był przez Annę Krauss, Jarosława Lipszyca, Marię Cyranowicz, Wojtka Pakiera, Agnieszkę Słodownik oraz Radka Dutkowskiego i głosił między innymi:

> MEBLE nawiązują do tradycji awangardy. Formotreść stanowi niepodzielną całość. Na okładce komputerowy kolaż imituje sztukę komiksu. (…) Wiersze mają opracowaną formę graficzną. Tytuły artykułów wyglądają jak winiety. Grafika nie tylko towarzyszy tekstom. Grafika współtworzy pismo, wyraża współczesne trendy w sztukach wizualnych. (…)
>
> Oferujemy przegląd ważnych zjawisk obiektów kultury. Nowych, najnowszych i nienowych. Staramy się niwelować dystans między odbiorcą

> a tekstem kultury. Pozwalamy twórcom mówić ich własnym głosem. Przestrzegamy zasad komunikacji internetowej. Czytelnicy chętnie nawiązują z nami kontakt[139].

Rok później, w grudniu 2002 roku, Marcin Cecko, Maria Cyranowicz, Michał Kasprzak, Jarosław Lipszyc i Joanna Mueller ogłosili *Manifest Neolingwistyczny v. 1.1*., czytelnie nawiązujący do futurystycznych haseł, wzbogaconych o aspekt nowego internetowego medium:

> Czas po raz kolejny uwolnił słowa. Zsyłamy do piekła wiersze. Jest tekst. (…)
>
> Ludzie są maszynami do pisania. (Re)produkcja świata trwa. Fizyczność jest informacją. 3.3 Gbp danych. Wszystko z zer i jedynek. Z liter alfabetu w kodzie ASCII. (…)
>
> Ogłaszamy śmierć kartki papieru, ale nie boimy się grzebać w trupach. Wybieramy ekran, na którym słowa pojawiają się i gasną, jakby ich nigdy nie było. Wybieramy zmianę, modyfikację i kolejne wersje systemu. Nic nie zostało powiedziane raz na zawsze. Należy skracać i dopisywać słowa Kochanowskim, Mickiewiczom, Miłoszom. Nie ma oryginału. Oryginały nie istnieją i nigdy nie istniały. Są tylko kopie. Każda inna. Wybieramy dialog zamiast dekalogu. Katalog zamiast nekrologu. (…)
>
> Słowa są widoczne. Obraz może być naszym rymem tak samo jak brzmienie. Brzmienie jest brzemienne w sens. Nowe organizacje będą kserowane, aż wyblakną w zniekształceniach i zginą[140].

Grupa młodych twórców ograniczyła się jednak głównie do sfery deklaratywnej, uznając po kilku latach, w 2005 roku, swój neofuturystyczny manifest oraz następujące po nim działania za żart. Trudno się jednak dziwić, skoro komputer podłączony do sieci był wówczas wciąż jeszcze rzadkością.

Natomiast w tym samym mniej więcej czasie (w 2003 roku) w Poznaniu zaczęła działalność stworzona przez Romana Bromboszcza grupa KALeKA – duet z Tomaszem Misiakiem, eksperymentujący w sferze muzyki elektronicznej, hałasów oraz szumów. W 2005 roku powstała na jej bazie grupa Perfokarta o poważnych

---

139 *Gada !Zabić. Pa]n[tologia neolingwizmu*, red. M. Cyranowicz, P. Kozioł, Warszawa 2005, s. 124–125.

140 Tamże, s. 158–159.

aspiracjach i iście rewolucyjnym dla kształtu literatury programie. Dwaj poznańscy autorzy zaczęli tworzyć poezję cybernetyczną oraz teorię tego nowego gatunku, eksperymentując w sferze projekcji, składni, rytmu, granic zrozumiałości i błędu kontrolowanego. Wkrótce powstał pierwszy manifest grupy podpisany przez pięciu autorów: Romana Bromboszcza, Marka Florka, Tomasza Misiaka, Łukasza Podgórniego i Szczepana Kopyta.

Czytamy w nim:

> W oparciu o adaptacje pojęć ze słownika cybernetyki rozwiązywane mogą być problemy techniczne, filozoficzne i artystyczne. Na terenie poezji cybernetyka może pomóc konstruować nowe narzędzia i pomóc sterować procesem tworzenia. Ważne przy tym, by stematyzowane były problemy wpływu i zakresu oddziaływania mediów elektronicznych na organizm ludzki, jego rozumność i aksjologię[141].

Wykorzystując możliwości programistyczne, sięgając między innymi do estetyki glitchu (usterki), a także lokując swoje dzieła w przestrzeni elektronicznie wygenerowanych obrazów, dźwięków i szumów, poddając materię językową procedurom mechanicznych przekształceń, twórcy cyberpoezji zaproponowali nową dla polskiego odbiorcy, niebędącą prostą kontynuacją żadnego z dwudziestowiecznych nurtów literackich formę sztuki, w której słowo, zawsze cyfrowo przetworzone, zderzone zostaje z innymi postaciami cyfrowo zakodowanej informacji. Dużo mniej od projektów elektronicznych przekonujące były wydawane w tym czasie analogowe tomiki, w których poezja programowalna, kodowa, stawała się statycznym obiektem, wymagającym od odbiorcy przede wszystkim kompetencji informatycznych umożliwiających rozpoznania poszczególnych elementów użytego kodu. I tak w 2010 roku ukazały się trzy książki reprezentujące poezję cybernetyczną *U-man i masa* Romana Bromboszcza, *Noce i pętle* Łukasza Podgórniego i *Zespół szkół* Tomasza Pułki.

Alina Świeściak twierdzi, że do wielu działań cyberpoetów pasuje określenie „styl vintage", a działania podejmowane przez nich budzą podejrzliwość co do ich awangardowości i znaczenia. Badaczka

141 *Manifest poezji cybernetycznej 1.1*, http://perfokarta.net/root/manifest.html (dostęp: 2.05.2017).

sugeruje, że w przypadku twórców Perfokarty mamy wręcz do czynienia z anachronicznym, wystylizowanym futurologicznie projektem o konserwatywnych w gruncie rzeczy założeniach. Uwagi formułowane przez nią pod adresem drukowanych tomików poezji cybernetycznej Misiaka i Bromboszcza, a także Leszka Onaka i Łukasza Podgórniego, które wpisują się w technologiczny kontekst gry z kodami programowania oraz konsekwencjami zmian technologicznych, pokazują, że chwyty cyfrowe przeniesione do starego medium niekoniecznie są przekonujące. Badaczka zauważa, że „o rzeczywistości cyfrowej raczej się tu mówi, niż w nią wchodzi; raczej stylizuje się na jej język, niż wykorzystuje jego prawdziwe moce"[142]. Analogowa poezja cybernetyczna, skazana na ograniczenia papierowego medium, lokuje się w narzuconych przez nie ramach czytelności i konwencjonalności, a kontekstem czyni głównie tradycję poetycką.

Jednakże trzeba pamiętać o tym, że terminy „literatura cybernetyczna" i „literatura elektroniczna" nie są tożsame, że zatem prawdziwa rewolucja poetycka dokonuje się być może nie w drukowanych tomikach cybernetycznych poetów, te są bowiem często tylko daniną złożoną „średniowiecznym instytucjom", lecz w internecie. Cyberpoezja to gatunek, który odwołuje się do teorii cybernetyki, eksponuje maszynowy wymiar tekstu, zwraca uwagę na maszynizację człowieka, który staje się autorem-cyborgiem, wchodzącym w interakcję z komputerem, może jednak być również analogowa. Natomiast poezja cyfrowa to ta, która dostępna jest wyłącznie w środowisku elektronicznym. Charakteryzuje się programowalnością, multimedialnością, nielinearnością, animacyjnością, interaktywnością (użytkownika i maszyny), a co za tym idzie – redefinicją ról autora i czytelnika.

To, co dzieje się z literaturą elektroniczną, a zatem tą dostępną wyłącznie w medium elektronicznym, świadczy o tym, że cyfrowe medium daje ogromny kreacyjny potencjał projektom literackim, których literackość zostaje jednakże poddana znaczącym przekształceniom. Ujawnia też swoiście rewolucyjną siłę tych działań, które nawet jeśli odbywają się na niewielką tylko skalę, wymagają od uczestników komunikacji wysokiej świadomości i krytycznego oglądu nie tylko

142 A. Świeściak, *Awangardowa cyberpoezja?*, „Postscriptum Polonistyczne" 2014, nr 2 (14), s. 114.

obszaru literatury, lecz szerzej – kultury. Mająca aspirację przenicowania świadomości społecznej poezja cybernetyczna nawiązuje więc do rewolucyjnych utopii awangardowych.

Tak dzieje się w przypadku wielu bromboxów – oscylujących na pograniczu sztuk i mediów projektów graficzno-dźwiękowo-słownych Romana Bromboszcza, w których sfera wizualna stanowi równoprawną część komunikatu. W *Wariacjach na kwadrat magiczny* – nawiązujących zarówno do awangardowego malarstwa Malewicza, jak i do semiotycznych teorii Greimasa – mamy do czynienia z bazą danych złożoną z liter i dźwięków. Użytkownik – *vuser* (widz i czytelnik w jednym) uruchamia projekt, klikając myszką w dowolny kwadrat i powoduje ruch serii liter wraz z przypisanymi im dźwiękami. Z autorskiego komentarza dowiadujemy się, że liczba wariacji, jakie można stworzyć, klikając myszą w wybrane pole, to 36 do potęgi 24. Z oczywistych powodów przekracza zatem możliwości poznawcze i percepcyjne odbiorcy. W projekcie tym chodzi przede wszystkim o zabawę audiowizualnymi interferencjami liter i dźwięków, ale też o indywidualne poszukiwania cząstkowych znaczeń. Cały proces ma wyraźny wymiar metateoretyczny, zachęcający do podjęcia refleksji filozoficznej.

To filozoficzne – ontologiczne, ale też epistemologiczne – zacięcie towarzyszy właściwie wszystkim projektom Bromboszcza, u którego awangarda funkcjonuje zarówno jako intelektualny koncept, jak i punkt odniesienia. Dobrym przykładem byłoby jego *bycie.i.czas*[143], cybernetyczny poemat przestrzenno-czasowy, w którym użytkownik ma do czynienia z 30 kwadratami ulokowanymi na jednym polu. To rodzaj matematycznej konstrukcji, w której prosta animacja i dźwięki nawiązujące do estetyki wczesnych komputerów Atari łączą się ze znaczeniem słów. Najechanie myszką na każdy kwadrat powoduje efekty brzmieniowe albo/i pojawienie się i zniknięcie jednego z kilku słów, nawiązujących do Heideggerowskiego słownika. Są to: bycie, u/waga, szalki, rzucenie, obecne. Algorytm decydujący o kinetycznych właściwościach poematu jest nieznany, trudno również odgadnąć rządzącą nim prawidłowość na podstawie wielokrotnych prób klikania w różnej kolejności na interaktywne kwadraty.

143 R. Bromboszcz, *bycie.i.czas*, http://rawdigits.net/onty/b/r/o/m/b/o/x/y/bycie.i.czas/ (dostęp: 2.05.2017).

Można zatem powiedzieć, że poemat wizualizuje filozoficzny problem istnienia w czasie, który jest zarówno tematyzowany, jak i bezpośrednio doświadczany w trakcie odbioru, a jednocześnie w matematycznym świecie wygenerowanym przez obsługiwany przez odbiorcę projekt. Jedno i drugie staje się problematyczne. Tego rodzaju obiekt przekracza ograniczenia papierowej formy, a także granice ekspresji poetyckiej, językowej, wykorzystuje multimedialne, animacyjne możliwości cyfrowego medium, wzbogacając i komplikując przekaz nie tylko na poziomie formalnym, ale – co wydaje się najistotniejsze – semantycznym. Nie jest bowiem prostą ilustracją Heideggerowskich tez, lecz dialogiem z nimi w nowym środowisku technologicznym. Jednocześnie ten wizualny, kinetyczny poemat lokuje istotę medium w jego wizualnym interfejsie, softwarowym wyposażeniu.

W swoich ekstremalnych dla percepcji zmysłowej oraz procesu rozumienia projektach poezji cybernetycznej Roman Bromboszcz porusza się na pograniczu sztuki oraz teorii ontologicznej, proponując namysł nad statusem elektronicznych obiektów oraz kondycją człowieka-cyborga. Tu już nie ma natchnienia – jest system informatyczny. Można przy tym zauważyć, o czym pisała już Alina Świeściak[144], że wiele z eksperymentalnych działań podejmowanych przez niego nie tyle stanowi zerwanie z dotychczasowym rozumieniem roli i statusu artysty oraz sztuki, co rodzaj jej kontynuacji z użyciem nowych technicznych narzędzi. Wchodząc w rolę sprzężonego z komputerem posthumanoida, trwa on przy dość konserwatywnym modelu komunikacji artystycznej, w której twórca kontroluje przebieg sytuacji odbiorczej, sprawując pełną – na ile to możliwe – kontrolę nad przebiegiem interakcji. Ponieważ jednak znaczną część owej mocy sprawczej odstępuje systemom cybernetycznym, uznać można, że sam dla siebie stanowi przede wszystkim obiekt eksperymentów, testując skutki interakcji ludzkiego intelektu, wrażliwości i ciała z programowalną maszyną. Odbiorcy często nie pozostaje nic poza śledzeniem dynamicznie zmieniającej się sytuacji i podejmowaniem prób, często nieskutecznych – odgadnięcia pierwotnej autorskiej idei. Tego rodzaju model komunikacji w mediach elektronicznych, w których dominuje interakcja i dialogiczność, robi dziś wrażenie anachronicznego.

144 A. Świeściak, *Awangardowa cyberpoezja?*, dz. cyt.

Jak pokazują inne propozycje literatury elektronicznej – interaktywne poematy czy choćby wczesne, dwudziestowieczne jeszcze hiperteksty, to właśnie w sferze możliwych sposobów modyfikowania działań odbiorcy skrywają one największy nowatorski potencjał.

Kilka lat po Perfokarcie, w grudniu 2011 roku, powstał Hub Wydawniczy Rozdzielczość Chleba, założony przez Leszka Onaka i Łukasza Podgórniego. Hub, inaczej sieciowy koncentrator, to urządzenie służące jeszcze niedawno do podłączenia wielu urządzeń do sieci. W tym przypadku definiuje rolę wirtualnej instytucji, która gromadzi i udostępnia w sieci twórczość cyfrowych twórców. „Rozdzielczość" to słowo, które nawiązuje zarówno do parametrów pikseli obrazu wyświetlanego na ekranie, jak i do aktu dzielenia się. To właśnie bezinteresowne obdarowywanie innych sztuką digitalną, strawą duchową w zamyśle projektodawców tak powszednią jak chleb, miałoby być celem działania artystów cybernetycznych. Angażując związanych z krakowską Korporacją Ha!art znajomych: Romana Bromboszcza, Piotra Puldziana Płucienniczaka i Tomasza Pułkę, Onak i Podgórni wydali w grudniu 2011 roku kolejny już manifest poezji cybernetycznej, tym razem umocowując go na stabilnym fundamencie nowego wydawnictwa oraz sieciowego czasopisma zatytułowanego „Nośnik".

W manifeście firmowanym przez Rozdzielczość Chleba, ostentacyjnie na jednej płaszczyźnie mieszającym elementy kodu językowego i informatycznego, czytamy:

> Nagie, nieuzbrojone słowo poetyckie **domaga się rażenia prądem**, co z radością uczynimy. (…)
>
> **Google Translate** więcej może powiedzieć o języku i świecie niż niejeden ******ski i ******cki. **Print screen** nowym środkiem stylistycznym! **Cleverbot na prezydenta**! Zamiast pieszczotliwego cytatu – gwałt zadawany **repostem**! (…)
>
> Nie ma autorów i czytelników – są **producenci** i **użytkownicy**.
>
> Nie ma tekstów – są **programy**, **obiekty**, **pseudokody** i **sieciowe performensy**.
>
> Najwyższy czas skorzystać z potencjału **czatów**, **serwisów społecznościowych** i **sieciowych wideotelefonów**. To one posłużą nam za

> kawiarnie literackie. Nie mówi się podmiot, tylko **awatar**. Żaden świat przedstawiony, ale **symulacja**! (…)
>
> Kultura powiła ostatnio dwie emblematyczne figury. Są nimi: **Programista** i **DJ**[145].

Przyjrzawszy się jednak ich działaniom, pasożytującym na gotowych już tekstach kultury, zarówno wysokiej, jak i, przede wszystkim, masowej, łatwo zauważyć, że parodiują oni tak zdefiniowany program, uprawiając aktywność demaskatorską i wywrotową wobec reguł funkcjonowania i tworzenia masowo konsumowanych produktów technokultury.

W wydanym analogowo w 2012 roku, ale dostępnym online mikrowydawnictwie *wgraa* Leszek Onak i Łukasz Podgórni zmiksowali różne języki, gwary i przykłady netspeaku oraz fragmenty utworów literackich, tworząc kakofonię głosów i obrazów ukazujących wielogłosowość współczesnego świata, w niczym jednak niezagrażającą tradycyjnej literaturze. Nic dziwnego, że Alina Świeściak sceptycznie pisała o tych dokonaniach jako o „podejrzanej awangardzie", błędnie jednak utożsamiając poezję cybernetyczną z elektroniczną (cyfrową).

O ile zatem dostępne online, ale przygotowane w wersji PDF tomiki istotnie przypominają niekiedy „hipsterskie działania w stylu vintage"[146], to już projekty e-literackie, do których dostęp możliwy jest wyłącznie za pośrednictwem komputera, mają status wybitnie odnowicielski dla medialnego, komunikacyjnego, estetycznego i semantycznego statusu literatury. Warto tu wymienić choćby zautomatyzowane projekty Leszka Onaka, jak *cierniste diody* czy *bletka z balustrady*. W tych generowanych przez napisany wcześniej program utworach autor nie ma wpływu na to, jaki kształt wiersza wyłoni się czytelnikowi, *de facto* nie jest już autorem, lecz producentem procedury, zgodnie z którą to sam komputer wytwarza kolejne wersje utworu. Ciekawym przykładem tej cybernetycznej praktyki jest *sonet niezachodzący*. W formę czternastowersowego wiersza wpisywane są wybierane losowo frazy z kilku internetowych portali. Stanowią

---

145 *Manifest Rozdzielczości Chleba v. 1.8*, http://rozdzielchleb.pl/manifest/ (dostęp: 2.05.2017), wyróżnienia pochodzą od autorów.

146 A. Świeściak, *Awangardowa cyberpoezja?*, dz. cyt., s. 114.

one dla programu otwartą bazę danych, zgodnie z naturą internetu aktualizowaną na bieżąco, a zatem nieskończoną. O *sonecie niezachodzącym*, którego kolejne wersje powstają za każdym razem, gdy czytelnik kliknie w polecenie „generuj nowy sonet", jego producent Leszek Onak napisał w dołączonym komentarzu:

> Ten utwór jest remiksem artykułów z czołowych mediów internetowych w Polsce.
> Ten utwór nie ma swojego autora.
> Ten utwór nie posiada ostatecznej wersji, jest niekończącym, rozciągniętym w czasie dzianiem się tekstu. Jest sonetem nie-zachodzącym.
> Ten utwór cały czas powstaje.
> Ten wiersz nigdy się nie zakończy, bo informacja zawsze znajdzie swoją bazę danych.
> Ten utwór istnieje bez publiczności.
> Ten utwór jest perpetuum mobile[147].

W 2012 roku ukazał się tom Łukasza Podgórniego *Skanowanie balu*, a w 2013 roku w Rozdzielczości Chleba wyszły dwa głośne i ważne debiuty: *Clubbing* Kamila Brewińskiego oraz *repetytorium* Macieja Taranka. W 2015 roku ukazał się trzeci numer nieregularnego „Nośnika" poświęcony cyberżulerstwu. To rodzaj autoironicznego rozliczenia z własnymi awangardowymi planami, metamanifest obnażający klęskę entuzjastycznych marzeń o sukcesie poetyckich cyborgów, którzy rozsadzą system tradycyjnej literatury. Paradoks ich radykalnych poczynań polegał jednak na tym, że – jak trafnie zauważyła Maja Staśko – w symulakrycznej przestrzeni digitalnej awangardowe dążenia do stopienia świata i tekstu stały się faktem. Hiperrzeczywistość internetu to świat zbudowany w zerojedynkowych językach programowania, to tekst, w którym życie i pisanie nie jest tylko językowym performatywem, lecz faktem.

Nadal jednak podkreślają, że fascynującym obszarem literackiej penetracji jest dla nich obszar pograniczny, intermedialny i intersemiotyczny:

---

147 L. Onak, //sonet niezachodzący w.1.0, https://http404.org/sonetniezachodzacy/credits.php (dostęp: 2.05.2017).

> Interesuje nas przestrzeń, w której literatura spotyka się z nowymi mediami, a zatem poezja cybernetyczna, czyli taka, która wykorzystuje obok słowa, obraz, dźwięk, animację, interakcję z odbiorcą; poezja wizualna; poezja eksperymentująca z językiem w taki sposób, że uwydatnia współczesne formy komunikacji zabrudzone internetem.
>
> Sfera wizualna jest dla nas bardzo istotna. Grafika nie jest ilustracją, ale elementem, który rozrabia na tym samym piętrze, co słowo. Jednak tym różnimy się od artystów wizualnych, że wyrastamy z tradycji literackiej i operujemy rysunkiem jak słowem[148].

Produkowane na masową skalę gify, intensyfikujące estetykę kiczu (także w sferze ideowej, jako sakrokicz), dostępne dziś przede wszystkim na fejsbookowej stronie Puldziana Płucienniczaka *cichy nabiau*, stanowią raczej świadectwo postmodernistycznego i post-internetowego wyczerpania języków sztuki oraz porażki awangardowych aspiracji artystów, prześmiewczo utrwalających *status quo* kultury masowej. Wywrotowe względem języków popkultury działania nie tylko nie przyniosły oczekiwanych efektów, ale zatwierdziły stan wyjściowy, w którym dominuje zinstytucjonalizowany, hierarchiczny model życia literackiego, zaś wszelkie próby buntu i obnażenia zabójczej siły technologii skończyć się muszą wyczerpaniem, a w najlepszym razie – wyreżyserowanym samobójstwem. Dlatego etap entuzjastycznych planów skończył się dość szybko. Bunt przeciwko tradycyjnej poezji był buntem przeciwko instytucjom i hierarchiom sankcjonującym to, co wartościowe i warte czytania. Ponieważ jednak marzenia o „nieograniczonej liczbie stosunków z odbiorcą" i „byciu wszędzie" okazały się jedynie nierealnymi mrzonkami, dość szybko nastąpiła weryfikacja maksymalistycznych i awangardowych z ducha aspiracji: świadczą o tym papierowe tomiki, które weszły do literackiego obiegu.

Inne polskie projekty, sygnowane przez „Ha!Art" – najprężniej działającego mecenasa cyberliteratów oraz „Techsty" – czasopismo, pod którego egidą powstały najliczniej projekty cyberliterackie, w mniejszym stopniu kładą nacisk na awangardowość, choć nie sposób odmówić im walorów eksperymentalnych przynajmniej wobec zastanych gustów publiczności literackiej oraz norm literackiej komunikacji.

---

148 *Cyberżulerscy poeci*, http://www.beczmiana.pl/czytelnia,578,cyberzulerscy_poeci.html (dostęp: 2.05.2017).

„Techsty" pełnią przy tym ważną funkcję krytycznoliteracką i edukacyjną – w sposób rzetelny i przystępny oswajają odbiorcę z tajnikami reguł nowej cyberliteratury. Nadal jednak pozostają zjawiskiem pobocznym i nie wywierającym istotnego wpływu na główny nurt życia literackiego.

Mimo więc, że pojawia się w Polsce coraz więcej, coraz bardziej różnorodnych i zaangażowanych technologicznie projektów literatury digitalnej, nadal są one zdecydowanie niszowe, choć ich autorzy robią wszystko, by ułatwić do nich dostęp potencjalnym czytelnikom. Już choćby to, że wszystkie powstałe dotychczas dzieła literatury elektronicznej udostępniane są online całkowicie bezpłatnie na licencji Creative Commons, powinno zwiększyć ich poczytność. Niestety, tak się nie dzieje. Czytelnicy próbujący zapoznać się z propozycją e-literatury bardzo szybko zniechęcają się do projektów, które nie spełniają ich oczekiwań związanych z walorami literackimi utworu. Jest to zresztą efekt łatwy do przewidzenia. Jak zauważyli Engberg i Bolter, już sam wybór medium cyfrowego to rodzaj manifestu przeciwko tradycyjnym instytucjom i hierarchiom literackim, sprzeciw wobec uczestniczenia w mainstreamowej, to jest standardowo postrzeganej i traktowanej literaturze. Jeśli dla awangardy morderczym zjawiskiem stała się swego czasu popularność i komercyjny sukces, to niewątpliwie nie grozi to dzisiejszym cybereksperymentatorom.

Ich działalność jest tak niszowa i mało znana, zaś hermetyzm tak ścisły, że to raczej nadmierny elitaryzm staje się dla niej groźny. Oto paradoks: pragnąca rozmontować reguły zinstytucjonalizowanego obiegu literatury, obnażająca bezsens postępu technologicznego twórczość cyberliteratów zderzyła się z utrwalonymi regułami rynku i ustalonymi hierarchiami wartości odbiorców literatury, którzy wcale nie są skorzy do rezygnacji ani z papierowej, analogowej książki, ani z przyjemności konsumowania quasi-mimetycznych wobec rzeczywistości treści.

Eksperymenty formalne, oparte przede wszystkim na nowej hipertekstowej postaci dzieła, zdają się na razie przekraczać granice percepcyjnej i estetycznej tolerancji nie tylko masowego, ale też bardziej wysublimowanego odbiorcy, dla którego barierą nie do pokonania okazuje się digitalne medium, kojarzone raczej z masowością niewyszukanej komunikacji aniżeli z przestrzenią odkrywania i przekształcania granic literatury. Projekty hipertekstowe, od których rozpoczęła

się cyfrowa rewolucja w literaturze, nigdy nie były popularne. Kilka hipertekstów powstałych na początku XXI wieku wyewoluowało z liberatury i głównie w kontekście zjawisk intersemiotycznych są interpretowane. Z kolei projekty cyberpoetyckie budzą raczej niechęć z powodu swej niezrozumiałości aniżeli zaciekawienie. Gdyby istotnie o awangardowości utworu decydowała jego elitarność i niezrozumiałość, autorom takim jak Roman Bromboszcz, Tomasz Misiak, Łukasz Podgórni, Leszek Onak czy Piotr Puldzian Płucinniczak, tworzącym małe środowiskowe grupy, można byłoby przyznać bez wahania status cyberawangardy.

Na pytanie sformułowane u schyłku XX wieku przez Yvonne Spielmann: „Czy istnieje awangarda sztuki cyfrowej?"[149] wielu twórców działających w sieci odpowiada bowiem pozytywnie. Podobnie uważają zresztą badacze, zajmujący się przemianami sztuki w nowym digitalnym środowisku. Przestrzeń cybersztuki, rozumianej jako artystyczne działania podejmowane z udziałem mediów elektronicznych, stanowi w ich przekonaniu naturalne środowisko realizacji współczesnych projektów awangardowych. Piotr Zawojski wprost nazywa cybersztukę „awangardą naszych czasów"[150].

Rezygnując z aspiracji do dogłębnego przekształcenia życia społecznego, cyberawangarda stanowi nie forpocztę przepowiadającą rewolucyjne zmiany, lecz zaledwie jedną z odmian twórczej aktywności. Jej zasięg jest stosunkowo niewielki, a elitarny charakter wynika przede wszystkim z hermetyzmu i niezrozumiałości działań, które nie mieszczą się w żadnej z konwencjonalnych form komunikacji kulturowej. Jej awangardowy potencjał realizuje się głównie w krytycznym stosunku do dominującego konsumpcjonistycznego modelu kultury, a także do twórczego potencjału digitalnych postmediów, który uobecniany jest na płaszczyźnie metamedialnej i metakrytycznej.

Sam termin „cybersztuka", podobnie jak „cyberawangarda", nawiązuje do słowa „cybernetyka". Wywodzi się ono z greckiego *kybernán* – sterować, kontrolować – i odnosi się, mówiąc najogólniej, do badań

149 Y. Spielmann, *Is There an Avant-Garde in Digital Arts?*, „Art Inquiry. Research sur les arts", vol. I (X): „The Condition of Art at the Turn of the Century", Łódź 2000.

150 P. Zawojski, *Cybersztuka jako awangarda naszych czasów*, w: *Wiek awangardy*, red. L. Bieszczad, Kraków 2006, s. 161.

nad przepływem informacji w systemach. Cybernetyka, spopularyzowana w latach 40. XX wieku przez Norberta Wienera[151], znajduje dziś zastosowanie w różnych dziedzinach nauki, zarówno w matematyce i informatyce, jak i biologii oraz naukach społecznych, służy bowiem wyjaśnianiu funkcji i procesów komunikacyjnych między maszynami oraz między maszyną i człowiekiem. Natomiast charakteryzowana szczegółowo przez Piotra Zawojskiego cybersztuka, która swą nazwą wprost wskazuje na techniczne właściwości twórczości cyfrowej, odnosi się „do zjawisk artystycznych powiązanych z siecią, w sieci funkcjonujących, bądź wykorzystujących internet jako nowe medium artystycznej kreacji"[152]. Badacz za kryterium wyodrębnienia cybersztuki uznaje „specyficzny rodzaj interakcyjności pomiędzy człowiekiem i maszyną"[153].

A zatem wyznacznikiem nowatorstwa cybersztuki jest przede wszystkim ścisłe powiązanie aktywności artystycznej z rozwojem techniki i nauki. Ta więź stanowiła istotne zaplecze i kontekst wszystkich działań awangardowych, eksperymentujących w obrębie nowych form i środków wyrazu. Pierwsza, historyczna awangarda narodziła się wszak za sprawą medialnej rewolucji spowodowanej przez elektryczne wynalazki takie jak radio i film. Ruchy neoawangardowe w latach 60. XX wieku kontynuowały te medialne eksperymenty, pogłębiając swoje zainteresowanie intermedialnymi możliwościami sztuki, wykorzystującej możliwości zaawansowanych technologii: sztuki komputerowej, holografii, projektów kinetycznych i mieszających środki wyrazu. Dziś rolę takiego technologicznego zaplecza, będącego impulsem i katalizatorem działań artystycznych, odgrywa komputer podłączony do internetu. Ryszard Kluszczyński nazywa internet „ostoją nowej awangardy"[154] ze względu na progresywny, eksperymentalny, antytradycjonalistyczny i zaangażowany w działania społeczno-polityczne charakter sztuki cyfrowej. Oczywiście to nie internet jako taki jest awangardowy, lecz

151 N. Wiener, *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, New York 1948; por. tenże, *Cybernetyka, czyli sterowanie i komunikacja w zwierzęciu i maszynie*, tłum. J. Mieścicki, Warszawa 1971.

152 P. Zawojski, *Cybersztuka jako awangarda naszych czasów*, dz. cyt., s. 162.

153 Tamże, s. 163.

154 R.W. Kluszczyński, *Jednostka – grupa – sieć. Przemiany awangardowych strategii twórczych*, w: *Wiek awangardy*, dz. cyt., s. 146.

jako przestrzeń nowej, cechującej się niespotykanymi wcześniej w kulturze właściwościami komunikacji sprzyja on alternatywnym wobec głównych nurtów sztuki współczesnej działaniom. Warto przytoczyć tu zdanie Macieja Ożoga, badacza sztuk medialnych: „Awangarda rozumiana jako sztuka posiadająca krytyczną, transgresyjną moc realizującą się na poziomie estetycznym, ale też kulturowym i społeczno-politycznym (…) nie przeminęła, nie została usunięta w cień"[155].

Ożóg, nie godząc się z tezą Stefana Morawskiego o historyczności zjawiska awangardy, wyraża przekonanie, że uległa ona przekształceniu w sztuce mediów interaktywnych. Zdanie to, podzielane przez badaczy takich jak Lev Manovich, Yvonne Spielmann, Ryszard Waldemar Kluszczyński czy Piotr Zawojski, warto odnieść do dokonań nie tylko cybersztuki, lecz również przekształcającej się za sprawą digitalnego medium literatury.

Każda awangarda wykorzystywała nowe media (film, fotografię, architekturę, design). O ile jednak historyczne awangardy poszukiwały nowych form wyrazu, postrzegania, percepcji, cyberawangarda, przynajmniej w ujęciu Manovicha, zainteresowana jest bardziej problemami dostępu i dystrybucji do już istniejących zasobów kultury. Wobec ogromu nagromadzonych tekstów, medialnych reprezentacji świata nie ma sensu dokładanie do tego zbioru kolejnych artefaktów. Dużo istotniejsze jest uporządkowanie oraz przekształcanie tych, które już powstały. Z tego powodu Manovich, a za nim Zawojski, nazywają nowe media postmediami lub metamediami, „ponieważ używają starych mediów jako swej pierwotnej zawartości"[156].

Nowe media, zgodnie z charakterystyką Lva Manovicha[157], cechują się reprezentacją numeryczną (co oznacza, że każda informacja zapisana jest w postaci cyfrowej), modularnością (zbudowane są z małych cząstek – pikseli, leksji i memów), automatyzacją (pozbawieniem indywidualnego rysu antropologicznego wytwarzanych obiektów), wariacyjnością (zmiennością obiektu) oraz transkodowaniem.

155 M. Ożóg, *Nowy człowiek w nowym millenium? Sztuka nowych mediów a awangardowa idea artystycznej i społecznej rewolucji*, w: *Wiek awangardy*, dz. cyt., s. 286.

156 L. Manovich, *Awangarda jako software*, tłum. I. Kurz, „Kwartalnik Filmowy" 2001, nr 35–36, s. 332.

157 L. Manovich, *Język nowych mediów*, dz. cyt., s. 91–118.

Transkodowanie to przekład na inny kod, w tym przypadku tekstów analogowych na format cyfrowy. Stąd najczęściej wyróżnia się dwie warstwy obiektów cyfrowych: kulturową i komputerową. Warstwa kulturowa opisywana jest za pomocą znanych kategorii deskrypcyjnych zaczerpniętych z różnych obszarów, także z zakresu teorii literatury. Z kolei warstwa komputerowa to języki programowania. Obiekty cyfrowe często charakteryzowane są przez pryzmat warstwy komputerowej – w przypadku dzieł literackich mowa o nawigacji, leksji, pętlach, linkach i tym podobne. W zjawisku transkodowania ujawnia się wpływ techniki na kulturę i literaturę, warto jednak śledzić zależności obu wymiarów tych dzieł: nawet dla najbardziej eksperymentalnych projektów e-literackich pierwotnym kontekstem poznawczym powinny być poetyka i literacka tradycja, później dopiero inne pozaliterackie narzędzia i dyskursy.

Literatura elektroniczna, podobnie jak cybersztuka, powstaje w digitalnym środowisku i jej istnienie, właściwości oraz dostępność są przez nie zdefiniowane. Przekracza przy tym granice sztuki słowa w kierunku form multimedialnych: audiowizualnych, animowanych, ulotnych i dynamicznych. To dlatego wymaga oglądu i komentarza nie tylko w kontekście historyczno- i teoretycznoliterackim, lecz także w świetle przekształceń całej kultury, w tym – działań pokrewnych dyscyplin humanistycznych, a nade wszystko – technologii medialnych. Właściwością współczesnych zjawisk komunikacyjnych jest bowiem ich genologiczna nieczystość, a wręcz zatarcie porządku podziału na odrębne dyscypliny. Ten transdyscyplinarny charakter wszystkich dyskursywnych i artystycznych zjawisk, niemieszczących się już w obrębie poszczególnych dziedzin wiedzy i rozumienia, zmusza do wypracowania nowych metod ich odbioru i wyjaśniania. Tym, co decyduje o przynależności cyberprojektów do dziedziny sztuki słowa, pozostaje często dość umowna dominacja kodu językowego jako jednego z kilku, które wykorzystane zostają w budowie obiektu. Semiotyczny, a zatem nastawiony na pytania o znaczenie i sens, sposób interpretowania tych nowych form często również okazuje się nieadekwatny, a przynajmniej niewystarczający. Nie bez znaczenia w rozpoznaniu nowych cyberliterackich zjawisk pozostaje oczywiście kwalifikacja genologiczna oraz deklaracja twórcy, który wyraźnie eksponuje historyczną przynależność swoich działań do dziedziny literatury. Tak dzieje się

w przypadku nieoczywistych projektów poezji cybernetycznej Romana Bromboszcza, który pojęcie języka definiuje dość szeroko, włączając w obszar działań twórczych także język HTML. Przykładów takich jest jednak znacznie więcej.

Cyberliteratura chętnie czerpie inspirację z tradycji, sięgając do znanych z wcześniejszych awangardowych poszukiwań form, języków i technik medialnych. Tak właśnie tę nową, cybernetyczną awangardę charakteryzuje Lev Manovich, wskazujący na to, że w sferze kształtowania nowych form i języków powtarza ona dokonania pierwszej awangardy. Nie stawia zatem na radykalne zerwanie, lecz na przemieszczenie akcentów, mieszanie (remiksowanie) języków[158]. Jej wywrotowa i transgresyjna strona ujawnia się w wykorzystaniu zupełnie nowych, dotąd niedostępnych sposobów komunikacji oraz wytwarzania dzieł. Mają one charakter interaktywny, dynamiczny, zdematerializowany i osadzony na fundamencie cybernetyki, której performatywny status, stwarzający nową, wirtualną rzeczywistość, czyni z awangardowej utopii bezpośredniości i zatarcia granicy między sztuką i życiem fakt dokonany.

Twórca miksujący zastane formy konstruuje nowe sytuacje, często problematyczne i kryzysowe, wymagające od odbiorcy nie tyle interpretacji, co aktywnego – także pod względem motorycznym, polegającym na wejściu w interakcję z interfejsem – zaangażowania. Jednocześnie odstępuje część swych przywilejów odbiorcy, nie panuje też nad każdorazowym kształtem swego dzieła, które wyłoni się w akcie odbiorczym. Ta potencjalność radykalnie zmienia sytuację estetyczną sztuki elektronicznej. Zwielokrotnia liczbę możliwych fenomenów, jakie mogą ukazać się czytelnikowi, czyniąc przebieg pojedynczej lektury absolutnie nieprzewidywalnym także dlatego, że znaczny udział w kreowaniu sytuacji komunikacyjnych ma oprogramowanie. W przypadku użycia plików HTML odbiorca może swobodnie je przeszukiwać, uzyskując bardziej szczegółowe informacje na temat struktury dzieła. Warunkiem jest oczywiście znajomość przez niego podstaw programowania.

158 Na ten wtórny, uwarunkowany przez języki tradycji wymiar twórczości korzystającej z mediów cyfrowych zwraca uwagę wielu polskich badaczy. Por. *Literatura prze-pisana*, dz. cyt.; *Liberatura, e-literatura i…*, dz. cyt.

Słynne określenie Manovicha współczesnej „awangardy jako software'u" wskazuje na potencjał nowych technologii, które w obręb komunikacji, także estetycznej, wprowadzają jako istotnie modyfikujący każdy akt twórczy i odbiorczy, czynnik pozaludzki *Software Takes Command* („Oprogramowanie przejmuje kontrolę") – pisał Lev Manovich[159] – i istotnie możemy zaobserwować, jak oprogramowanie przejmuje kontrolę nad przebiegiem komunikacji między odbiorcą i artystą, odbiorcą i artefaktem, który jest zdematerializowanym, istniejącym jedynie hipotetycznie, jako dyskretny zapis w języku komputerowym, projektem doświadczenia estetycznego.

Tym zatem, co stanowi szczególnie ważną cechę współczesnych działań artystycznych, jest ich dogłębne i niezbywalne powiązanie z techniką, która nie tylko stwarza nowe możliwości generowania przedstawień i zapośredniczeń, ale przede wszystkim przekształca samą przestrzeń komunikacji[160]. Nadawca (twórca) oraz odbiorca nieuchronnie wchodzą w interakcję z maszyną. Zawojski, opisując wielostronne związki sztuki, technologii i nauki jako właściwość cybersztuki, posługuje się terminem „syntopia" Ernesta Pöppela[161], oznaczającym zespolenie wymienionych dziedzin w nową synergiczną całość. Kluszczyński również sugestywnie dowodzi, że medium elektroniczne stworzyło nowe, niedostępne dotąd możliwości twórczych działań, przekształcając zarówno warunki i właściwości komunikacji między nadawcą i odbiorcą, jak i ontyczny charakter artefaktu, który dematerializując się, staje się zarazem dyspozytywem (partyturą, projektem) o potencjale zdarzeniowym, a nie gotowym obiektem. To zaś oznacza, że nowa awangarda projektuje nowe podejście poznawcze, nowe języki krytycznego opisu i nową wrażliwość publiczności. Sama interaktywność jest zjawiskiem absolutnie nowym, stwarzającym zupełnie nieznane ontyczne stany dzieła w ruchu, dzieła – zdarzenia, dzieła-efemerydy i tym podobne. Techniki komunikacyjne to jednak nie wszystko, Zawojski zauważa: „to przecież właśnie cybersztuka

159 L. Manovich, *Software Takes Command*, New York 2013.

160 Por. R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, dz. cyt.; P. Zawojski, *Cyberkultura*, dz. cyt.; R. Bromboszcz, *Kultura cybernetyczna i jakość*, Poznań 2013.

161 E. Pöppel, *Radikale Syntopie an der Schnittstelle von Gehirn und Computer*, w: *Die auf dem Weg zur Technik Seele*, Hrsg. Ch. Maar, E. Pöppel, T. Christaller, Hamburg 1996, cyt. za: P. Zawojski, *Cybersztuka*, dz. cyt., s. 164.

proponuje zupełnie nowe tropy związane nie tylko z nowymi technikami i modelami komunikacyjnymi, ale też przekształceniem ról artysty i odbiorcy"[162].

Percepcja wizualna, zmysłowa e-literatury staje się niejednokrotnie kategorią dominującą nad intelektualnym wymiarem pytań nakierowanych na rozumienie. Symptomatyczne w odbiorze tych dzieł jest często ich oglądanie, traktowanie projektów cyberliterackich jako ekscentrycznych i ekstrawaganckich eksperymentów w obrębie literackich technik, których nietypowość budowy, nawiązująca do tradycji konkretyzmu, konceptualizmu, poprzedzona eksperymentami literackimi, nierzadko przesłania semantyczny wymiar literackiego komunikatu. Oczywiste są odniesienia do tradycji poezji wizualnej, konkretnej. W poezji cyfrowej jednoznaczne są bowiem nawiązania nie tylko do awangardy: dadaizmu i futuryzmu. Do tradycji poezji cyfrowej należy sięgający starożytności nurt poezji wizualnej aż po ikoniczno-przestrzenne oraz typograficzne eksperymenty w kaligramach Apollinaire'a, *Rzucie kośćmi* Mallarmégo, a także w futurystycznej koncepcji słów na wolności Marinettiego. W Polsce do eksperymentatorów z wizualnym kształtem wiersza oraz z jego mechanistycznymi właściwościami należeli: Jasieński, Młodożeniec, Stern, Czyżewski, potem w neoawangardzie wskazać trzeba poezję konkretystów, zwłaszcza Stanisława Dróżdża.

Wszyscy ci twórcy unaoczniali w swojej poezji zmiany rzeczywistości zachodzące pod wpływem uprzemysłowienia i zmian komunikacyjnych. Poezja cyfrowa nawiązuje do nich w sferze wizualnej, a dodatkowo wzbogaca je o nowe techniki, jakie dają media cyfrowe: multimedialność, animacyjność, interaktywność. Bezpośrednią inspiracją dla algorytmicznej, zmechanizowanej odmiany wiersza była działająca w latach 60. XX wieku Grupa OuLiPo, której eksperymenty literackie oparte na algorytmach oraz prawach i wzorach matematycznych patronują zarówno liberaturze, jak i poezji nowomedialnej[163].

To jednak, co stanowiło o specyfice dokonań artystów konceptualnych, nie wyczerpuje specyfiki nowej multimedialnej e-literatury. O poezji wizualnej można było mówić jako o sztuce intersemiotycznej,

162 P. Zawojski, *Cybersztuka*, dz. cyt., s. 170.
163 Por. U. Pawlicka, *(Polska) poezja cybernetyczna*, dz. cyt., s. 130.

łączącej problematykę słowa i obrazu. Cyberpoezja nie tylko kumuluje w sobie cechy strukturalne innych sztuk, ale też, przede wszystkim, problematyzuje ontologię obiektu, który traci w cyperprzestrzeni zarówno swą materialność, jako i jasno definiowalną kompozycję, uchwytną na poziomie percepcji odbiorcy. Dzieło stabilizuje jego symbioza ze środowiskiem informatycznym – oprogramowanie, będące warunkiem zaistnienia, pozostaje poza zasięgiem przeciętnego odbiorcy, a często też twórcy, korzystającego ze wsparcia programisty. Bromboszcz mówi sugestywnie o „cybernetycznej podszewce" każdego obiektu uwidaczniającego się odbiorcy[164].

Projekty e-literackie osadzone są na zakodowanym mechanizmie definiującym ich działanie, niewidocznym dla odbiorcy. Kiedy uświadomimy sobie, że fundamentem komunikacji w internecie jest wiele powiązanych ze sobą warstw języków komputerowych, które umożliwiają przesyłanie danych między nadawcą a maszyną, jasnym stanie się nowatorski charakter tych zjawisk. Wszystkie warstwy kodowania przenikają się, kontaminują, fałdują, współwarunkują. W języku HTML zakotwiczane są języki CSS, Java Script, PHP i Mysql (na przykład definiowanie sposobu otwierania się strony mieści się wewnątrz ciała (ang. *body*) dokumentu HTML. Takie informacje mogą się też znaleźć w nagłówku (ang. *head*) dokumentu lub poprzedzać cały kod HTML). Na czysty HTML nakłada się arkusze CSS, które go formatują. Kody są zagnieżdżane, tworzą warstwy, warstwy się fałdują, w nich mogą być kolejne fałdy. To wszystko oczywiście metafory wizualne. Wytworzenie przedmiotu estetycznego zapośredniczone jest w sygnale elektrycznym, polu magnetycznym, a także w kodowaniu, jego „warstwach" i „fałdach"[165]. Te niewidoczne struktury informatyczne tworzą „poziom informacyjny" (określenie Romana Bromboszcza[166]). Będąc fundamentem komunikacji internetowej, jest on dla odbiorcy niewidzialny. Do języków programowania, służących porozumiewaniu się autora z maszyną, dochodzą niezwykle skomplikowane

164 R. Bromboszcz, *Cybernetyczna podszewka. Zjawiska informatyczne w komunikacji internetowej*, w: *Język a media*, vol. 1, *Zjawiska komunikacyjne we współczesnych mediach*, red. B. Skowronek, E. Horyń, A. Walecka-Rynduch, Kraków 2015, s. 83.

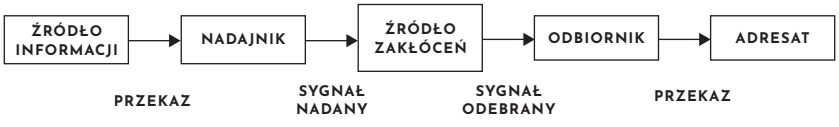
165 R. Bromboszcz, *Cybernetyczna podszewka*, dz. cyt., s. 90.

166 Tenże, *Estetyka zakłóceń*, Poznań 2010, s. 5–14.

protokoły komunikacyjne – będące ściśle zdefiniowanymi regułami postępowania, wykonywanymi przez urządzenia wejścia i wyjścia w celu nawiązania między sobą komunikacji i wymiany danych przez internet, również ustrukturyzowanych warstwowo.

Te opisy uświadamiają jedną, niezmiernie ważną kwestię. W przestrzeni technokultury, a także twórczości e-literackiej rola programisty znacząco rośnie w stosunku do roli literata, językoznawcy czy literaturoznawcy. Jesteśmy pełnoprawnymi uczestnikami cyberkomunikacji jedynie na płaszczyźnie najbardziej zewnętrznej, wizualnej, przekazu digitalnego niezwykle skomplikowanego w swej budowie, regułach powstawania i przenoszenia. Dostęp do kodów źródłowych niczego nie wyjaśni odbiorcy nieobytemu z podstawami języków programowania. Śledząc zewnętrzną, widoczną na ekranie płaszczyznę utworu nie mamy dostępu do niewidocznej sfery kodów i protokołów komunikacji, które odpowiadają za mechanizm działania cybernetycznych obiektów i który stanowi język komunikowania się z komputerem. Do dyspozycji mamy jedynie interfejs użytkownika – tę część oprogramowania i elektronicznych urządzeń, które odpowiadają za interakcję z użytkownikiem. Z tego powodu dotychczasowy model komunikacji literackiej, w której rola nadajnika i odbiornika redukowana była do rzadko branego pod uwagę kanału komunikacji, powinien być uzupełniony o elementy wyodrębnione w słynnym matematyczno-cybernetycznym modelu Shannona i Weavera[167], który swego czasu silnie zainspirował semiotykę i językoznawstwo:

MODEL PRZEKAZU SYGNAŁÓW SHANNONA I WEAVERA (1948)



167 C. Shannon, W. Weaver, *A Mathematical Theory of Communication*, Champaign, Illinois 1948.

Uwzględnienie pośrednictwa urządzenia nadajnika (komputer, na którym nadawca koduje swój przekaz), odbiornika (komputer lub inne urządzenie, na którym adresat odczytuje przekaz), ich technicznych parametrów i możliwości oraz zakłóceń, które w trakcie przesyłu danych przekształcają informację, wydaje się szczególnie istotne wtedy, gdy mamy do czynienia z tekstami kodowanymi w języku maszyny (HTML), odmiennym od języka naturalnego, zwłaszcza że wielu twórców celowo wykorzystuje błędy (ang. *glitche*), będące skutkiem zdefektowanych lub źle tłumaczonych danych w czasie ich przesyłu, jako nowy środek ekspresji przemieszczający granice sztuki i wymuszający jej redefinicję. Różnego rodzaju fragmentaryzacje, replikacje i przekształcenia ujawniające pikselową strukturę przekazu stają się nie tylko zjawiskiem ze sfery wizualnej, lecz – przede wszystkim – zabiegiem semantycznym, często służąc do generowania celowych zakłóceń (efekt *glitch-alike*), zwracających uwagę na techniczne aspekty cybersztuki, jak i testujących granice wyobraźni współczesnego odbiorcy[168].

Antoni Porczak tak charakteryzuje tego rodzaju projekty, których elementy chętnie wykorzystywane są zarówno przez Romana Bromboszcza, jak i Leszka Onaka czy Piotra Puldziana Płucienniczaka:

> Gatunkowo – sztuka instalacji, nawigacji, remiksacji. Percepcyjnie – sztuka udziału użytkownika w przekształcaniu artefaktu. Komunikacyjnie – sztuka dialogu i interakcji. Kompozycyjnie – sztuka posługująca się otwartą strukturą, miksem, segmentacją[169].

Jednocześnie jednak Porczak nie widzi miejsca dla działań awangardowych we współczesnej kulturze, zauważając, że „Głównym polem

---

168 We wszystkich wskazanych eksperymentach z medium jako źródłem efektów artystycznych dostrzec można kolejny już etap poszukiwań formalnych cechujących sztukę dwudziestowieczną. Wcześniej szczególnie wyczuleni na znaczeniotwórczą rolę medium byli choćby poeci lingwiści, chętnie przekuwający mimowolne błędy, automatyzmy językowe oraz przejęzyczenia w komunikat estetyczny. Mistrzem tego typu przekształceń był Miron Białoszewski. Podobne uwrażliwienie na właściwości medium, które pełni istotną funkcję składową dzieła, cechuje wszakże twórczość wielu innych artystów, różnymi drogami dochodzących do podobnej świadomości artystycznej rangi używanej technologii przekazu. Dość wymienić choćby osobowości tak różne jak Leopold Buczkowski, Tymoteusz Karpowicz czy Stefan Themerson.

169 Por. A. Porczak, *Shiftart, czyli sztuka przesunięcia*, „Opcje", nr 2 (71), czerwiec 2008, s. 6.

zmian w sztuce dzisiaj wydaje się przestrzeń komunikacyjna, a nie artystyczna"[170]. Eksponując rolę odbiorcy w nadawaniu sensu dziełu, artysta podkreśla, że awangardowość może mieć dziś wyłącznie status „myślowej kliszy"[171], co nie wyklucza oczywiście awangardowego modelu percepcji. Natomiast Kluszczyński, powołując się na ustalenia Stefana Morawskiego[172], przypisuje nowej awangardzie zestaw atrybutów analogicznych do jej historycznych poprzedniczek. Są to: nowatorstwo, dystans wobec dotychczasowych kanonów estetycznych i zastąpienie ich uniezwyklonym spojrzeniem na rzeczywistość, fascynacja teraźniejszością, teoretyzowanie oraz „skłonność do formowania i działania w grupie oraz do twórczości kolektywnej"[173]. Do tego zestawu Zawojski dodaje „krytyczny namysł nad wykorzystywanymi narzędziami"[174], który jest istotnym wymiarem cyberawangardowych działań twórców poddających dość przewrotnej krytyce technokulturę, której sami są dziećmi jako aktywni użytkownicy. Wpisują tym samym w swoje realizacje korzystające z narzędzi cyfrowych „refleksję metateoretyczną i metakrytyczną"[175]. Metakrytycyzm, w przeciwieństwie do charakteryzującego podejście awangardowe krytycyzmu, byłby skierowany przeciwko podstawom, na których budowane są artystyczne działania cyberawangardy. Widać to doskonale w projektach Rozdzielczości Chleba (Onak, Puldzian Płucienniczak, Podgórni). Ich postawę cechuje sceptyczny dystans do całej technokultury oraz autoironiczne wykorzystanie narzędzi nowomedialnych do obnażenia negatywnych dla całej kultury skutków postępu.

Idea współpracy artystycznej wspólna jest dla wszystkich awangard, ale Kluszczyński pokazuje, że dopiero współcześnie doszło do pełnej realizacji tej awangardowej idei kolektywizmu i współpracy.

Od etycznego wymiaru kolektywizmu korespondencyjnego właściwego pierwszej awangardzie (Strzemiński, Przyboś, Kobro, Stażewski, Brzękowski), przez zhierarchizowaną współpracę w ruchach

170 A. Porczak, *Awangarda po obiedzie*, w: *Wiek awangardy*, dz. cyt., s. 270.
171 Tamże, s. 276.
172 S. Morawski, *Awangarda artystyczna (o dwu formacjach XX wieku)*, w: *Na zakręcie: od sztuki do po-sztuki*, Kraków 1985, s. 258–260.
173 R.W. Kluszczyński, *Jednostka – grupa – sieć*, dz. cyt., s. 146.
174 P. Zawojski, *Cybersztuka jako awangarda naszych czasów*, dz. cyt., s. 167.
175 Tamże.

neoawangardowych, przekształcenia w relacjach między twórcami dochodzą do stanu, w którym praktyki artystyczne opierają się na ścisłej więzi między człowiekiem i maszyną, jak również między artystą i projektowaną przestrzenią twórczych zachowań odbiorców. Kontekst kulturowy współczesnych awangard sprawił, że mają one zdecydowanie odmienny charakter niż ruchy dwudziestowieczne: „Współpraca, partycypacja, wspólnota, stały się współcześnie centralnymi kategoriami refleksji nad sztuką, kulturą, organizacją struktur społecznych”[176] – podkreśla Kluszczyński, wskazując, że rozwój sztuki interaktywnej i społeczeństwa sieciowego osłabił pozycję jednostki, a także kategorii indywidualizmu, podmiotowości, i jednostkowej tożsamości. Badacz przywołuje koncepcję indywidualizmu sieciowego Manuela Castellsa. Jest ona w gruncie rzeczy rodzajem kolektywizmu – formą uspołecznienia, siecią konstruowaną z indywidualnej perspektywy. Nowy indywidualizm jest więc relacyjny – uwikłany w interakcję, uzależniony od relacji z innymi, konstytuuje się jako zjawisko kolektywne, stając się kolejną wersją odejścia autora.

To zjawisko odnosi się również do sztuki multi- i hipermediów. Współczesne praktyki artystyczne opierają się na ścisłej więzi między człowiekiem i maszyną, między artystą i projektowaną przestrzenią twórczych zachowań odbiorców. W przypadku projektów e-literackich jest to możliwe w sytuacji, gdy mamy do czynienia z poezją programowalną, to jest taką, której projekt zapisany w postaci algorytmów urzeczywistnia się w każdorazowym akcie czytania. Odbiorca uruchamia mechanizm generujący wersję tekstu, jednakże nie ma zazwyczaj żadnego wpływu na to, jaki kształt utworu ukaże się jego oczom. Zdecydowana część autorskich kompetencji przechodzi na program komputerowy realizujący zapisane wcześniej reguły korzystania z zasobów wybranych plików lub przeglądarek internetowych. Z kolei w przypadku pierwszego etapu e-literackiej rewolucji ta wspólnotowość wiązała się także ze współzależnością poczynań twórcy od decyzji i aktywności odbiorcy, który sam konstruował własny przedmiot estetyczny, decydując o wyborze linku przenoszącego go w inne nieoczekiwane miejsce.

176 R. Kluszczyński, *Jednostka – grupa – sieć*, dz. cyt., s. 153.

Jednakże mówienie o wspólnotowości działań i współodpowiedzialności za efekty artystyczno-performatywnego przedsięwzięcia w przypadku dzieł e-literackich często jest projektowaniem teorii na rzeczywistą sytuację komunikacyjną. Odbiorca bowiem porusza się zawsze w polu możliwości wyznaczonych przez twórcę/twórców. Czytelnik zanurzony w niezdefiniowanej sytuacji, pozbawiony kontekstu i punktów odniesienia, często nie jest w stanie zakreślić dla siebie horyzontu możliwych sensów, poprzestając na płaszczyźnie odbioru wizualnej płaszczyzny projektu.

Istotnym *novum* jest natomiast interaktywny wymiar tej odbiorczej aktywności. Kluszczyński korzysta z typologii wprowadzonej przez badaczy procesu uczenia się, którzy mówią o dwóch znaczeniach kategorii „wspólna praca twórcza": współdziałanie (ang. *cooperation*) oraz współpraca (ang. *collaboration*)[177]. Kooperacja (współdziałanie) zachowuje strukturę hierarchiczną w podziale zadań. Całościowe działanie twórcze nadzorowane jest przez jedną osobę. W kolaboracji (współpracy) proces twórczy jest niehierachicznie zbudowany z warstw lub faz. Kolaboracja jest zatem najdoskonalszą realizacją modelu zbiorowego autorstwa rozproszonego, w którym każdy z artystów ma równe prawa i w równym stopniu wpływa na kształt dzieła.

W Polsce prekursorskim przykładem tego typu współpracy jest powieść kolaboratywna *Piksel Zdrój*, napisana przez ośmioro autorów, których działania koordynowane były przez Annę Piwowarską i Mariusza Pisarskiego. Pisanie powieści poprzedziły zainicjowane przez Mariusza Pisarskiego kilkudniowe warsztaty e-literackie „Piksel Zdrój". To po nich kilkoro spośród uczestników postanowiło kontynuować projekt, tworząc wielolinearną opowieść zbudowaną wokół jednego miejsca i tematu (lato w mieście). Na początku każdy z autorów prowadził własną narrację, następnie dzieląc się rezultatami pracy z pozostałymi. Kolejny etap pracy polegał na znalezieniu wspólnych motywów, wątków i zdarzeń oraz zlinkowaniu ich tak, by powstała struktura hipertekstowa. Etap trzeci, ostatni, polegał na wspólnym napisaniu historii fabularnej będącej fikcyjną kontynuacją warsztatów

177 P. Dillenbourg, M. Baker, A. Blaye, C. O'Malley, *The Evolution of Research on Collaborative Learning*, w: *Learning in Humans and Machine: Towards an Interdisciplinary Learning Science*, eds. E. Spada, P. Reimann, Oxford 1996, s. 189–211.

pisarskich przeniesionych nad morze. Tutaj wymyśleni przez ośmioro autorów bohaterowie, będący ich literackimi, nie-autobioraficznymi reprezentacjami, którzy spotkali się, by razem dokończyć pisanie powieści, przeżywają tragedię. Ginie jeden z uczestników warsztatów, a zadaniem czytelnika śledzącego ten wielolinearny hipertekst staje się rozwiązanie zagadki kryminalnej.

Na marginesie dodajmy, że całe to kilkupoziomowe, metaliterackie i autotematyczne przedsięwzięcie najpierw zostało zaaranżowane, a następnie było koordynowane przez najbardziej dziś chyba kompetentnego i zaangażowanego w kształtowanie życia literackiego w sieci badacza i autora – Mariusza Pisarskiego. Ten reżyserowany, inscenizatorski wymiar projektu czyni z niego rodzaj laboratoryjnego eksperymentu, któremu brakuje autentyzmu i spontaniczności działań awangardowych, natomiast niewątpliwie ukazuje nowe możliwości cyfrowych narzędzi, dzięki którym możliwe stało się połączenie w jedną całość historii, wymyślanych przez początkowo niezależnie działających twórców i pisanych na odległość. Wykreowana została w ten sposób zupełnie nowa sytuacja komunikacyjna: wieloautorskiego współdziałania. Dodatkowo „*Piksel Zdrój* to studium potencjału narracyjnego i spójności fabularnej w literaturze doby lajków i linków”[178]. Ten propedeutyczny, a wręcz dydaktyczny walor eksperymentu realizuje się w wymiarze rzeczywistej wspólnotowości działań, które nie ograniczają się tylko do wypełniania ról narracyjnych, lecz wywierają realny wpływ na sieciowy, także w świecie offline, sposób funkcjonowania grupy.

Oto jak po fakcie uczestnicy wyłożyli swoje intencje:

> Postanowiliśmy wspólnie wymyślić fabułę, miejsce akcji i bohaterów. Sfikcjonalizowaliśmy samych siebie, decydując, że przedmiotem powstającej „linii wspólnej” będziemy my sami, a raczej nasze alter ega, wybierające się na wyjazdową odsłonę warsztatów literackich, w których braliśmy udział w realu. Odtąd – aż do premiery i dalej – dziesiątki szczegółów odnośnie świata przedstawionego, zachowania postaci, a nawet wyglądu stron www ustalaliśmy kolegialnie, drogą negocjacji, regulacji i minimalnej – choć obecnej – moderacji[179].

[178] *Kooperatyw twórczy Piksel Zdrój o sobie i wzajemnej miłości*, http://wakat.sdk.pl/kooperatyw-tworczy-piksel-zdroj-o-sobie-i-wzajemnej-milosci/ (dostęp: 2.05.2017).
[179] Tamże.

Grupowy charakter działań czyni zarazem z *Piksela Zdrój* przykład eksperymentu, w którym indywidualność autora zastąpiona zostaje zbiorową inteligencją. Do tego jednak dodać należy, że – jako projekt multimedialny – wymagał także opracowania graficznego. Grafik to dziś coraz częściej współautor projektów e-literackich, o ile bowiem niektórzy przynajmniej autorzy posiadają kompetencje z zakresu programowania, to stronę wizualną oddają zazwyczaj w ręce wykształconego grafika. Tym samym każdy zwizualizowany utwór e-literacki jest dziełem współautorskim.

Dodatkowo ujawniły się przynajmniej dwie możliwe perspektywy badania zjawiska cyberawangardy. Z jednej strony artykułowana jest teza o historyczności awangard (Morawski, Bauman, Porczak), z drugiej – mierzymy się z przeświadczeniem o głębokim przekształceniu zjawiska awangardowości, które ma jednak charakter odnawialny. Albo zatem przyjmiemy, że obecne w sferze deklaratywnej twórców i/lub percepcyjnej odbiorców awangardowe klisze świadczą jedynie o pragnieniu obecności nieobecnej awangardy, albo opisywać będziemy nowe fenomeny jako istotnie przekształcone realizacje awangardowych idei. W gruncie rzeczy jednak nie zmienia to istoty problemu, który tutaj, na użytek rozważań o przekształceniach e-literatury, chciałabym wyartykułować jako konieczność poszerzenia kompetencji zarówno artystów działających w sferze digitalnej, jak i publiczności, o ile ta ostatnia nie chce być jedynie odbiorcą wrażeń, lecz świadomym uczestnikiem dialogu z twórcą i syntopicznym obiektem artystycznym.

Nie bez powodu Piotr Celiński zauważa, że cyfrowość da się obsługiwać jedynie z poziomu inter- i transdyscyplinarności. Cyfrowy *homo faber* nie robi podziałów między działaniem twórczym, pracą i kontemplacją: „Trudno w obliczu niezwykłego zaawansowania technologicznego mediów uprawiać ich sztukę, kiedy nie dysponuje się wiedzą z zakresu programowania, fizyki, inżynierii, typografii itp. Artyści pracujący w tym obszarze są z tego powodu współczesną awangardą sztuki w ogóle”[180].

Do tych konstatacji należy dodać, że wobec transdyscyplinarności współczesnych działań e-literackich także literaturoznawca

[180] P. Celiński, *Internet/ nowe media/ kultura 2.0*, w: *Zwrot cyfrowy w humanistyce*, *Internet. Nowe media. Kultura 2.0*, red. R. Bomba, A. Radomski, Lublin 2013, s. 21.

musi przekroczyć granice własnej dyscypliny, sięgając już nie tylko po narzędzia pokrewnych dyscyplin humanistycznych, lecz – oto prawdziwa rewolucja – do narzędzi informatycznych, które pozwolą mu z biernego odbiorcy audiowizualnych efektów i zdystansowanego teoretyka stać się świadomym uczestnikiem i zaangażowanym praktykiem. Przywołana przez Celińskiego figura *homo faber* to postać znawcy sztuki, a zarazem inżyniera programisty, obytego nie tylko ze sztuką słowa, lecz także z kulturą wizualną. Częścią obszaru badań literaturoznawcy zajmującego się literaturą digitalną powinien stać się techniczny wymiar artystycznych działań.

Biorąc pod uwagę dwa aspekty praktyk awangardowych w XX wieku: formalny i polityczny[181], można uznać, że testująca materię artystyczną i artystyczne praktyki cyberliteratura, a zatem nowa postać literatury modularnej, interaktywnej, wariacyjnej, funkcjonującej wyłącznie w środowisku digitalnym, jest zarówno eksperymentalna pod względem formalnym, jak i rewolucyjna w wymiarze społecznym. Artyści eksperymentują z nowymi mediami, sprawdzając, czym jest w nich tekstualność i gdzie granice twórczej ekspresji wyznaczają programowalane media. Z tego powodu Raine Koskimaa nazywa te poczynania technologiczną awangardą[182]. Nowa technologia jest bowiem istotnym wyznacznikiem awangardowości tej nowej literatury, którą Bolter i Engberg nazywają z kolei formalną awangardą. Według tych autorów w literaturze cyfrowej nie jest trudno znaleźć przykłady dzieł, które eksplorują wizualne i werbalne eksperymentalne techniki. Zrywają one z konwencjami literackimi, aby przetestować samą naturę literackiego pisania. Formalna awangarda szuka formalnej istoty medium. Programowalna technologia jest medium literatury digitalnej. Inni teoretycy skupiają się na politycznych wymiarach awangardy, która miałaby na celu, jak uważał choćby Peter Bürger, reformowanie społeczeństwa poprzez nowy rodzaj sztuki[183]. Według drugiej koncepcji medium pozostaje pisanie, w tym przypadku jednak

181 Por. K. Wilkoszewska, *W kalejdoskopie awangardowych konstelacji*, w: *Wiek awangardy*, dz. cyt., s. 9.

182 R. Koskimaa, *Teaching Digital Literature: Code and Culture*, w: *Teaching Literature at a Distance: Open, Online and Blended Learning*, eds. T. Kayalis, A. Natsina, London 2010, s. 123–136.

183 P. Bürger, *Teoria awangardy*, tłum. J. Kita-Huber, Kraków 2006.

tracimy to, co najistotniejsze – technologia staje się istotną częścią struktury przekazu.

Wskazać można liczne zwłaszcza w zachodnich realizacjach utwory programowalne, w których kod cyfrowy staje się częścią przekazu. Ujawniony w planie wizualnym nadaje znaczenie procesom kodowania, skrytym zazwyczaj przed oczami odbiorcy. Znaczenia nie kształtują się już wyłącznie na poziomie kulturowego interfejsu, sięgają w głąb struktury cyfrowego dzieła. Tradycja tego rodzaju dzieł jest w Polsce mało znana: kod, wydobywany często na jaw w projektach autorów Perforkarty i Rozdzielczości Chleba, przeważnie wykorzystywany jest jako rodzaj ornamentu, eksponujący cybernetyczny charakter przekazu. Bogatą egzemplifikację takiej kodowej, prawdziwie programowalnej poezji odnaleźć można w twórczości Amerykanina Alana Sondheima czy australijskiej artystki Mez Breeze, a także Kandyjczyka Johna Cayley'a[184]. Tradycją dla tego typu twórczości jest między innymi poezja nowojorskiego awangardzisty Edwarda Estlina Cummingsa (e.e. cummingsa), programowo łamiącego wszystkie poetyckie konwencje. Przede wszystkim jednak w odbiorze poezji kodowej (programowalnej) niezbędna staje się znajomość języków programowania – ich przełożenia na działający tekst.

Z kolei w drugim ujęciu awangardy, w którym ocenie podlega to, w jaki sposób twórczość przekształca praktyki życia, oddziałując na świadomość społeczną, pytać można o obecność takiego właśnie politycznego wymiaru w działaniach cyberawangardy. Tego rodzaju aspiracji nie sposób odmówić polskim twórcom, choć nie należy bagatelizować krytycznych wobec aspiracji cyberpoezji głosów, takich jak stanowisko Aliny Świeściak, która stanowczo odmawia działaniom cyberpoetów rysów awangardowych. Tłumaczy to przy tym następująco:

> Polska poezja cybernetyczna ponawia awangardowe gesty w przestrzeni, która jest na nie niewrażliwa, i za pomocą anachronicznych środków (a trzeba pamiętać, że w cyberprzestrzeni starzenie się to proces zachodzący szybciej niż gdzie indziej). Wypróbowuje awangardowe

184 R. Raley, *Interferences: [Net.Writing] and the Practice of Codework*, „Electronic Book Review" 2009, http://electronicbookreview.com/essay/interferences-net-writing-and-the-practice-of-codework/ (dostęp: 8.11.2019).

> narzędzia w zmienionych warunkach, stawia na „nowe medium", podczas gdy – zwracała na to uwagę już jakiś czas temu Rosalind Krauss, u nas pisał o tym Grzegorz Dziamski – nowa sytuacja medialna polega na przekraczaniu myślenia o sztuce w kategoriach medium, a nie na jego absolutyzowaniu[185].

Nie godząc się ze zbyt generalną oceną anachroniczności działań polskich twórców, warto przypomnieć godzący zwolenników dwu skrajnych stanowisk pogląd Jacquesa Rancière'a[186]. Projektuje on swoistą „trzecią drogę" między stopieniem sztuki z życiem oraz autonomią sztuki, pokazując, że sztuka identyfikuje się ze swoimi formami, a publiczność i artysta również angażują się w dzieło na poziomie jego formalnych efektów. A zatem formalne innowacje są polityczne. Eksperymentatorstwo to wyzyskiwanie potencjału medium i w radykalnym sensie jest to nawiązanie do historycznej awangardy. Co to znaczy „radykalny" w sztuce digitalnej? Czy formalne innowacje mogą spowodować radykalne zmiany w publiczności i kulturze? U Rancière'a krytyczna sztuka zmienia percepcję publiczności, rekonfiguruje to, co jest widzialne i niewidzialne i te działania mogą mieć polityczne implikacje. Wielu artystów uważa, że różnica medium między digitalną oraz tradycyjną sztuką jest tym, co należy eksplorować i rozwijać. Taki pogląd żywili również polscy przedstawiciele cyberawangardowych działań. I choć krótka historia polskiej cyberpoezji ostatnich dwudziestu lat pokazuje, że cyberawangarda jest jedną z faz aktywności internetowych artystów, fazą dość krótkotrwałą i szybko ulegającą wyczerpaniu, nie sposób odmówić jej już dziś waloru odnowicielskiego dla myślenia o granicach literatury i możliwościach oddziaływania na odbiorcę. Cyberawangarda spełniła więc już być może swoje zadania: sproblematyzowała sens i wagę zmian, których sama jest częścią.

Z powyższych wywodów wyłania się dość jednoznaczna, choć nie wszystkich satysfakcjonując konkluzja. Nie ma jednej rozstrzygającej odpowiedzi na pytanie o status współczesnej cyfrowej literatury. Czy

---

185 A. Świeściak, *Awangardowa cyberpoezja?*, dz. cyt., s. 122. Badaczka podkreśla również, że „polska cyberpoezja wyzbyła się typowych dla awangardy ambicji emancypacyjnych: przekonująca krytyka języka i sposobów jego społecznego funkcjonowania realizuje się poza jej obszarem", s. 122.

186 J. Rancière, *The Politics of Aesthetics*, trans. G. Rockhill, London 2004.

jest to w istocie nowa awangarda, czy też jej awangardowość stanowi wyłącznie projekcję pragnień twórców i części odbiorców? Zamiast odpowiadać wprost, pozwolę sobie zacytować pewnego metodyka matematyki, starającego się rozstrzygnąć spór o status liczby zero: „Oczywiście żadna strona nie ma tu racji bezwzględnej. Jest to kwestią definicji, a definicję można przyjąć dowolną”[187].

Idąc w trop za teoriami Marii Engberg i Jay'a Davida Boltera, od których ustaleń rozpoczęły się te rozważania[188], warto zresztą zauważyć, że dynamika zmieniających się mediów powoduje już dzisiaj unieważnienie dylematów, przed którymi stała sztuka cyfrowa u swych początków. Wielu twórców, zaczynających jako eksperymentatorzy, stający wobec fundamentalnych wyzwań modernistycznej i awangardowej estetyki, uwalnia się od niej. Specyfika medium przestaje być dla nich niekwestionowanym punktem wyjścia. Nie starają się dowartościować medium ani ukonstytuować nowej polityki. Tworzą dzieła w celach rozrywkowych. Media społecznościowe, dominujące dzisiaj, sprzyjają powrotowi do konserwatywnych form pisania, gdzie medium cyfrowe przestaje być istotnym katalizatorem procesów twórczych. Nowe formy pisania online domagają się zredefiniowania praktyk literackich. Twitteratura, twórczość facebookowa, powieść sms-owa, vlogi czy inne rodzaje mulitmedialnych narracji nie są już kontynuacją awangard dwudziestowiecznych ani w znaczeniu formalnym, ani politycznym. Literatura internetowa wkracza w kolejny etap swojego istnienia.

187 Poradnia metodyczna, zob. http://www.matematyka.wroc.pl/survey/poradnia-metodyczna (dostęp: 7.05.2017).

188 Korzystam z ustaleń zawartych w cytowanym wcześniej artykule: M. Engberg, J.D. Bolter, *Digital Literature and the Modernist Problem*, dz. cyt.

ROZDZIAŁ V

MIĘDZY ESTETYKĄ I POLITYKĄ. O SZTUCE ZAANGAŻOWANEJ W INTERNECIE

Żyjemy w erze internetu. W określeniu tym, autorstwa hiszpańskiego socjologa i badacza komunikacji Manuela Castellsa, nie ma przesady. Według najnowszych raportów dostęp do sieci mają ponad cztery miliardy ludzi (z siedmioipółmiliardowej populacji), z urządzeń mobilnych korzysta ponad pięć miliardów użytkowników, a z portali społecznościowych ponad trzy miliardy[189]. Internet, który w standardzie stron WWW działa od 1991 roku, nie jest tylko narzędziem komunikacji ani wirtualnym dodatkiem do naszego życia, do którego podłączamy się wtedy, gdy czujemy taką potrzebę, szukając informacji, rozrywki, kontaktu z innymi. Internet w przeciągu ćwierćwiecza zrewolucjonizował świat, zmienił sposób rozumienia czasu i przestrzeni, realnie wpłynął na to, jak żyjemy i kim jesteśmy.

Hiszpański socjolog przeanalizował siłę działania technologii na przykładzie wielkich społecznych ruchów z lat 2011–2012 w książce pod wymownym tytułem *Sieci oburzenia i nadziei*[190] (ang. *Networks of Outrage and Hope*). Opisał ich rozmach i skuteczność, które możliwe były dzięki mediom społecznościowym. Autor tak tłumaczy specyfikę komunikacji cybernetycznej: „jest to przestrzeń autonomii, pozostająca w dużej mierze poza kontrolą rządów i korporacji, które wcześniej

189 Stan na styczeń 2018 roku. Na podstawie: *The Next Web, Digital Report*, badania przeprowadzone przez We Are Social i Hootsuite, https://thenextweb.com/contributors/2018/10/17/q4-2018-internet-report-almost-4-2-billion-humans-are-online/ (dostęp: 25.03.2018).

190 M. Castells, *Zmienianie świata w społeczeństwie sieci*, w: *Sieci oburzenia i nadziei. Ruchy społeczne w erze Internetu*, tłum. O. Siara, Warszawa 2013.

zmonopolizowały kanały komunikacji i uczyniły je fundamentem swojej władzy”[191].

Usieciowione ruchy społeczne – fenomen związany z postępującą cyfryzacją – wyrastają w znacznej mierze z nieufności do instytucji państwowych i przekonania o braku wśród biorących udział w rządzeniu polityków reprezentantów własnych poglądów i interesów. Ruchy społeczne opierają się na, słusznym skądinąd, przekonaniu, że o wyniku wyborów decydują finanse i kontrola nad mediami. Rządzący obiecują zatem wzburzonemu społeczeństwu zmiany, powołując się przy tym na wolę narodu wyrażoną w poprzednich wyborach i składając obietnice na kolejne wybory. Tymczasem przeciwko temu protestują dziś obywatele. Manuel Castells zauważa: „Ruchy nie odrzucają demokracji przedstawicielskiej, lecz krytykują praktykowaną dziś formę tego ustroju i kwestionują jej prawomocność”[192].

Badacz pokazuje, jak w „wolnej przestrzeni publicznej Internetu”[193] jednostki tworzyły więzi, które pomogły im poczuć siłę i pokonać strach, aby wyjść na ulicę miast i podjąć walkę o obalenie niesprawiedliwych systemów w realnym świecie.

„W świecie połączonym bezprzewodowym Internetem, gdzie idee i obrazy rozprzestrzeniają się wirusowo, nowe ruchy zyskały błyskawiczną popularność”[194] – relacjonuje badacz, pokazując, jak „usieciowione ruchy społeczne”[195], będące reakcją na „strukturalny kryzys gospodarczy oraz pogłębiający się kryzys legitymizacji”[196], doprowadziły do rewolucji najpierw w świecie arabskim – w północnej Afryce i na Bliskim Wschodzie – a potem także w innych częściach świata, gdzie obywatele organizowali się, by wyrazić swój sprzeciw wobec rządów nieudolnie zarządzających kryzysem ekonomicznym[197]. Protesty społeczne ogarnęły Hiszpanię, Grecję, Portugalię, Włochy, Wielką Brytanię, Izrael. Dnia 15 października 2011 roku globalna

191 Tamże, s. 14.
192 Tamże, s. 226.
193 Tamże, s. 14.
194 Tamże.
195 Tamże, s. 15.
196 Tamże, s. 211.
197 Przegląd ruchów społecznych, mających miejsce w 2011 roku, zawiera książka Paula Masona, *Why It's Kicking off Everywhere. The New Global Revolutions*, London 2012.

sieć Ocuppy, korzystając przede wszystkim z komunikacji w internecie, zmobilizowała setki tysięcy ludzi w osiemdziesięciu dwóch krajach świata do protestu pod hasłem: „United for Global Change", domagając się sprawiedliwości społecznej i prawdziwej demokracji. Cechą wspólną tych społecznych ruchów było oddolne zorganizowanie w mediach społecznościowych, gdzie toczyła się nieskrępowana dyskusja i odbywało się koordynowanie działań przenoszonych następnie w przestrzeń miast.

Castells, powołując się na badania psychologów i socjologów, tłumaczy tę siłę sieci faktem, że ruchy społeczne to ruchy emocjonalne, a internetowa komunikacja pozwala w błyskawicznym tempie wzmacniać emocje takie jak gniew, sprzeciw i oburzenie na niesprawiedliwość, której doświadczają jednostki. Entuzjazm, wywołany poczuciem wspólnoty z innymi podobnie myślącymi, prowadzi do działania. To ono stanowi wymierny skutek komunikacji w sieci. Społeczności, wzmocnione wspólnotowością doświadczeń rozczarowania i gniewu, przenoszą swój protest z przestrzeni cybernetycznej w przestrzeń miejską. Tak poszerzoną nową przestrzeń publiczną Castells nazywa „trzecią przestrzenią"[198], „przestrzenią autonomii"[199] lub przestrzenią hybrydową, która „łączy cyberprzestrzeń i przestrzeń miejską intensywnymi interakcjami i tworzy – w sensie technologicznym i kulturowym – błyskawiczne wspólnoty praktyk transformacyjnych"[200].

W Stanach Zjednoczonych ruch Ocuppy Wall Street, osadzony właśnie w hybrydycznej rzeczywistości, wywarł tak znaczny wpływ na świadomość społeczną, że magazyn „Time" uznał „Protestującego" (ang. *Protester*) za człowieka roku 2011. Jeśli dodamy, że rok wcześniej człowiekiem roku został twórca portalu społecznościowego Facebook Mark Zuckerberg, a w 2006 roku tytuł ten otrzymała światowa społeczność internetowa, w tym zwłaszcza projekty: Wikipedia, Myspace oraz YouTube, jasnym stanie się, jak powszechne jest dziś przekonanie o tym, że internet przynosi światu upragnioną wolność, sprawiedliwość i demokrację. Nic zatem dziwnego, że wyróżnieniu przyznanemu

198 E. Castells, *Zmienianie świata w społeczeństwie sieci*, dz. cyt., s. 213.
199 Tamże.
200 Tamże, s. 24.

sieciowemu „Ty" towarzyszyło hasło: *„Ty" kontrolujesz erę informacji* (ang. *„You" control the Information Age*).

Hierarchiczny model demokracji przedstawicielskiej w sieci zastępuje demokracja uczestnicząca[201]. Ma ona strukturę poziomą, pomija też instytucjonalne pośrednictwo oficjalnych struktur państwa w organizowaniu działań oraz rezygnuje z przywództwa. Rządzeni, nieufnie podchodząc do działań polityków, chcą mieć realny wpływ na decyzje podejmowane w dotyczących ich sprawach. Ponieważ jednak politycy nie są skorzy do poszerzenia udziału społeczeństwa w sprawowaniu władzy i zmniejszenia stref wpływu lobbystów, oddziaływanie oddolnych ruchów społecznych na reformy systemu politycznego jest głównie pośrednie. Castells zwraca uwagę na zupełnie inny sposób, w jaki aktywność społeczna może wpłynąć na rzeczywistość polityczną: „mianowicie ruchy wpływają na ludzkie umysły"[202]. Podnoszą zatem świadomość obywateli, uzmysławiając wagę podejmowanych kwestii i wpływu ich aktywności obywatelskiej na kształt polityki oraz jakość życia publicznego.

I właśnie w tym miejscu spotykają się polityczny wymiar społecznych ruchów oraz polityczny charakter działań artystycznych. Tu zaczyna się też właściwa opowieść o zaangażowaniu współczesnej sztuki i literatury w sieci w realne życie i społeczne problemy oraz o estetycznych działaniach na rzecz politycznej zmiany.

Sieć zmieniła status i sytuację sztuki, jej twórców i publiczności. Jej utopijnym projektem jest model kultury 2.0 – dostępnej dla każdego przestrzeni komunikacji symbolicznej, współtworzonej przez wszystkich. Dzięki tanim i prostym w obsłudze narzędziom cyfrowym oraz otwartemu kanałowi dystrybucji, jakim jest internet, w kreowaniu

201 Agnieszka Cybal-Michalska wiąże przeobrażenia współczesnych społeczeństw ze zjawiskiem globalizacji: „*Stricte* globalne jest przejście od społeczeństwa przemysłowego do informacyjnego, od technologii siłowej do ultratechnologii, od gospodarki narodowej do globalnej, od myślenia krótkofalowego do długofalowego, od centralizacji do decentralizacji, od pomocy zinstytucjonalizowanej do samopomocy od demokracji przedstawicielskiej do uczestniczącej, od hierarchii do sieci, (…) od schematu «albo-albo» do wielokrotnego wyboru", A. Cybal-Michalska, *Globalizacja i jej krytyka. O potrzebie zorientowania społeczeństwa na wiedzę, współdziałanie i odpowiedzialność*, w: *Dyskursy kultury popularnej w społeczeństwie współczesnym*, red. A. Cybal-Michalska, P. Wierzba, Kraków 2012, s. 16.

202 E. Castells, *Zmienianie świata w społeczeństwie sieci*, dz. cyt., s. 226.

treści uczestniczą zarówno profesjonaliści, jak i amatorzy. Dla osób urodzonych w latach 80. XX wieku i później ten nowy model kultury, rozwijającej się poza instytucjonalnymi i hierarchicznymi strukturami tradycyjnej, analogowej kultury, stanowi naturalne środowisko. Interaktywność, multimedialność i konwergencja mediów, a także możliwość korzystania z zasobów sieci w otwartym dostępie to naturalne warunki ich aktywności. Cechuje ją kreatywność i odwaga w prezentowaniu siebie i swoich dokonań. Z kolei podstawową formą twórczą staje się remiks, czyli działanie polegające na przechwytywaniu i przetwarzaniu gotowych już utworów. Dla młodych artystów wizja usieciowionej, wolnej kultury, w której uczestniczą, nie jest utopią, lecz częścią ich tożsamości, która ukształtowała ich wrażliwość i sposób myślenia.

Przekonanie o prawie do nieskrępowanego czerpania z zasobów sieci, twórczego wykorzystania tego, co wytworzyli inni, a także do dzielenia się tym w sposób niczym nieograniczony i nieodpłatny sproblematyzowało takie pojęcia jak własność intelektualna czy legalność, zmusiło też badaczy do zredefiniowania pojęcia autorstwa i dzieła. Aby uzmysłowić sobie skalę i rangę kulturowej zmiany, w której jako globalna społeczność uczestniczymy, wystarczy przypomnieć ogromną falę protestów, która przetoczyła się przez świat na początku 2012 roku na wieść o planach wprowadzenia międzynarodowej umowy ACTA (Anti-Counterfeiting Trade Agreement), czyli porozumienia handlowego w sprawie zwalczania obrotu towarami podrobionymi oraz ochrony własności intelektualnej. Niepokój społeczny podsycała tajność ustaleń, trwających od 2008 roku, które nie docierały do wiadomości publicznej w oficjalnych komunikatach. W efekcie na całym świecie rozpoczęły się masowe protesty przeciwko umowie ACTA, traktowanej jako zamach na podstawowe prawa obywatelskie. Był to pierwszy na globalną skalę protest internautów, którzy stanęli w obronie swojego prawa do swobodnego korzystania z wolności w internecie. Ostatecznie w lipcu 2012 roku Parlament Europejski odrzucił treść umowy. Antropolog internetu Piotr Cichocki tłumaczył wtedy, że młodzi wyszli na ulice, ponieważ bali się, „że ACTA może uznać za piractwo ich wybory życiowe i swobodne kształtowanie siebie", poczuli bezpośrednie zagrożenie własnej tożsamości, budowanej w oparciu o materiały pobierane

z sieci[203]. Internet przekształcił bowiem tradycyjną przestrzeń kulturowej ekonomii wymiany (towarów, usług, dóbr kultury) w kulturę dzielenia się – jego zasoby traktowane są jak dobro wspólne, z którego w nieskrępowany sposób można czerpać gotowe już treści (filmy, zdjęcia, utwory literackie i muzyczne, wcześniej chronione jako wytwory pracy intelektualnej), przetwarzać je, a następnie rozpowszechniać, również nieodpłatnie.

Dobrym przykładem tego typu przekonań jest fanfikcja – typ literackiej twórczości amatorskiej polegającej na jawnym wykorzystywaniu gotowych już dzieł, przede wszystkim literackich. Miłośnicy kanonicznego utworu gromadzą się w sieciowym fandomie, dopisują dalsze ciągi fabuły, rozwijają wątki poboczne, rozbudowują konteksty i wymyślają alternatywne historie do ulubionych opowieści, a także prowadzą żarliwe dyskusje na temat każdego detalu związanego z fanonem. Co ciekawe, ich aktywność często przenosi się też poza przestrzeń wirtualną. Fani organizują konwenty, czyli zloty entuzjastów jakiegoś utworu, podczas których mogą jeszcze intensywniej poczuć się częścią fanowskiej wspólnoty. Wcielają się wówczas w ukochane postaci, a także wymieniają się z innymi swoimi przemyśleniami i przeżyciami. A wszystko to z miłości do fikcyjnych bohaterów i literatury, którą traktują jak wspólną własność, nie licząc się z tym, że ich ukochane dzieła wymyślone zostały przez autora, do którego należą. Protesty niektórych pisarzy (na przykład Anne Rice) przeciwko wykorzystywaniu ich książek przez fanów nie są w stanie powstrzymać samego zjawiska amatorskiej twórczości, które, choć istniało zawsze, dziś dzięki sieci stało się wyrazem równych praw wszystkich, którzy partycypują w kulturze. Nic dziwnego, że Pugh Sheenagh określiła fanfikcję mianem „demokratycznego gatunku"[204], urzeczywistniają się w niej bowiem ideały wolnej kultury internetowej, „w kręgu której – jak pisze Lidia Gąsowska – żywe są idee demokratyzacji, równości, egalitaryzmu, wspólnej zabawy, zgrywy i karnawału"[205]. Zdaniem wielu

203 *Nie ma życia bez sieci*, rozmowa Grzegorza Szymanika z Piotrem Cichockim, „Gazeta Wyborcza" z 25 stycznia 2012 roku.

204 P. Sheenagh, *The Democratic Genre. Fan Fiction in a Literary Context*, Glasgow 2005.

205 L. Gąsowska, *Praktyka pisania fan fiction. Tutorial fanfikowca*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich" 2013, t. LVI, z. 2.

badaczy nowych zjawisk kultury fanowskie mają prawo do jawnego przywłaszczania sobie cudzych utworów, pod warunkiem że jest to użycie niekomercyjne. Działalność tego typu jest fundamentem ruchu wolnej kultury oraz nowej formuły aktywnego w niej uczestnictwa[206]. Aktywność tej nowej, bardzo produktywnej i kreatywnej publiczności jest symptomem głębokich przemian systemowych, dotyczących całej kultury.

Związana z wykorzystaniem sieci sztuka partycypacyjna[207] w swoich różnych odmianach rozwija się już od lat 90. XX wieku. Nowe medium umożliwia realizację projektów kolaboratywnych, wspólnotowych. Artystyczne działania w obrębie mediów sieciowych często mają charakter kolektywny, nastawiony na uczestnictwo i współpracę odbiorców. Celem tej sztuki, przybierającej często kształt hybrydyczny, obejmujący zarówno aktywność w sieci, jak i przestrzeni miejskiej lub galeryjnej, jest aktywizacja odbiorców, włączenie ich w działania prospołeczne, ale też ingerencja w przestrzeń społeczną, zaangażowanie w działania na rzecz zmiany sytuacji różnych grup, które krzywdzone są przez obowiązujący system i normy prawa. Wreszcie – sztuka partycypacyjna może też po prostu obnażać niesprawiedliwości, czynić widzialnym to, co wcześniej było niewidoczne, stawać się głosem tych, którzy głosu nie mają.

Spełnia się w ten sposób Rancièrowska koncepcja demokracji. Słowo „demokracja" – przypomina badacz – zostało użyte przez jej adwersarzy, którzy kpiąco wskazywali na to, że „władza *demos*" polega na sprawowaniu jej przez tych, którzy żadnego tytułu do jej sprawowania nie mają. „Do *demos* przynależy ten, kto się nie liczy, kto nie ma głosu i dlatego nie może być słyszany"[208]. Dlatego demokracja – tłumaczy Rancière – „jest samym ustanowieniem polityki, ustanowieniem jej podmiotu i formy relacji"[209]. Polityka byłaby wyjątkiem od

206 Por. L. Lessig, *Free Culture. How Big Media Uses Technology and Law to Lock Down Culture and Control Creativity*, New York 2004.

207 Syntetyczne omówienie zjawiska sztuki zaangażowanej i jej odmian prezentuje Eliza Urwanowicz-Rojecka, *Od sztuki site-specific po sztukę partycypacyjną. Sztuka zaangażowana – wybrane współczesne teorie i praktyki*, „Pogranicze. Studia Społeczne" 2015, t. XXVI.

208 J. Rancière, *Na brzegach politycznego*, tłum. I. Bojadżijewa, J. Sowa, Kraków, s. 23.

209 Tamże.

normalnego stanu rzeczy, zgodnie z którym ludzie podporządkowują się tym, którzy mają tytuł do sprawowania władzy, wynikający albo z urodzenia, albo z bogactwa. Polityka, będąc anomalią, czyni podmiotem politycznym „tych, którzy się nie liczą"[210], którzy nie mają głosu, bo lokują się poza obszarem widzialności.

Odmówienie komuś prawa do mówienia jest równoznaczne z usunięciem go ze sceny publicznej, pozbawieniem go podmiotowości. Tak postępuje się w różnych społeczeństwach na przykład z kobietami, mniejszościami seksualnymi, narodowościowymi, wyznaniowymi, ofiarami przemocy domowej, niepełnosprawnymi. Ich głos zazwyczaj jest niesłyszalny, traktowany jak nieznaczący bełkot. Spycha się w ten sposób kłopotliwe z różnych powodów grupy społeczne w przestrzeń nieobecności, pustki, nieistnienia. Bo bycie podmiotem politycznym to bycie słyszalnym i widzialnym, bycie częścią wspólnoty.

Tymczasem „Istotą polityki jest dyssens"[211]. Służy ona ujawnieniu tego, co niewidoczne i co wymyka się racjonalności dyskursu. Ten, kto należy do świata niedostrzeganego przez drugą stronę, musi „pokazać świat, w którym jego argumenty są właśnie argumentami"[212]. Kobieta, która w społeczeństwie patriarchalnym domaga się równych praw, osoba na wózku inwalidzkim opowiadająca o barierach architektonicznych uniemożliwiających jej wyjście z domu – czynią swoje prywatne sprawy publicznymi, podnoszą je też do rangi problemów publicznych, domagających się rozwiązania.

Wystąpienie polityczne wprowadza zatem nowy sposób widzenia i rozumienia tego, co widzialne, słyszalne i obdarzane uwagą. Sztuka również, ujawniając niewidoczne mechanizmy społecznej niesprawiedliwości i obojętności, demaskując różne formy wyzysku, zniewolenia, nadużyć władzy, wydobywając na jaw języki, które utrwalają stereotypy i szerzą nienawiść czy wreszcie po prostu domagając się poszanowania dla każdego podmiotu, jest naturalną sojuszniczką działań politycznych. Co więcej, polityczność okazuje się wymiarem tak definiowanej sztuki. Dlatego sztuka zaangażowana to sztuka polityczna.

---

210 Tamże, s. 27.
211 Tamże, s. 31.
212 Tamże.

Sztuka zaangażowana stawia sobie za jeden z głównych celów wpływanie nie na rzeczywistość, lecz na świadomość publiczności. Jest rodzajem pośredniego jedynie oddziaływania na sytuację społeczną, ponieważ dopiero pobudzeni do reakcji odbiorcy są w stanie podjąć działania i decyzje zmieniające społeczny i polityczny ład. Zwraca na to uwagę badaczka zjawiska, Claire Bishop: „Pragnienie zaktywizowania publiczności na gruncie sztuki partycypacyjnej stanowi w tym samym momencie dążenie do jej uwolnienia od stanu alienacji narzuconego przez dominujący porządek ideologiczny (np. konsumencki kapitalizm, totalitarny socjalizm czy militarną dyktaturę)”[213].

Twórcom sztuki partycypacyjnej – jak określa się tę sztukę, eksponując jej angażujący wiele osób charakter[214] – chodzi zatem o odnowienie wspólnoty, o zaangażowanie publiczności w działania inicjowane przez artystów, o budzenie poczucia odpowiedzialności za siebie i innych:

> Ujmując rzecz wprost, artysta jest w mniejszym stopniu indywidualnym twórcą oderwanych od siebie obiektów, a bardziej współpracownikiem i wytwórcą s y t u a c j i; dzieło sztuki jako skończony, przenośny i podlegający utowarowieniu produkt jest wyobrażone na nowo jako rozciągnięty w czasie lub długoterminowy p r o j e k t z niesprecyzowanym początkiem i zakończeniem; publiczność, postrzegana wcześniej jako „widz” czy „obserwator”, zostaje obecnie sprowadzana do roli współtwórcy lub u c z e s t n i k a[215].

Wśród polskich artystów uprawiających tego typu sztukę dominują najmłodsi. To oni realizują zupełnie nowy model twórcy, który nie tylko czyni z własnej artystycznej aktywności narzędzie interwencji, ale też wykorzystuje nowe możliwości internetu po to, by zbudować wspólnotę osób myślących podobnie. Dobrym przykładem takiej bardzo

213 C. Bishop, *Partycypacja i spektakl*, tłum. P. Juskowiak, „Kultura Współczesna” 2013, nr 2, s. 27.

214 Claire Bishop wskazuje, że to odróżnia ją od sztuki interaktywnej, w której występuje relacja jednostkowa. Inne określenia odnoszące się do pola praktyk poststudyjnych to: sztuka zaangażowana społecznie, sztuka społeczności, sztuka wspólnot eksperymentalnych, sztuka dialogiczna, sztuka przybrzeżna, sztuka interwencjonistyczna, kolaboratywna/oparta na współpracy, sztuka kontekstualna, sztuka praktyki społecznej. Por. E. Bishop, *Sztuczne piekła. Sztuka partycypacyjna i polityka widowni*, tłum. J. Staniszewski, Warszawa 2015, s. 17–18.

215 Tamże, s. 19.

zaangażowanej w działania feministyczne artystki jest Alex Freiheit, współtworząca duet punkowy Siksa. Jest poetką, performerką. Ze swoimi utworami występuje na slamach poetyckich, daje też koncerty w kameralnych klubach, squotach, galeriach sztuki w Polsce i na świecie (między innymi na Białorusi, w Czechach, Niemczech, Anglii, na Litwie).

Dokumentację z części jej wystąpień można znaleźć w sieci. Każdy jej występ to performens, podczas którego przy akompaniamencie ostrej punkowej muzyki wykrzykuje swoje teksty – skandalizujące, wulgarne i agresywne, ale też gorzkie i bardzo krytyczne wobec kulturowych i społecznych realiów przemocowego traktowania kobiet, sankcjonowanego przez państwo i uprawomocnionego przez tradycję. Jej kreacja sceniczna jest częścią artystycznego projektu, którego celem jest po pierwsze zwrócenie uwagi na problem seksizmu w patriarchalnej kulturze, po drugie wzniecenie buntu przeciwko temu stanowi, a po trzecie doprowadzenie do zmiany systemu. Na stronach internetowych i w mediach społecznościowych, gdzie dostępne są jej utwory, można przeczytać krótkie oświadczenie: „SIKSA namawia dziewczyny do rzucania słabych chłopaków, chłopaków nakłania do tego, by byli spoczko, a nie buc, wielki mi krytyk i inne tego typy. Herstoria SIKSY jest częścią historii tego państwa i świata i koniec historii na wieki wieków”[216].

W pochodzącym z płyty *Patriotyzm jutra* utworze pod tym samym tytułem artystka krzyczy:

> Jestem wrogiem
> Nazywam się Siksa
> Bo za miliony siks kocham i cierpię katusze

Pochodzące z języka jidysz słowo *shikse*, *shikses* to zawsze pejoratywne określenie dziewczyny, w różnych językach oznaczające „kurwę”, „prostytutkę”, „dziwkę”. W wersji mniej radykalnej stosowane jest jako lekceważące, pogardliwe określenie młodej kobiety. Siksa we wszystkich swoich muzycznych i performatywnych działaniach utożsamia się z ofiarami patriarchalnego protekcjonalizmu. Włączając własną osobę, także swoje ciało i biografię, w obszar artystycznych działań,

216 Zob. https://siksa.bandcamp.com/album/poljestrowe-cierwo (dostęp: 25.03.2018); https://siksa.bandcamp.com/album/patriotyzm-jutra-split-w-marsza-ek (dostęp: 25.03.2018).

artystka osiąga efekt, który Claire Bishop określa mianem „podwójnego statusu ontologicznego":

> Możemy w niej [w sztuce – E.W] widzieć zarazem wydarzenie dziejące się w świecie i takie, które się z niego wycofuje. Jako taka sztuka partycypacyjna umożliwia dwupoziomową komunikację (chodzi o poziomy uczestników i widzów) tych paradoksów, które wypiera codzienny dyskurs, a także wywołuje perwersyjne, zakłócające i przyjemne doświadczenia, które poszerzają naszą zdolność do nowego wyobrażenia świata i panujących w nim relacji. Osiągnięcie drugiego poziomu wymaga jednak trzeciego, pośredniczącego terminu – przedmiotu, obrazu, opowieści, filmu, a nawet spektaklu – który pozwoli temu doświadczeniu wpływać na publiczną wyobraźnię[217].

Niezwykle krucha, a niekiedy zachwiana, jest równowaga między działaniem społecznym (politycznym) i artystycznym w aktywności, jaką podejmuje Siksa. Zgodnie z ujęciem Jacquesa Rancière'a w sztuce partycypacyjnej, której celem jest włączenie widza już nie tyle do działań artystycznych, co politycznych, chodzi o to, by między oboma porządkami – między sztuką jako sferą autonomicznych działań twórczych i sztuką jako częścią życia – podtrzymywać nieustannie napięcie. „Estetyczne doświadczenie jest rzeczywistym doświadczeniem o tyle, o ile jest doświadczeniem owego «i»"[218].

Jeśli owo subtelne rozdzielenie zostałoby zniesione, to znaczy jeśliby uznać projekt Siksy za działanie czysto polityczne, a za jej jedyny cel – przeprowadzenie społecznych zmian, efekt emancypacji widza, wytrącenia go z codzienności i zmuszenia do podjęcia aktywności także intelektualnej zostałby zaprzepaszczony. Ważne też, co mówi sama artystka o społecznych skutkach swoich artystycznych działań: „Wydaje mi się, że to co się dzieje po naszych koncertach jest performancem, który dalej trwa. Ciekawe jest to, żeby obserwować jak dalej się on rozwija"[219].

---

217 C. Bishop, *Partycypacja i spektakl*, dz. cyt., s. 35–36.

218 J. Rancière, *Rewolucja estetyczna i jej skutki. Sploty autonomii i heteronomii*, w: *Dzielenie postrzegalnego. Estetyka i polityka*, tłum. M. Kropiwnicki, J. Sowa, Kraków 2007, s. 117.

219 J. Smoleń, *Siksa mówi wszystko. Rozmowa z Alex Freiheit*, http://kulturadogorynogami.pl/2017/11/04/siksa-mowi-wszystko-rozmowa-z-alex-freiheit/ (dostęp: 27.04.2018).

Spektakl pełni bowiem rolę swoistego pośrednika między tym, co chce wyrazić artysta, i tym, co czuje widz. Jest „trzecim członem", o którym Rancière pisze: „Ta sama rzecz, która ich wiąże, musi ich też oddzielać"[220].

Ponieważ wiele z jednorazowych, performatywnych działań Siksy zostaje nagranych i udostępnionych w sieci, odbiorcy oglądający te nagrania znajdują się właśnie w takiej dwuznacznej pozycji. Za sprawą medialnego zapośredniczenia zaciera się granica między partycypacją i spektaklem. W tym przypadku jednak owa spektakularna, zapośredniczająca rola internetu wzmacnia artystyczny, kreacyjny charakter działań Siksy, ocalając jej estetyczne walory przed wchłonięciem przez działania czysto polityczne.

Siksa podejmuje radykalną walkę nie tylko ze stereotypami społecznymi i kulturowymi, lecz przede wszystkim z rzeczywistymi aktami przemocy i upokorzenia kobiet. W cytowanym tu wcześniej utworze zmiksowane zostały fragmenty autentycznych nagrań scen przemocy domowej polityka znęcającego się nad swoją żoną (znane już publiczności z mediów), seksistowskich wystąpień polskiego europosła na forum Parlamentu Europejskiego, a także wypowiedzi uczestniczek telewizyjnych show i inne materiały ilustrujące rzeczywistą, często skrajnie dramatyczną sytuację kobiet. Wszystko to przy akompaniamencie ostrych, punkowych brzmień, wzbogaconych o elektroniczne efekty akustyczne.

Gorzkim kontekstem działań Siksy są polska literatura i kultura z ich kultem odważnych i bohaterskich mężczyzn oraz potulnych i uległych kobiet – matek Polek. Mickiewicz i Świetlicki – dwaj wielcy polscy poeci – stają się w utworach Siksy figurami takiego właśnie myślenia. Z perspektywy artystki ich utwory przyczyniły się do umocnienia patriarchalnego systemu kultury, który do dziś chętnie kontynuują inni. Dlatego Siksa dedykuje im swoje wywrotowe wystąpienia, konsekwentnie czyniąc języki męskiej poezji przedmiotem krytyki, zaś ich sarkastyczne przywołanie – narzędziem krytyki kulturowej i społecznej:

---

220 J. Rancière, *Wyemancypowany widz*, tłum. A. Ostolski, „Krytyka Polityczna" 2007, nr 13, s. 317.

Z pozdrowieniami dla wszystkich poetów,
którzy używają generatora mowy post-Świetlicki,
bo nie mają pomysłu
na swoją poezję.

W świetle poglądów Claire Bishop strategia prowokacji i skandalu, zaostrzająca konflikt stanowisk i racji, staje się narzędziem demokracji, które najskuteczniej wydobywa na jaw ukryte konflikty i mechanizmy społecznego wykluczenia. Tak zdefiniowana sztuka zaangażowana ma dziś za cel inicjowanie zmiany społecznej. Dwa porządki, społeczny i artystyczny, splatają się więc w działaniach twórców. Z jednej strony sztuka ma wymiar etyczny, ponieważ ma na celu czynienie społeczeństwa lepszym i poprawę sytuacji tych, którym aktualny ład społeczny przysparza cierpień. Z drugiej – równie ważny pozostaje estetyczny, symboliczny wymiar dzieła. Dla wielu bowiem sztuka to przede wszystkim „dziedzina stale kwestionująca ustanowione systemy wartości, nie wyłączając pytań o moralność. Istotniejsze od etyki jest w tym przypadku wynajdywanie nowych języków, umożliwiających przedstawienie i kwestionowanie sprzeczności społecznych”[221].

Twórczość zaangażowana, celowo posługująca się estetyką kiczu, przerysowania, krzyku, wulgarności, powoduje dyskomfort publiczności. Zwracając uwagę na marginalizowane lub wypierane społeczne problemy, staje się społecznie użyteczna, performatywna nie tylko w sensie artystycznym, ale też politycznym, inicjuje bowiem wielkie społeczne przeobrażenia. Na marginesie można zauważyć, że sztuka przejmuje w ten sposób opiekuńczą rolę państwa, stając po stronie słabszych, pokrzywdzonych, pomijanych przez system lub wręcz przez niego wykluczanych. To na obszarze sztuki zaangażowanej – a nie w przestrzeni debaty publicznej – ma szansę dokonać się dziś zredefiniowanie pojęć takich jak wspólnota, tożsamość, odpowiedzialność czy postawa obywatelska.

Siksa jest artystką zagospodarowującą najpierw przestrzeń sceniczną, dopiero wtórnie zaś jej działanie znajduje swoje wzmocnienie w internecie. Ale przecież rozwój internetu przyczynił się także bardzo bezpośrednio do przekształceń w polu literatury. W Polsce od ponad ćwierć wieku rozwija się obszar zjawisk związanych z nową wirtualną przestrzenią komunikacji literackiej. W związku z tym zaobserwować można wyłonienie się dwóch

221 C. Bishop, *Partycypacja i spektakl*, dz. cyt., s. 30.

obiegów literatury, które częściowo się przenikają i wzajemnie na siebie oddziałują, po części zaś pozostają sferami autonomicznymi. Jeden obieg, oficjalny i dominujący, związany jest z tradycyjnym modelem komunikacji i życia literackiego – opiera się na kulturze druku, za podstawowy kanał literackiej komunikacji uznając książkę. Tak zdefiniowanej literaturze pięknej służy model zinstytucjonalizowanego życia literackiego z jego systemem ministerialnych dotacji, imprez promujących czytelnictwo, festiwali, wieczorów autorskich, a przede wszystkim literackich nagród. Taka literatura jest przedmiotem zainteresowania krytyki literackiej, badaczy literatury, a także literackiej publiczności.

Równolegle jednak do tego dominującego modelu literackiego życia rozwija się w niejakim utajeniu alternatywny obieg literacki, wykorzystujący internet jako jedyny kanał komunikacji z publicznością. Jego wywrotowa siła stała się mniej więcej u progu XXI wieku inspiracją do stworzenia nowej utopii. Jej źródłem jest sieć jako model nowej demokracji oraz przestrzeń digitalna jako urzeczywistnione nie-miejsce, w którym tu i teraz toczy się prawdziwe życie, także artystyczne: powstają nowe utwory, zaś stare, dostępne dotąd w obiegu drukowanym, zdigitalizowane trafiają do sieci, gdzie można z nich korzystać praktycznie bez żadnych ograniczeń[222]. Tego rodzaju wizja w pełni dostępnej, wolnej kultury stała się inspiracją dla twórców, który doceniając rewolucyjny dla tradycyjnej kultury potencjał nowej technologii, potraktowali ją jako szansę na odnowienie literatury.

Po raz pierwszy tego rodzaju przekonanie zostało wyartykułowane w 2002 roku przez grupę młodych poetów warszawskich, którzy sformułowali wtedy swój *Manifest Neolingwistyczny v.1.1*. W programowej proklamacji, żartobliwie stylizowanej na futurystyczną jednodniówkę, obwieścili początek nowej epoki, w której to internet, na wzór maszyny z początku XX wieku, stanie się głównym motorem przekształceń rzeczywistości. Ponieważ jednak manifest ten pozostawał wówczas w znacznej mierze projektem nie znajdującym odzwierciedlenia w rzeczywistości – internet

222 Taką misję cyfryzacji literatury drukowanej realizuje od 1971 roku (czyli dwadzieścia lat wcześniej od chwili wynalezienia internetu) Projekt Gutenberg, którego serwery znajdują się w Stanach Zjednoczonych. O możliwości umieszczenia w sieci decyduje amerykańskie prawo autorskie. Tymczasem zwolennicy wolnej kultury uważają, że w sieci prawo autorskie nie powinno obowiązywać wcale.

wciąż był u progu XXI wieku technologią w Polsce mało dostępną – z dzisiejszej perspektywy uznać go można raczej za żart lub proroczą wizję, aniżeli za estetyczny program, który udało się poetom zrealizować.

Symboliczny przełom, na miarę awangardowych ruchów z dwudziestolecia międzywojennego, dokonał się prawie dziesięć lat później. Jego twórcami byli Leszek Onak, nazywający sam siebie „twórcą algorytmów literackich", i Łukasz Podgórni – „wytwórca grafik, aplikacji i niezidentyfikowanych obiektów literackich". Wraz z Piotrem Puldzianem Płucienniczakiem, Tomaszem Misiakiem oraz Tomaszem Pułką założyli w 2011 roku Hub Wydawniczy Rozdzielczość Chleba, określany mianem kolektywu twórczego, wydawnictwa i patainstytucji. Miał on być w zamyśle pomysłodawców zaczątkiem nowego etapu kultury: ogólnodostępnej, wolnej, demokratycznej. Hub – automat, który łączy wiele urządzeń w sieci komputerowej, rodzaj węzła komunikacyjnego, miał się stać centrum zarządzania nową, zdigitalizowaną kulturą. Drugi człon nazwy, Rozdzielczość Chleba, również czytelnie nawiązuje zarówno do cyfrowego charakteru przedsięwzięcia, jak i do jego rewolucyjnej, na miarę cudu rozmnożenia chleba dokonanego przez Jezusa, działalności. Obrazoburczy wydźwięk nazwy zwracał uwagę na niezwykłą rolę technologii, która umożliwia mnożenie w nieskończoność egzemplarzy tekstu, czyniąc kulturę powszechnie dostępną.

Projekt Rozdzielczości Chleba to działanie wbrew logice kapitalizmu, w którym rządzą reguły ekonomii, i w której wytwory kultury również stały się towarem, sprzedawanym i przynoszącym zysk. W *Manifeście Rozdzielczości Chleba*, sformułowanym w grudniu 2011 roku, można było rozpoznać po raz kolejny znajomą bojową retorykę futurystów:

> Wydawcy, księgarze, drukarze – wasza mlekodajna krowa zdycha! (…)
>
> Papier się kończy, nie warto nawijać kolejnej rolki! Zdigitalizujmy trzewia bibliotek i podpalmy je, by w cieple ogniska wysiadywać jaj nowych procedur i cyfrowych mutantów żywiących się kodem (…).
>
> Podmiotom korporacyjnym i e-wydawniczym pragnącym więzić kulturę w złotej klatce DRM-u[223], radzimy uprzejmie: $pierdalać! (…)

[223] DRM – z ang. *digital rights management*, zarządzanie prawami cyfrowymi, system zabezpieczeń ukrywający treści, który chroni dane elektroniczne przed używaniem ich niezgodnie z wolą wydawcy.

> Pazerność doprowadzi was do bankructwa – korzystając z naszego keygenu i tak rozwalimy wszelkie zabezpieczenia i mentalne zapory, a następnie zaczniemy czerpać z kultury, całymi terabajtami, co tylko nam będzie potrzebne! Spróbujcie aresztować bezprzewodowy świat! (…)
>
> Będziemy wszędzie!

Wizja Rozdzielczości Chleba sięgała jeszcze dalej. Roztaczała perspektywę coraz większej ingerencji technologii w tkankę społecznego i literackiego życia oraz jej integracji z ludzkim organizmem.

Pisany ćwierć wieku po *Manifeście cyborga* Donny Haravay[224] *Manifest* nie szokuje już swoim radykalizmem, brzmi jednak odważnie jako projekt społecznej rewolucji zakładający przeniesienie twórczej aktywności z realnego świata do sieci:

> Nie ma autorów i czytelników – są **producenci** i **użytkownicy**.
>
> Nie ma tekstów – są **programy**, **obiekty**, **pseudokody** i **sieciowe performensy**.
>
> Najwyższy czas skorzystać z potencjału **czatów**, **serwisów społecznościowych** i **sieciowych wideotelefonów**. To one posłużą nam za kawiarnie literackie. Nie mówi się podmiot, tylko **awatar**. Żaden świat przedstawiony, ale **symulacja**![225]

Manifest Rozdzielczości Chleba, ekstatycznie przepowiadający nową kulturową rewolucję, miał cechy być może ostatniej już awangardowej utopii. Z perspektywy postutopijnej ponowoczesności uznać go można za awangardowy również i z tego powodu, że działania artystyczne łączył z projektem ingerencji w przestrzeń życia społecznego, z wizją jego reorganizacji. Twórcze działania, oparte na językach programowania, wykorzystujące estetykę glitchów, zakłóceń, generatory poezji oraz remiks, prowadziły do komplikacji formy, budując coraz większą przepaść między odbiorcą i sztuką. Jednocześnie jednak towarzyszył tym poczynaniom wyraźny ton krytyki społecznej, skierowanej ku modelowi kultury zinstytucjonalizowanej

---

224 D. Haraway, *Cyborgs Manifestu*, „Socialist Review" 1985, t. 80, s. 65–108, reprint, Routledge, New York 1991.

225 *Manifest Rozdzielczości Chleba v. 1.8*, dz. cyt.

i urynkowionej. Aktywistom cybernetycznym chodziło o uwolnienie twórczości (przede wszystkim literackiej) spod kontroli instytucji oraz o egalitaryzację sztuki poprzez zwiększenie dostępności do niej. Plan ten był jednak nierealny również i z tego powodu, że propozycje Rozdzielczości Chleba miały niezwykle hermetyczny charakter. Lokują się w niszy artystycznej nie tylko dlatego, że powstały poza głównym obiegiem kultury analogowej, ale także i dlatego, że wymagają od odbiorców sporych kompetencji w dziedzinie literatury i sztuki, a przede wszystkim krytycznego, refleksyjnego do nich podejścia. Z tego więc powodu pozostają zjawiskiem mało popularnym.

Projekt pasożytniczego czerpania z tradycji zgodny jest z nową filozofią twórczości, która nie ceni już talentu znajdującego swój wyraz w oryginalności (jako mówieniu czegoś po raz pierwszy), lecz umiejętność jako technikę ponownego użycia gotowych już tekstów kultury. Figurami tego nowego podejścia do tradycji stają się programista i didżej – osoby te mogą wykazać się najpierw znajomością języka technologii, a dopiero później – indywidualnym talentem:

> Remiksujmy wszystko, co się (nie) rusza! Przetwarzanie istniejących treści to zn#komity
> sposób na aktywne i satysfakcjonujące obcowanie z tradycją.
> **Słowo Obraz Dźwięk Ruch Interakcja**
> – przed tymi oto bożkami: wpiętymi we wspólny Intermedialny Rdzeń: uklękniemy na barwnych kobiercach utkanych z algorytmów, hipertekstów, usterek, remiksów, gier i szumów[226].

Posługując się strategią prowokacji – oscylującej na granicy świętokradztwa, skatologii i wulgarności – w kolejnych projektach realizowanych online artyści-programiści demonstrowali lekceważenie dla kultury i wartości lokujących się w sferze sacrum i kulturowego tabu. Twórcy starali się zwrócić w ten sposób uwagę na anachroniczność i niesprawiedliwość tradycyjnego modelu kultury, w którym dostęp do jej dóbr mają tylko wybrani, praw autorów chronią anachroniczne, z epoki druku wywodzące się regulacje, obowiązuje też równie anachroniczny i niewiarygodny kult indywidualizmu oraz oryginalności.

[226] Tamże.

Hub Wydawniczy Rozdzielczość Chleba postawił sobie za cel przekształcenie polskiej kultury. Dostrzegając anachronizm tradycyjnego, hierarchicznego jej modelu, opartego na kulcie indywidualnych zdolności, jednokierunkowej komunikacji, a przede wszystkim na słowie drukowanym, zaczął wprowadzać do sieciowego obiegu nowe reguły życia kulturalnego. Twórcy założyli w internecie stronę, będącą jedyną i właściwą lokalizacją Hubu, a także – jak przystało na organizację mającą propagować kulturę – w pełni cyfrowe czasopismo pod metatekstowym tytułem „Nośnik". Na jego okładce jako miejsce wydania widnieje internet, cena to 0 zł, zaś nakład wynosi ∞ (nieskończoność). Te właśnie trzy cechy: lokalizacja w internecie, bezkosztowość i nieograniczony dostęp miały stać się początkiem wielkiej rewolucji. „Nie potrzeba cudu, by rozmnożyć chleb – wystarczy pobrać plik!"[227] – brzmi jedno z haseł Hubu, który wprost odwołuje się do cudu rozmnożenia chleba jako pierwowzoru wolnej kultury. Powołując się żartobliwie i nieco autoironicznie na ewangeliczny wzór, twórcy Hubu Wydawniczego za główną zasadę swego funkcjonowania przyjęli udostępnianie za darmo wszystkich powstałych w ramach swojej działalności utworów.

Przekonanie o tym, że nieodpłatność przyczyni się do zwiększenia popularności poezji oraz innych wytworów kultury, było wyrazem optymistycznej, acz niczym nieuzasadnionej, wiary w to, że egalitaryzm w jakiś niezwykły sposób zwiększy popularność także tych utworów, które dotąd były niszowe. Aktywność e-wydawnicza wzmacniana była występami i koncertami na żywo – były to przedsięwzięcia nastawione przede wszystkim na włączenie w obręb dyskursu kwestii praw autorskich oraz zjawiska kolektywizmu, które pojawiło się jako alternatywa dla instytucji indywidualnego autora.

Kiedy jednak okazało się, że rewolucja nie nadchodzi, świat toczy się swoimi koleinami, zaś cybertartyści w swojej niszy, gdzie eksperymentowali z nowymi mediami, pozostali poza głównym nurtem zinstytucjonalizowanej kultury, zakończył się pierwszy, awangardowy etap działalności Rozdzielczości Chleba. Już wcześniej, w roku 2013, wirtualna pataistytucja poszła na ustępstwa i wydała drukiem dwa debiutanckie tomiki: *Clubbing* Kamila Brewińskiego i *repetytorium*

227 Rozdzielczość Chleba #1. Niepowszedni nośnik kultury, https://rozdzielchleb.pl/rozdzielczosc-chleba-1-niepowszedni-nosnik-kultury/ (dostęp: 15.05.2017).

Maćka Taranka. Był to warunek niezbędny, by zgłosić oba zbiory do nagrody poetyckiej Silesius w kategorii debiut. Fakt ten stał się pierwszym wyrazem ustępstwa internetowego kolektywu twórczego poczynionego na rzecz powszechnie obowiązujących w świecie literackim reguł.

Bo, w myśl „filozofii Chleba":

> Robienie ze sztuki narzędzia różnicy, budowania barier, jest niedemokratyczne, jest raczej częścią problemu niż jego rozwiązaniem.
>
> Ideologia przejawia się szczególnie podstępnie w formie: zatem demokratyzacja i spłaszczenie nierówności w dostępie do kultury nie mogą stanowić jedynie zawartości dzieła, lecz równie dobrze (a nawet lepiej) mogą wyrażać się w tym, jak jest ono podane[228].

W realizacji tego demokratycznego projektu Rozdzielczość Chleba wykorzystuje możliwości, jakie daje internet – najbardziej dostępna z „egalitarnych form dystrybucji"[229]. Narzędziami prowadzącym do tego celu są „brak ulokowania" i „absolutna digitalizacja"[230]. Tradycyjnie drukowana książka udostępniana jest jedynie wąskiemu kręgowi odbiorców. Obecność w internecie gwarantuje powszechną dostępność twórczości artystycznej, ale też – co bardzo dzisiaj ważne – ułatwia dotarcie do niej. Piotr Puldzian Płucienniczak stwierdza: „Uwaga jest cennym zasobem i jeśli chcesz dostać moją, musisz mi to ułatwić"[231]. W takiej postawie widać wyraźnie przeniesienie środka ciężkości z artysty oraz dzieła na odbiorcę. Jest on już nie tylko aktywnym interpretatorem odpowiadającym za sens i znaczenie dzieła. Jest w istocie panem artystycznej sytuacji komunikacyjnej. To nie on zabiega o to, by dotrzeć do dzieła, lecz artysta musi robić wszystko, aby do odbiorcy ze swoim utworem trafić. Reguły rynkowe, wyrugowane świadomie z obszaru działań internetowych artystów, wracają zatem niepostrzeżenie, nadal dyktując zasady nierównej gry o zysk w postaci zainteresowania czytelnika.

---

228 P. Puldzian Płucienniczak, *Rozdzielczość Chleba znajduje się na terenie państwa Internet, czyli o hierarchii i dystrybucji*, „Biuro" nr 13, „Polityka kulturalna", https://issuu.com/biuro/docs/biuro13_politykakulturalna/38, s. 43 (dostęp: 27.04.2018).

229 Tamże.

230 Tamże.

231 Tamże, s. 44.

Postulaty: absolutnej dostępności, ahierarchiczności i wolnego dostępu miały zniwelować nierówność i niesprawiedliwość, przynajmniej w dostępie do kultury. Ułatwiać ekspozycję, znieść ograniczenia, szukać nowych adresatów – w ten sposób można streścić cele tej nowej ewangelizacji w internecie, przedmiotem tych działań nie jest jednak przesłanie religijne, lecz wiara w pełną demokratyzację kultury. Indywidualny sukces tradycyjnego artysty zastępuje nowy projekt, odcinający się od tradycji i instytucji: „zajęcie się robieniem kultury niezależnej od państwa, hierarchii i wtajemniczenia"[232].

Płucienniczak sam sobie zadaje pytania o to, jaki jest cel tego typu sztuki. Odpowiedź jest bardzo znamienna: „Refleksyjność i krytyczność wobec zajmowanych stanowisk poznawczych, politycznych i innych to nie są cechy szczególnie popularne i cenione"[233]. Puldzian wierzy jednak, że stopniowo sytuacja będzie się zmieniała, że „można poważnie badać kulturę", po to by umożliwić „tworzenie alternatyw dla zepsutych instytucji"[234]. Do takich wyeksploatowanych, szkodliwych zjawisk należy „fantazmat indywidualnego sukcesu". W epoce wyczerpania sztuki, diagnozowanej jako epoka postartystyczna, sztuka na nowo definiuje swoje cele. Trzeba porzucić profesjonalizm i ekskluzywność: „Proponujemy otwarcie na kulturę, w której twórczość jest jednym z narzędzi eksperymentowania na życiu we wspólnocie i na własnych głowach, a nie hierarchizowania klas społecznych i układów towarzyskich, generowania interesów i zazdrości"[235].

W 2015 roku założyciele Hubu Wydawniczego opublikowali kolejny program. Tym razem był to *Metamanifest cyberżulerski* – cyfrowy zapis będący rozliczeniem z erą internetu, wyznaniem porażki wcześniej głoszonych idei, a jednocześnie otwarciem nowego, krytycznego etapu działalności kolektywu. Od tego momentu ma on już charakter jednoznacznie zaangażowany społecznie. Przedmiotem krytyki cyberartystów staje się niesprawiedliwy system socjalny pogłębiający nierówności społeczne, zgodnie z kapitalistycznymi regułami rynku promujący produktywność w dziedzinie usług, spychający kulturę do głębokiej niszy:

232 Tamże, s. 45.
233 Tamże.
234 Tamże.
235 Tamże.

> Mają rację ci, którzy sądzą, że cyberżulerstwo służy rozbiorowi kultury. Jesteśmy w końcu kurwa żulami, a żule żyją z uprawy złomu. Wymontowują kawałek po kawałku żelastwo z różnych gmachów, zawożą na skup, a za uzyskaną kasę piją jabcoki. Nie piją drogich alkoholi, nie zanoszą hajsów do knajp czy restauracji – oni piją jabcoki. Tak oto kultura wysoka zostaje przez układ pokarmowy żula przemieniona w kacowe gówno, a wcześniej – dzięki zaradności żula – kultura wysoka gmachu zamienia się w tanie wino. Tako i my rozbieramy utwory literackie i sprzedajemy je aplikacjom. Produkujemy złom i mamy na wino. A wino pijemy, żeby być najebanymi. Kultura będzie służyć ludziom najebanym albo nie będzie jej wcale[236].

Metamanifest to swoisty remiks języka ekonomii i rynku oraz żargonu programistów. Połączony z tematem kultury i twórczości, a także językowymi przejawami moralnej i estetycznej degrengolady, do jakiej (w domyśle) doprowadziły autorów mechanizmy władzy – zarówno tej reprezentowanej przez zwalczane przez nich instytucje kultury, jak i będącej efektem działania cyfrowej technologii, której stali się mimowolnymi ofiarami – jest prezentacją sytuacji autorów, którzy autoironicznie przyznają się do nadmiernego optymizmu: „Znalezienie własnego stylu sprowadza się do pobrania odpowiedniego plugina"[237] – czytamy diagnozę, którą cyberpoeci postawili sami sobie. I jest to przyznanie się do porażki, która zamyka kolejny etap. Jedna z ważnych konkluzji brzmi: „Czas zerwać z patriarchalnym netem"[238].

Metakrytyczny wymiar manifestu jest też jednocześnie autotematyczny i autoironiczny – artyści drwiąco odnoszą się do własnych naiwnych planów formułowanych cztery lata wcześniej, demaskując ukryte mechanizmy władzy instytucji publicznych oraz dehumanizacyjny wymiar komputerów i internetu. Materią kolejnych przedsięwzięć czynią już nie tylko krytyczny ogląd konsumpcyjnej, patriarchalnej popkultury, lecz także własne biografie.

Ta dwuznaczna pozycja bohaterów, którzy prezentują swoje życiorysy cyberżuli – ofiar systemu i własnej naiwności, współgra

236 Nośnik # 3, https://archive.org/stream/Nosnik_3_CYBERZULERSTWO/Nosnik_3_CYBERZULERSTWO_djvu.txt (dostęp: 15.11.2019).
237 Tamże.
238 Tamże.

z zainicjowanym na początku 2015 roku projektem ZUSwave. Prowadzony jest jako profil na Facebooku ZUS w a v e (znak na początku nazwy nieprzypadkowo oznacza w języku hindi żołądek), a także przewodni temat jednego z numerów czasopisma „Nośnik". W ten sposób staje się wizytówką nowej estetyki Rozdzielczości Chleba. Siermiężna i kiczowata, nawiązuje do prostej grafiki lat 90. Nasycona nostalgią za nimi estetyka prostych kolaży wpisuje się w nurt *vaporwave* – gatunku sztuki muzyczno-graficznej stworzonego w 2011 roku przez internautów. Jest, podobnie jak on, wyrazem fascynacji wczesną kulturą digitalną (głównie lat 80. i 90. XX wieku), a także rozwijającą się wtedy technologią, reklamami i grami wideo. W prostych graficznie, jakby nieudolnych kolażach wykorzystuje jaskrawą kolorystykę, nawiązania do kultury antycznej i orientalnej. Jako podkład muzyczny pojawiają się przede wszystkim proste motywy muzyki elektronicznej kojarzone z wczesnych gier komputerowych. Na zachodzie *vaporwave* jest narzędziem krytyki i satyrycznego przedstawienia konsumpcjonizmu, kultury masowej i narcyzmu użytkowników sieci. Czerpiący zeń inspiracje ZUSwave stał się najpierw krytyką systemu ubezpieczeń emerytalnych jako narzędzia represji i stygmatyzacji, a następnie całego systemu instytucji publicznych, kapitalistycznego modelu gospodarki oraz popkultury, która uprasza i trywializuje każdy problem. Od 2015 roku ZUSowska fala artystycznych prowokacji nieustannie podmywa systemowe działania ubezpieczyciela w parodystyczny sposób wydobywając na jaw kurioza i smaczki dotyczące działania tej instytucji.

Cyberżulerskie działania, wzmocnione działalnością wystawową, dość szybko jednak straciły swój impet. Już w 2016 roku pojawił nowy program, określony przez twórców mianem sukcesizmu. Zbiegł się on z zadeklarowanym wcześniej odejściem od patriarchalizmu internetu i zaproszeniem do współudziału w kolektywnych działaniach artystycznych kobiet. W 2018 roku zespół Rozdzielczości Chleba tworzyli: Julia Girulska, Leszek Onak, Łukasz Podgórni, Piotr Puldzian Płucienniczak, Kinga Raab, Wojciech Stępień oraz Agnieszka Zgud.

Kolejny pomysł na kulturową kontrabandę zaowocował jedną wystawą pod tytułem *Sukcesizm Rozdzielczości Chleba*. Na fejsbukowej stronie poświęconej sukcesizmowi można przeczytać, że jest to „prąd estetyczno-etyczny podkreślający wagę powodzenia materialnego dla

znaczenia społecznego osoby. Sukcesizm zadłużony (!) jest w filozofii personalizmu, zwłaszcza tezie, iż osoba ludzka stanowi podstawową działalność gospodarczą, a jej gospodarczość przekłada się bezpośrednio na godność"[239].

Krakowski wernisaż sukcesizmu pomyślany został jako parodystyczny spektakl, połączony z działaniami performatywnymi, których głównym obiektem ataku stał się kapitalizm i jego społeczno-kulturowe skutki. Recenzentka, zdająca relację z wydarzenia, odnotowała, że całość rozpoczęła się triumfalnym wjazdem czarnej limuzyny: „kilkakrotne nawracanie samochodu w ciasnej krakowskiej uliczce, klakson, okrzyki, wygrywanie polifonicznej melodyjki i pochód poprzebieranych, m.in. za ochroniarza i ludzi sukcesu, przerysowanych postaci, które prowadzą nas na górę, by wreszcie stanąć na skrawku czerwonego dywanu i na tle prowizorycznej ścianki z logiem sukcesizmu i wizerunkiem zaskoczonego duszka"[240]. W ten sposób literacka i wydawnicza aktywność cybernetycznych artystów sięgnęła do klasycznych środków – zgrywy i prowokacji, aby zwrócić uwagę na społeczne skutki kapitalizmu.

Krótki epizod sukcesizmu zamyka siedmioletnią aktywność Rozdzielczości Chleba. Tuż przed świętem zmarłych, 30 października 2018 roku, autorzy ogłosili koniec działalności. Na swojej stronie internetowej przekształcili wszystkie czasownikowe formy na czas przeszły, zmieniając proste informacje w nostalgiczną opowieść zza grobu: „Robiliśmy (cyber)kulturę i dzieliliśmy się nią"; „Wydawaliśmy książki, aplikacje, nośniki, wydarzenia i łzy"; „używaliśmy korporacyjnych mediów". Jednocześnie strony w internecie, w tym na Facebooku, stały się cyfrowym archiwum, w którym przechowywane są wszystkie cyfrowe produkcje grupy. Koniec Rozdzielczości Chleba stał się symbolem klęski idealistycznej wizji wolnej kultury i literatury w internecie.

Claire Bishop określiła współczesne zainteresowanie związaniem sztuki z życiem społecznym mianem „powrotu do sfery społecznej"

---

239 *Sukcesizm Rozdzielczości Chleba*, https://www.facebook.com/events/1652553288168252/ (dostęp: 27.04. 2018).

240 A. Batko, *Sukcesizm. Szydełkowanie znacznie różni się od przywiązywania kochanka do łóżka*, „Szum" z 6 kwietnia 2017 roku, https://magazynszum.pl/sukcesizm-szydelkowanie-znacznie-rozni-sie-od-przywiazywania-kochanka-do-lozka/ (dostęp: 28.04.2018).

(ang. *return to the social*)[241]. Zwróciła w ten sposób uwagę na historyczną powtarzalność tego procesu zacieśniania się więzi sztuki i życia, towarzyszącego ważnym wydarzeniom politycznym. O współczesnym nasileniu zjawiska sztuki zaangażowanej mówi w kontekście krytyki systemu neoliberalnego, indywidualizmu oraz utowarowienia.

To ostatnie zjawisko w obliczu internetowej rewolucji zyskało nowy, niespotykany dotąd wymiar. W czasach, gdy informacja jest najcenniejszym dobrem, to my sami – jako użytkownicy internetu – staliśmy się towarem. Wiedza na temat naszych upodobań i potrzeb, a także preferencji i słabości, to bezcenny towar zarówno dla polityków, którzy dzięki niej mogą zdobyć głosy wyborców, jak i dla ogromnej branży usługowej, która szuka nowych sposobów na zwabienie klientów. Niewątpliwie jesteśmy uczestnikami nowego etapu rozwoju gospodarki kapitalistycznej. Twórcy, podejmując działania artystyczne na styku dwóch wymiarów współczesnego życia, tak w sieci, jak i poza nią, stawiają sobie za cel zwrócenie uwagi na wielorakie wynikające z tego konsekwencje. Dlatego czynią własną biografię, ciało i rzeczywiste doświadczenie zarówno przedmiotem, jak i podmiotem działań artystycznych. Te zaś w internecie odbywają się na styku kreacji i komunikacji z publicznością. Jednocześnie Bishop zwraca też uwagę na niebezpieczeństwo związane z upowszechnieniem idei powszechnego uczestnictwa:

> Nawet jeśli partycypacyjni artyści nieodmiennie przeciwstawiają się neoliberalnemu kapitalizmowi, wartości, które przypisują swoim pracom, są rozumiane formalnie (w terminach krytyki indywidualizmu i utowarowienia), bez dostrzeżenia, że tak wiele aspektów omawianej praktyki artystycznej jeszcze doskonalej współgra z nowymi formami neoliberalizmu (sieci, mobilność, znaczenie projektów, praca afektywna)[242].

Istotnie, w łatwości korzystania z możliwości internetu kryje się pułapka, polegająca na tym, że z jednej strony daje on poczucie wolności i sprawczości wszystkich uczestników, z drugiej jednak dochodzi

---

241 C. Bishop, *Sztuczne piekła*, dz. cyt., s. 20. Wcześniej, w artykule z 2006 roku, Bishop pisała o zwrocie społecznym w sztuce, *The Social Turn: Collaboration and its Discontents*, „Artforum Internacional" February 2006, vol. 44, no. 6, s. 178–183.

242 C. Bishop, *Partycypacja i spektakl*, dz. cyt., s. 29.

tam do wtórnego podporządkowania komunikacji regułom nowych technologii, które już nie dzieła sztuki, lecz twórców i publiczność czynią towarem, wykorzystywanym przy tym bez ich wiedzy i zgody. Przywołajmy raz jeszcze Bishop:

> Historia ta jest prawdopodobnie zbieżna z krętą drogą samej demokracji, czyli pojęcia, z którym nie sposób nie wiązać partycypacji: od żądania uznania, do reprezentacji i konsensualnej konsumpcji własnego wizerunku – w dziele sztuki, na Facebooku, Flickrze czy w reality TV[243].

Łatwość, z jaką każdemu przychodzi wytwarzanie treści i umieszczanie ich w przestrzeni publicznej, budzi skojarzenia z działaniem demokratycznym. Demokratyczność internetu jest jednak złudzeniem, wydaje się bowiem, że jedynie podjęcie działań w przestrzeni społecznej, czyli offline, daje szansę na doprowadzenie do realnych zmian. Trzeba przy tym pamiętać, że opisane zaledwie sześć lat temu przez Manuela Castellsa serwisy społecznościowe jako przestrzeń autonomii, w której ludzie komunikują się ze sobą swobodnie, pozostając „w dużej mierze poza kontrolą rządów i korporacji, które wcześniej zmonopolizowały kanały komunikacji i uczyniły je fundamentem swej władzy”[244], wydają się już rzeczywistością należącą do przeszłości, o ile w ogóle kiedykolwiek była ona czymś więcej niż utopijną wizją.

Ogólna, nieograniczona opłatami dostępność rzeczywiście daje poczucie wolności, a co za tym idzie – przekonanie, że internet jest najbardziej demokratycznym z mediów. Opinię taką nadal można zresztą powszechnie napotkać wśród użytkowników, choć przekonanie to dalekie jest od rzeczywistości[245]. Wydarzenia z 2018 roku, których bohaterami były firmy Cambridge Analytica i Facebook, pokazały, jak złudna jest ta idea.

Tim Berners-Lee, który w 1989 roku wymyślił protokół stron WWW – najbardziej popularną usługę sieciową, na której opiera się działanie internetu, sceptycznie ocenia stan dzisiejszej globalnej sieci.

---

243 Tamże, s. 29.

244 M. Castells, *Zmienianie świata w społeczeństwie sieci*, dz. cyt., s. 14.

245 Korporacje takie jak Google i Facebook gromadzą metadane – cyfrowe ślady aktywności użytkowników, z czego ci przeważnie nie zdają sobie sprawy bądź też nie przywiązują wagi do tego, czy i jak mogą zostać wykorzystane.

Informatyk podkreśla, że jego marzeniem było stworzenie otwartej platformy, która umożliwiłaby każdemu, ponad geograficznymi granicami, dzielenie się informacjami, dostęp do nich, a także nawiązywanie swobodnej współpracy. Jak w każdą wizję utopijną, także i w tę wpisane zostało ryzyko nadużyć. Dziś kilka korporacji: Google (do którego należy też największy serwis materiałów audiowizualnych YouTube), Facebook i Twitter opanowało przestrzeń wirtualnej komunikacji. Sprawują one kontrolę nad ideami oraz opiniami, wpływając na ich selekcję i rozpowszechnianie. Dominacja kilku serwisów przyczyniła się do zniszczenia różnorodności blogów i stron, która była fundamentem demokratycznej zasady działania internetu. Na przykładzie Facebooka można zobaczyć, że media społecznościowe przyczyniają się do manipulowania użytkownikami, którzy funkcjonują w obrębie mikroświatów zaprojektowanych dla nich przez algorytm.

Serwisy te gromadzą na temat swoich użytkowników ogromne ilości danych – cyfrowych śladów, zostawianych przez nich w sieci – stron, które odwiedzają, lajków, które dają, komentarzy, pobieranych z sieci materiałów, a także lokalizacji określanych na podstawie logowania telefonu komórkowego. Dzięki nim można z niezwykłą dokładnością określić poglądy i upodobania internauty, jego iloraz inteligencji, zainteresowania oraz cechy charakteru i osobowości, a także ukryte lęki, niechęci i fascynacje. Każdy może stać się więc ofiarą manipulacji. Bardzo łatwo można wywrzeć wpływ na jego emocje i poglądy, podsuwając mu odpowiednie treści, które wzmocnią lub wydobędą jego preferencje w każdej dziedzinie życia. Trzeba też mieć świadomość, że mechanizm profilowania użytkowników pozwala na co dzień serwisom takim jak Facebook czy Twitter dostosowywać do ich upodobań docierające do nich treści[246]. To dlatego każdy użytkownik otrzymuje oferty dostosowane wyłącznie do niego.

Mechanizm ścisłego nadzoru i manipulacji, który zdominował dzisiejszy system komunikacji online, ujawniły wydarzenia związane z firmą konsultingową Cambridge Analytica. Pod pretekstem badań

246 Na marginesie warto dodać, że konto na portalu społecznościowym nie jest niezbędne do tego, by paść ofiarą manipulacji. Cyfrowe ślady zostawiamy wszędzie – używając karty kredytowej, smartfona, robiąc zakupy w internecie lub korzystając z bankowości elektronicznej. Sieć jest pełna naszych cyfrowych śladów.

naukowych przygotowała ona ankietę *thisisyourdigitallife*. Użytkownik, który wyraził zgodę na udział w quizie, udostępniał tym samym wszystkie prywatne metadane zgromadzone przez Facebook na jego temat. Zgodę wyraziło dwieście siedemdziesiąt tysięcy użytkowników, ale bez ich wiedzy aplikacja uzyskiwała także dostęp do danych wszystkich ich znajomych. W ten sposób ponad osiemdziesiąt siedem milionów ludzi utraciło ochronę prywatności. Uzyskanymi informacjami zajął się następnie algorytm, który na ich podstawie stworzył precyzyjne profile psychologiczne[247]. Jak łatwo się domyślić, firmy i politycy mogą w oparciu o zgromadzone na Twitterze i Facebooku informacje oddziaływać na decyzje użytkowników. Tak stało się przypadku Cambridge Analytica, która dzięki pozyskanym w ten sposób informacjom zbudowała modele pozwalające wykorzystać słabości i preferencje użytkowników, aby wpływać na ich polityczne wybory. Przełom, jakiego dokonano za sprawą nowych metod pozyskiwania informacji o użytkownikach, zmieniał sposób formułowania komunikatów. Ich zestandaryzowany format, docierający do wszystkich adresatów, został zastąpiony zindywidualizowanymi, dostosowanymi do jednostkowych preferencji odbiorcy przekazami, których skuteczność jest zdecydowanie większa od tej, do której przywykliśmy. Komunikacja jeden-do-wielu (ang. *one-to-many relationship*) została zastąpiona modelem jeden-do-jednego (ang. *one-to-one relationship*)[248].

Najistotniejsze być może jest to, że dziś to algorytmy dokonują za użytkowników preselekcji informacji, które do nich docierają i na podstawie których budują oni w konsekwencji swój obraz świata. Algorytmy filtrują materiały i dostosowują je do upodobań, zainteresowań czy politycznych poglądów użytkowników. Sprawia to, że każdy otrzymuje jedynie te informacje, które utwierdzają go w jego przekonaniach,

247 Według Michała Kosińskiego, psychologa z Uniwersytetu Stanforda, który stworzył tę metodę pozwalającą na zastąpienie odpowiedzi z tradycyjnej ankiety psychologicznej danymi z Facebooka, na podstawie dwustu czterdziestu lajków algorytm jest w stanie nakreślić profil psychologiczny człowieka precyzyjniej niż jego życiowy partner. Por. M. Szymaniak, *Polak odkrył polityczną bombę atomową. To koniec demokracji jaka znamy?*, https://www.tvn24.pl/magazyn-tvn24/polak-odkryl-polityczna-bombe-atomowa-to-koniec-demokracji-jaka-znamy,79,1628 (dostęp: 20.04.2018).

248 Po ujawnieniu skandalu szef Facebooka przyznał się do błędów, przeprosił użytkowników i obiecał podjęcie dodatkowych działań w celu ochrony prywatności korzystających z serwisu.

odcięty zostaje natomiast od innych punktów widzenia. To z kolei uniemożliwia krytyczny dystans i weryfikację własnych sądów w konfrontacji z odmiennymi stanowiskami. Zjawisko takiej izolacji w mikroświatach skonstruowanych przez algorytmy znacznie utrudnia debatę publiczną, osłabiając fundamenty liberalnej demokracji. Tym samym media społecznościowe, które w zamyśle ich twórców służyć miały wzmocnieniu oraz rozpowszechnianiu idei i praktyk demokratycznych, stały się ich zaprzeczeniem. Bruce Sterling[249] obrazowo opisał tę sytuację, porównując ją do systemu feudalnego, w którym wszystkie obecne i aktywne w tej sytuacji podmioty niczym chłopi pańszczyźniani pracują na rzecz jednego pana. Udostępniając dane o swoim prywatnym życiu, dostarczają towar mający swoją cenę. W gruncie rzeczy to użytkownicy mediów społecznościowych stanowią w cyfrowym feudalizmie najcenniejszy towar, a ponadto sami godzą się na ten stan rzeczy, dobrowolnie i nieodpłatnie udostępniając serwisom informacje o sobie.

Taki globalny system komunikacji sprzyja również szerzeniu dezinformacji. Za sprawą fałszywych kont i aktywności botów, czyli programów imitujących ludzkie zachowania, można generować fałszywe informacje, które wywierają realny wpływ na społeczność sieci.

Kiedy w 2007 roku Tim O'Reilly diagnozował rewolucję związaną z Web 2.0 (czyli z erą mediów społecznościowych)[250], widział w niej nadzieję na wzmocnienie więzi i wymianę pozytywnych treści między kreatywnymi podmiotami. Jej spełnieniem była Arabska Wiosna 2011 roku i fala ruchów społecznych, o których mowa była wcześniej. Podobnie idealistyczne stanowisko zajmuje Tim Berners-Lee, który podkreśla humanistyczne wartości internetu stworzonego przez ludzi i dla ludzi oraz wyraża przekonanie o możliwości powrotu do pierwotnych idei budowania sieci relacji społecznych, które będą neutralne i będą służyły ludziom, a nie wielkim korporacjom czy politykom. Lee akcentuje ponadto konieczność równouprawnienia w sieci, to znaczy równego traktowania wszystkich użytkowników, których kreatywności nie powinni ograniczać dostawcy usług wprowadzający dodatkowe opłaty. Podobnie jak gaz czy woda, internet „jest częścią naszego

249 B. Sterling, *The Epic Struggle of the Internet of Things*, Moscow 2014.

250 T. O'Reilly, *What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, „International Journal of Digital Economics" no. 65, March 2007, s. 17–37.

życia i dostępność do niego nie powinna być uzależniona od tego, do czego go używasz – tak jak wody"[251]. Jednakże pragnienie twórcy sieci WWW, by odzwierciedlała ona marzenia i nadzieje ludzkości, a nie pogłębiała lęki i podziały, wydaje się idealistyczne.

Przyjąć jednak należy, że w świecie, w którym granica między bitami i atomami przestaje mieć znaczenie, fundamentem demokracji staje się kategoria obywatelstwa cyfrowego opartego na wykorzystywaniu możliwości sieci i podejmowaniu prób wyeliminowania nadużyć takich jak nielegalne wykorzystywanie danych czy manipulowanie informacją. Niewątpliwie bowiem media społecznościowe, w których to obywatelska mobilizacja jest dużo trudniej kontrolowana niż decyzje instytucji reprezentujących państwo, są przestrzenią, gdzie walka o demokrację, choćby miała być ona jedynie gestem uświadamiającym rzeczywisty stan głębokich nadużyć i niesprawiedliwości systemu, wydaje się głęboko uzasadniona.

W dyskusjach o przyszłości mediów społecznościowych coraz częściej powraca słowo „odpowiedzialność". Skoro algorytmy dokonują wstępnego wyboru treści dostarczanych odbiorcy, dając mu przy tym złudzenie, że sam decyduje o swoich wyborach, odpowiedzialność za jakość i charakter publicznej debaty zdaje się spoczywać na tych, którzy tworzą algorytmy, czyli na właścicielach serwisów i informatykach odpowiadających za kody, które kreują cybernetyczną przestrzeń. Jeśli jednak to algorytmy i stojący za nimi ludzie są przyczyną dzisiejszych problemów z demokracją w sieci, to jest to paradoksalnie wiadomość optymistyczna. Jak bowiem zauważył Michał Kuźmiński piszący o kulturowej i politycznej roli Facebooka, koniec końców „Demokracji nie zagraża algorytm, lecz pycha, chciwość, nieczystość zasad, zazdrość, nieumiarkowanie, gniew i lenistwo"[252]. Ta symboliczna lista grzechów głównych internautów uzmysławia, że to w ich rękach

---

251 *Tim Berners-Lee on the Future of the Web: 'The System is Failing'*, „The Guardian" 2017, November 16: „It's part of life and shouldn't have an attitude about what you use it for – just like water", https://www.theguardian.com/technology/2017/nov/15/tim-berners-lee-world-wide-web-net-neutrality (dostęp: 20.04.2018). Dodajmy, że w 2016 roku ONZ uznała dostęp do internetu za prawo człowieka, na równi z dostępem do czystej wody, prądu, schronienia i żywności.

252 M. Kuźmiński, *To nie Facebook, to my*, „Tygodnik Powszechny" z 10 kwietnia 2018 roku, https://www.tygodnikpowszechny.pl/to-nie-facebook-to-my-152622 (dostęp: 20.04.2018).

leży los demokracji uczestniczącej. Albo zrezygnują oni z krytycznego myślenia, uwagi i ostrożności, pozbawiając się tym samym kontroli nad własnym życiem, albo podejmą etyczne i polityczne działania na rzecz poprawy sytuacji. Sztuka zaangażowana, rozwijająca się w sieci, określana też mianem postinternetowej, by podkreślić jej sceptycyzm wobec rozwiązań niesionych przez nowe technologie, przejmuje na siebie w tych zmienionych warunkach rolę, jaką odgrywała wcześniej w materialnej przestrzeni społecznej. Jest tym trzecim – pośrednikiem między artystą i społeczeństwem.

Wielkie portale społecznościowe nie stały się jednak miejscem publicznej debaty, agorą, na której możliwa jest wymiana zdań i poważna dyskusja. Każdy z nich składa się z niezliczonej ilości „baniek" – mniej lub bardziej hermetycznych obiegów, w obrębie których odbywa się komunikacja. Ponadto fakt, że owa wymiana toczy się w sposób ukryty, anonimowy, dający poczucie bezkarności oraz braku odpowiedzialności za słowa, przekształca hipotetyczną przestrzeń demokratycznego dialogu w anarchię, w której nie szanuje się żadnych reguł.

Czy zatem oznacza to, że złudzenie rzeczywistego działania, jakie daje aktywność w sieci, powoduje wymazanie rzeczywistości zamiast ingerencji w nią, związanej z projektowanie zmian? Otóż dopóki artyści pozostają w cyberprzestrzeni, trudno mówić o rzeczywistym działaniu społecznym. Warto jednak podkreślić, że aktywności podejmowane w przestrzeni wirtualnej znajdują swoją, często zradykalizowaną, kontynuację w realnym świecie. Przykłady tego typu zjawisk można mnożyć. Natura oddolnych ruchów społecznych ma bowiem to do siebie, że impuls do ich zawiązania płynie z rzeczywistości, internet jest jedynie tubą wzmacniającą i multiplikującą przekaz, faza kolejna zaś wiąże się z przeniesieniem takich wzmocnionych działań ponownie w przestrzeń geopolityczną.

Pytanie, jakie zadawała swojej publiczności Rozdzielczość Chleba, można by sformułować następująco: czy da się uciec od logiki kapitalizmu, wyjść na zewnątrz reguł, które rządzą na rynku? Parodiowanie zachowań ze świata celebrytów, prześmiewcze posługiwanie się pseudoekskluzywnymi oznakami luksusu, mającymi symbolizować aspirację do wpisania się w reguły kapitalistycznego modelu życia, w którym miarą sukcesu jednostki jest sytuacja materialna, decydująca o jej pozycji społecznej, nie są jednak przejawami naiwnej wiary w to, że tego typu subwersywne działania pozwolą na ich unieszkodliwienie.

Członkinie i członkowie kolektywu promujący sukcesizm doskonale zdawali sobie sprawę, że „Sztuka jest rynkiem i nie ma od tego odwołania”[253], że zatem każde emancypacyjne działanie sztuki musi skończyć się jej klęską. Ważne jest natomiast to, by podtrzymać grę, by kreować przestrzeń komunikacji między działaniami artystycznymi i społeczeństwem tak, aby możliwe było zaskoczenie odbiorcy czymś, co zmieni jego sposób patrzenia i rozumienia. Chodzi przede wszystkim o poszerzenie pola tego, co widzialne, o wydobycie na jaw niewidocznych na co dzień reguł postępowania gwarantujących „sukces”. Dlatego zaangażowana sztuka, uprawiana przez Rozdzielczość Chleba, nie tyle miała doprowadzić do zmiany, co do tego, by problemy kondycji współczesnego twórcy, szeregowego pracownika czy drobnego przedsiębiorcy zmagającego się z restrykcjami Zakładu Ubezpieczeń Społecznych zostały dostrzeżone. W ten sposób pole działania sztuki wnika w przestrzeń społeczną, stając się miejscem demokratycznej dyskusji oraz społecznej (auto)refleksji. „Stawką w grze wykluczonych z władzą nie jest spełnienie dosłownych żądań, lecz bycie wysłuchanym – zauważa Rancière. – To przyznanie praw do głosu *demosowi* jest zwycięstwem demokracji”[254].

Ogromny potencjał ma w tym względzie cyberprzestrzeń. To tutaj, za sprawą jej sieciowego charakteru, który nieustannie wymyka się kontroli i hierarchicznemu nadzorowi władzy, możliwe stają się rewolucyjne przemieszczenia i odkrycia w sferze tego, co widzialne. Nie wolno jednak tracić krytycznego dystansu wobec mechanizmów, jakie ten obszar hipotetycznej wolności mogą przekształcić w kolejną – dużo bardziej precyzyjną i groźną, bo transparentną – strukturę władzy.

Doskonale uchwycił ten problem Łukasz Podgórni w utworze *Pamiętne statusy*, który jest zbiorem fejsbukowych wpisów autora:

KULTURA UCZESTNICTWA CZYLI
WY ŁADUJECIE KONTENT NA PRZYCZEPĘ
A JA ZBIERAM PROFITY Z PROWADZENIA
KWEJKA

253 *„Sztuka tego, co możliwe”. Jacques Rancière w rozmowie z Fulvą Carnevale i Johnem Kelseyem*, w: J. Rancière, *Estetyka jako polityka*, ze wstępem A. Żmijewskiego i posłowiem S. Žižka, tłum. J. Kutyła, P. Moscicki, Warszawa 2007, s. 155.

254 Tamże, s. 161.

Dopiero w ten sposób internet ma szansę stać się przestrzenią emancypacji. Aby jednak zasłużył na miano miejsca odzyskiwania wolności, musi nieustannie kwestionować fundamenty własnych reguł, według których działa: dekonstruować je, parodiować, negować. W ten sposób anarchizm staje się drogą ocalenia demokracji. Artyści przyjmują na siebie rolę tych, którzy są niesłyszalni i niedostrzeżeni. Występują w ich imieniu; tych, którzy w przestrzeni publicznej nie istnieją, ponieważ ich głos nie jest słyszalny, a nie mają siły, odwagi, możliwości, by domagać się należnych im praw. Niestety, zabranie głosu w ich sprawie wcale nie czyni ich widzialnymi podmiotami. Aby zaistnieć w sferze publicznej, sami muszą zebrać się na odwagę, wyjść z cienia i zacząć przemawiać. Działania twórców mogą jedynie dodać im siły i odwagi, by zaczęli mówić.

I choć wydawać by się mogło, że internet jest właśnie takim medium, które stwarza przestrzeń dla tych, którzy nie mieli odwagi zakomunikować swego istnienia wcześniej, prawdziwa demokratyczna rewolucja dokonać się może tylko poza siecią. Świadomość tego, że emancypacyjny projekt Rozdzielczości Chleba dobiegł kresu, również nie napawa optymizmem. Sam model sztuki zaangażowanej, której katalizatorem stał się internet, zdaje się jednak przybierać na sile.

Twórczość Siksy oraz kolektywu Rozdzielczość Chleba stanowi egzemplifikację szerszego zjawiska, które śmiało można określić mianem kulturowej zmiany, jaką spowodowało pojawienie się i rozwój internetu. Oba stanowią przykłady sztuki politycznej w rozumieniu, jakie polityczności nadaje Jacques Rancière. Polityka w jego ujęciu to nie tylko realna walka o władzę, lecz – może nawet przede wszystkim – o prawo do uczestnictwa w życiu społecznym. To polityka bowiem włącza określone jednostki i grupy społeczne do przestrzeni dyskursu. Polityczne działanie czyni je widzialnymi i słyszalnymi, a zatem pełnoprawnymi podmiotami w przestrzeni publicznej, posiadającymi własny głos. W ujęciu Rancière'a „Cała istota polityki zawiera się w specyficznej relacji, tym posiadaniu udziału"[255]. Chodzi tu o typ działania podejmowany przez podmiot, które konstytuuje ów podmiot w akcie działania, czyni go „widzialnym uczestnikiem

[255] J. Rancière, *Dziesięć tez o polityce*, w: *Na brzegach politycznego*, dz. cyt., s. 7–8.

społecznej i politycznej rozgrywki", „równoprawnym partnerem w sporze"[256].

A zatem oddanie głosu ofiarom przemocy przez Siksę, która deklaruje się jako jedna z milionów siks, pozbawionych podmiotowości i prawa do wysłuchania, czyni ów głos słyszalnym. Artysta wydobywa na jaw to, co system ukrywa, czyniąc swoje działania prawdziwie politycznymi, czyli demokratycznymi.

Z kolei Rozdzielczość Chleba do niedawna zwracała uwagę zarówno na problemy związane z nierównym dostępem do kultury w systemie kapitalistycznym, jak i na sytuację tych grup społecznych, które dla instytucji reprezentujących państwo pozostają niewidoczne, ponieważ nie spełniają kryteriów, według których definiuje się współcześnie obywatela. Jeśli w starożytnej Grecji obywatelem ktoś stawał się z racji urodzenia lub bogactwa, współcześnie obywatel to ten, kto płaci podatki i realizuje nakazy państwowej administracji. Czynienie tematem artystycznych działań opresji władzy, jakiej podlega człowiek w zdehumanizowanym systemie organizacji państwa oraz nieludzkim świecie komputerów połączonych w sieć dającą jedynie złudne poczucie wspólnoty, staje się głównym przesłaniem domkniętego już dziś projektu Rozdzielczości Chleba.

256 A. Żmijewski, *Wstęp*, w: J. Rancière, *Estetyka jako polityka*, dz. cyt., s. 7.

ROZDZIAŁ VI

TWÓRCA W DOBIE INTERNETU

W sieciowej rzeczywistości, którą przenika płynna, niematerialna i niewidzialna specyfika systemów teleinformatycznych, sztuka jest dzianiem się, wydarzaniem, przepływem, a nie statycznym i gotowym dziełem. W związku z tym radykalnie zmienia się również sytuacja twórcy i publiczności. Już ćwierć wieku temu pisał o tej paradygmatycznej zmianie Roy Ascott:

> Z tą sytuacją wiąże się zupełnie nowa rola artysty, który nie przedstawia, wyraża i przesyła treści, ale zaangażowany jest w konstruowanie kontekstu, w którym obserwator – odbiorca, uczestnik buduje doświadczenie i znaczenie. Na tym polega dziś rola artysty. Łączność, interakcja, działanie – to cechy współczesnej kultury artystycznej[257].

W tak zarysowanym obszarze sztuki, eksperymentującej z możliwościami, jakie przynoszą nieustannie rozwijające się technologie, ulokować należy powstającą przy użyciu mediów cyfrowych twórczość e-literacką. Jej specyficzne miejsce definiuje zarówno stosunek do wielowiekowej tradycji literatury drukowanej, jak i do przemian cyberkultury, których jest wytworem i świadectwem. Literatura elektroniczna[258] to różnorodna i coraz rozleglejsza przestrzeń utworów

---

257 R. Ascott, *From Appearance to Apparition: Communication and Culture in the Cybersphere*, „Leonardo Electronic Almanac", vol. I (2), October 1993, http://leoalmanac.org/journal/Vol_1/lea_v1_n02.txt (dostęp: 11.07.2018).

258 Obok tej nazwy zamiennie stosuje się synonimiczne terminy: e-literatura, literatura digitalna i literatura cyfrowa. Nie należy natomiast stawiać znaku równością między nią a literaturą zdigitalizowaną (ucyfrowioną). Ta ostatnia jest przeniesioną do

przekraczających granice sztuki słowa, indywidualnej twórczości oraz granice definicji dzieła jako utworu skończonego i niezmiennego. Tak definiowana przynależy do nowego paradygmatu technokulturowego. Syntetycznie charakteryzuje go Ryszard W. Kluszczyński, a jego głos współbrzmi z przywołaną wcześniej wypowiedzią brytyjskiego teoretyka mediów:

> Wraz z rozwojem sztuki interaktywnej, wirtualnych przestrzeni społecznych, cyberkultury i społeczeństwa sieciowego, pojęcia jednostki, indywidualizmu, podmiotowości, jednostkowej tożsamości wydają się tracić swoją dotychczasową pozycję, nie służą już wystarczająco dobrze opisowi tendencji wyznaczających dzisiejsze oblicze sztuki, przestają współbrzmieć z kulturowymi rytmami teraźniejszości. A tam, gdzie znajdowane jest dla nich jeszcze zastosowanie, przybierają one nową, uspołecznioną, usieciowioną postać[259].

Dla badacza literatury oraz życia literackiego interesujące jest to, czy i jak funkcjonują w tej nowej, technologicznej i kulturowej, a także komunikacyjnej rzeczywistości wywodzące się jeszcze z modernizmu mity literackie artysty oraz to, przez jakie nowe wzorce autorstwa są zastępowane. W e-literackiej przestrzeni polskiego internetu po ćwierćwieczu jego istnienia można już bez trudu zaobserwować kształtujące się strategie twórczych postaw.

Chciałabym wskazać kilka najbardziej charakterystycznych i wyrazistych ich przykładów. Autorzy, we wcześniejszych rozdziałach przywoływani w kontekście innych zjawisk – tutaj mają stanowić przykład tendencji, które pojawiły się i rozwijają się dzięki nowemu medium.

Pod uwagę wezmę eksperymentalne działania Zenona Fajfera, twórcy i popularyzatora liberatury, któremu zdarzyło się wykorzystywać media cyfrowe w celu propagowania bardzo tradycyjnego w gruncie rzeczy modelu komunikacji literackiej. Następnie omówię działania najbardziej radykalnego polskiego cyberpoety Romana

przestrzeni digitalnej literaturą drukowaną i nie wymaga użycia nowych kategorii opisowych. Nie używam tu również terminów takich jak postliteratura i transliteratura, ponieważ wprowadzają one wątek rozważań metodologicznych, który tutaj pomijam.

259 R.W. Kluszczyński, *Jednostka – grupa – sieć*, dz. cyt., s. 153.

Bromboszcza, który promując nowy, skrajnie ekscentryczny i hermetyczny wzorzec twórczości wykorzystującej komputer, również okazuje się artystą zaskakująco staroświeckim w sferze ideowej. Za warte prezentacji uważam też antyindywidualistyczne projekty Piotra Puldziana Płucienniczaka, Łukasza Podgórniego i Leszka Onaka. Na koniec sięgnę po przykład cyfrowego dzieła zbiorowego *Piksel Zdrój*, które pod wieloma względami stało się najbardziej adekwatnym odzwierciedleniem wpływu nowych technologii na ideę autorstwa i jej status w sieci.

Niezależnie od tego, jak bardzo wymieniani przeze mnie autorzy eksponują swój związek lub zerwanie z paradygmatem literackiej kultury druku, pamiętać trzeba, że wszyscy oni działają w zmienionym kontekście technokulturowym, który przesuwa punkt ciężkości twórczych działań z aktywności jednostkowej, dowartościowującej jednostkowy talent, podmiotowość i indywidualizm, na działania grupowe, zespołowe, partycypacyjne.

Przemiany sytuacji pisarza i związanych z nią mitów artysty rozpatrywać należy z jednej strony w związku z przekształceniami kultury, a drugiej – z wynikającymi z nich przemianami samej literatury. Autor to bowiem cały czas ktoś bytujący na granicy świata realnego i tekstowego, taki też jest status mitów artysty – wytwarzanych zarówno przez reprezentacje tekstowe, jak i przez działania twórców. Tutaj w mniejszym stopniu interesować się będę socjologicznymi aspektami kondycji autora, skupię się natomiast na zjawiskach związanych z poszerzeniem pola literatury poza medium druku i jej rozwojem w mediach cyfrowych.

Obserwując zmiany zachodzące w komunikacji literackiej w sieci, wskazać można nowe, ściśle związane z właściwościami medium strategie autorskie, prowadzące do wykrystalizowania kilku ich typów:

1. Model indywidualistyczny – nadal aktualny i pielęgnowany, wywodzący się z kultury literackiej epoki przedcyfrowej wzorzec artysty modernistycznego. Przykładem takiego twórcy jest Zenon Fajfer – artysta dbały o zachowanie wszystkich przywilejów ojca dzieła, który projektuje e-liberackie utwory, wykorzystując techniczne możliwości cyfrowych narzędzi w taki sposób, że (w swoim mniemaniu) w pełni kontroluje przebieg konkretyzacji, a nawet interpretacji dzieła.

2. Model kooperatywny[260], oparty na idei współpracy hierarchicznej – powoływane do życia są tandemy i zespoły kooperujących ze sobą niezależnych twórców, z których każdy odpowiada za odrębną część projektu (programistyczną, poetycką, muzyczną, graficzną). Powstające w efekcie multimedialne utwory są dziełem kilkorga twórców. Jest to sytuacja przypominająca nieco proces pracy nad filmem, który jest wytworem zespołu profesjonalistów oraz całego sztabu realizatorów. W przypadku dzieł e-literackich sytuacja nie jest aż tak złożona, jednakże podział obowiązków skłania do przemyślenia kategorii autorstwa w obszarze twórczości digitalnej. Najprostszym i najczęstszym przykładem są duety poety i programisty (Aneta Kamińska i David Sypniewski, Urszula Pawlicka i Łukasz Podgórni), zdarzają się jednak także takie realizacje, w których osobno za każdy z aspektów dzieła (muzyczny, językowy, graficzno-programistyczny) odpowiada inny specjalista.
3. Model kolaboratywny – od kooperatywnego różni się tym, że wszystkie twórcze działania zespołu opierają się na idei autorstwa rozproszonego, a współpraca ma charakter niehierarchiczny, otwarty także na głos odbiorcy, który z roli czytelnika może łatwo wejść w rolę współtwórcy. To właśnie ten model autorstwa uznawany jest za najbardziej adekwatny do opisania środowiska sieci, która ma strukturę zdecentralizowaną i horyzontalną. Przykładem tego rodzaju działania jest zespół ośmiorga autorów, którzy stworzyli cyfrową kolaboratywną powieść *Piksel Zdrój*. Ze zjawiskiem autorstwa kolaboratywnego mamy też do czynienia w przypadku utworów fanfikcjonistycznych. Tutaj za fabularny i stylistyczny kształt dzieła odpowiada jedna osoba, natomiast wspólnota fanów (w tym beta-readerów) uczestniczy w dyskusji nad niuansami tekstu takimi jak stylistyka, psychologiczne prawdopodobieństwo

260 Por. R. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, dz. cyt. oraz *Jednostka – grupa – sieć*, dz. cyt., s. 143–160. Kluszczyński korzysta z typologii wprowadzonej przez badaczy procesu uczenia się, którzy mówią o dwóch znaczeniach kategorii „wspólna praca twórcza": współdziałanie (ang. *cooperation*) oraz współpraca (ang. *collaboration*), P. Dillenbourg, M. Baker, A. Blaye, C. O'Malley, *The Evolution of Research on Collaborative Learning*, dz. cyt., s. 189–211.

postaci, poszczególne rozwiązania wątków czy relacja fanfika do dzieła kanonicznego.

4. Model posthumanistyczy (cyborgiczny) – nazwa jest dość umowna, wskazuje przede wszystkim na fakt, że autor, do niedawna uważany za jedyną instancję odpowiedzialną za kształt dzieła, przekazuje swe prerogatywy komputerowi. Dzieje się tak w przypadku literatury generatywnej, rozmaitego rodzaju projektów e-poetyckich i quasi-poetyckich, w których autor sam jest programistą, odpowiedzialnym za procedury matematyczne, efekt finalny zostaje jednak wypadkową zastosowanych algorytmów oraz przypadku, a niekiedy także pewnych decyzji odbiorcy. Zazwyczaj twórca obmyśla mechanikę działania utworu – decyduje o tym, jakie bazy źródłowych słów/tekstów wykorzysta, wedle jakich zasad dokonywać się będzie dobór kolejnych prób słów lub fraz, a także – co stanowić będzie ramę powstających projektów. Ta bowiem musi być stała. O ile w perspektywie odbiorczej wygląda to tak, jakby funkcję autora przejęła maszyna – często jest to źródłem mitycznych wyobrażeń o inteligentnym komputerze, który przejmuje kontrolę nad procesem twórczym – o tyle z punktu widzenia autora projektującego utwór generatywny (czyli taki, którego kolejne wersje generuje program komputerowy napisany wcześniej przez człowieka) jest on przede wszystkim kwestią zastosowanych procedur matematycznych, wytyczających pole możliwych realizacji. Rzecz jasna trudno tu mówić o jednym wzorcu działania, każdy przypadek sztuki generatywnej oraz sztuki kodu określa własne indywidualne reguły, co do zasady jednak na początku procesu wytwarzania przez maszynę kolejnych tekstowych wersji utworu znajduje się wizja i pomysł człowieka, który wykorzystuje jedynie możliwości technologiczne, by wykreować pewną laboratoryjną sytuację eksperymentu. Obiektem obserwacji stać się powinien przede wszystkim odbiorca, który konfrontowany jest z pozorną inwencją maszyny, a jego czytelnicza cierpliwość, możliwości percepcyjne i otwartość na nowe wyzwania wystawione zostają na próbę. Dla ścisłości dodać należy, że mało który czytelnik przez te próby przechodzi. Zazwyczaj rezygnuje z udziału w generatywnym performansie po kilku

lub kilkunastu próbach, jeśli nie prowadzą one do odkrycia tekstotwórczej reguły. Tutaj lokują się rozmaite przypadki sztuki uprawianej przez cyberpoetów: Romana Bromboszcza, Jarosława Lipszyca, a także generatywne dzieła Leszka Onaka[261], Łukasza Podgórniego czy Piotra Puldziana Płucienniczaka, odwołujących się do estetyki glitch-artu, *vaporwave* czy tworzących generatory poezji oraz gry tekstowe oparte na intertekstach zaczerpniętych z historii literatury.

5. Model post-autorski – to zazwyczaj z tym modelem utożsamiana jest literatura cyfrowa. Twórcy, którzy wykorzystują hipertekstowe właściwości tekstualności digitalnej, scedowują na odbiorcę decyzję o tym, jaki ostatecznie kształt przybierze utwór w każdym akcie odbiorczym. Ten interaktywny aspekt dzieł digitalnych daje czytelnikowi nawigującemu pomiędzy leksjami, do których przenosi go system linków, poczucie władzy nad ostateczną wersją scenariusza lektury. To przeświadczenie o wolności i prawie (pozornym, dodajmy) do decydowania o kształcie dzieła idzie w parze z wycofaniem (znów pozornym) autora, który zdaje się w ten sposób potwierdzać tezę o swojej śmierci. W gruncie rzeczy jednak jego autorska pozycja pozostaje niezachwiana. Wolność czytelnika jest, jak w przypadku utworów drukowanych, wolnością interpretacji, komplikowaną jedynie znacząco przez tekstową mechanikę, której ukryte zazwyczaj reguły czytelnik mozolnie musi zrekonstruować, nim przejdzie do właściwej interpretacji utworu. Nie podważa to oczywiście tezy o nowatorskich możliwościach e-literatury, które zyskuje ona za sprawą hipertekstowej struktury narracji, lecz

261 Szerzej o generatorach poezji opowiada Leszek Onak w rozmowie z Piotrem Mareckim, *Generatory tekstowe. Rozmowa z Leszkiem Onakiem*, w: P. Marecki, *Gatunki cyfrowe*, dz. cyt., s. 131–148. Według Onaka w Polsce powstało do tej pory około pięćdziesięciu generatorów tekstowych. Producent precyzyjnie tłumaczy też rolę ich autora: „W przeciwieństwie do niegeneratywnych utworów cyfrowych producent algorytmu nie pisze tekstu finalnego, który wyświetla się użytkownikowi, lecz przygotowuje jego elementy składowe i metody transformacji. Algorytmy literackie mają charakter performatywny, ich efekt nie jest dany z góry – powstaje i «dzieje się» dopiero przed użytkownikiem lub przy aktywnym udziale czytelnika" (s. 132). Warto pamiętać, że pierwszym papierowym generatorem literackim była książka Raymonda Queneau *Sto tysięcy miliardów wierszy*.

utożsamianie tej nowej mechaniki tekstowej ze śmiercią autora jest jednym z mitów, które całkiem liczne grono komentatorów chętnie rozpowszechnia. Problem pozycji autora nadal pozostaje kwestią interpretacyjnych dyspozycji czytelnika, czyli przyjętych przezeń założeń co do natury tekstowych znaczeń, nie jest zaś efektem zastąpienia medium drukowanego medium digitalnym.

Zaproponowana typologia ma charakter zaledwie doraźny i niezobowiązujący. Granice pomiędzy poszczególnymi modelami autorstwa są niekiedy trudne do ustalenia: role autorskie zmieniają się, konkretne utwory dają się też klasyfikować zarówno jako przykłady posthumanistycznych (cyborgicznych), jak i postautorskich (hipertekstowych) czy też wpisujących się w model autorstwa rozproszonego. Ich wyróżnienie służy jedynie poglądowemu wskazaniu różnic pomiędzy sytuacją, w której odbiorca ma poczucie względnego wpływu na przebieg procesu lektury (jak w przypadku hipertekstu), a tą, w której doświadcza złudzenia, że kontrolę nad tym procesem sprawuje maszyna. Ostatecznie zaś dylemat ten może zostać rozwiązany na co najmniej dwa sposoby. W przypadku wielu generatorów autor, który pisał program, może zadbać o to, by poczucie podporządkowania wydarzenia lekturowego maszynie zdominowało perspektywę interpretacyjną. Bywa też odwrotnie: ze sposobu działania cyfrowego utworu wyłonić się może obraz panującego nad każdym detalem autora, świadomego możliwości i granic działania technologii. Postaram się tę płynność zaprezentować na kilku przykładach.

Przykładem artysty, który wybiórczo wykorzystuje możliwości cyfrowych narzędzi, jest prawodawca i twórca liberatury – Zenon Fajfer. Mam tu na myśli przed wszystkim jego utwór *Ars poetica*, który wydany został w dwóch wersjach: drukowanej i cyfrowej – raz jako poemat emanacyjny w liberackim zbiorze *dwadzieścia jeden liter*, drugi raz – jako kinetyczna część poematu *Primum Mobile*, który do tomu *dwadzieścia jeden liter* dołączony został na płycie CD, czyli w formacie elektronicznym. I właśnie w stosunku do udostępnianego w wersji elektronicznej poematu chętnie używa się oksymoronicznego określenia e-liberatura[262]. Ta próba rozszerzenia granic wyjściowego terminu

[262] Termin zastosowany w 2003 roku przez Mariusza Pisarskiego w odniesieniu do powieści hipertekstualnej Radosława Nowakowskiego *Koniec świata według Emeryka*, która jest po prostu przykładem powieści hipertekstowej.

„liberatura" na nowe media zdaje się jednak raczej świadczyć o pewnym braku konsekwencji artysty. Liberatura definiowana jest wszak jako jedyny przykład „literatury, w którym słowo złączyło się z materią"[263].

Zenon Fajfer i Katarzyna Bazarnik precyzyjne wyjaśniają tę właściwość:

> Co to znaczy, że słowo łączy się z materią? Odpowiedź znajdziemy w samej nazwie „liberatura" – neologizmie łączącym literaturę z książką (łacińskie *liber*) w nierozerwalne jedno. Książka, a w przypadku krótszych utworów np. powierzchnia kartki, przestaje być neutralnym naczyniem do przechowywania tekstu, stając się integralną częścią dzieła[264].

Fizyczność książki oraz sensualne doświadczenia związane z obcowaniem z wolumenem stają się częścią doświadczenia literackiego. Materia i słowo stanowią w liberaturze nierozerwalną całość. Pozornie to myślenie tożsame jest z poglądami badacza cybertekstu Espena Aarsetha, który podkreśla, że w przypadku tekstów ergodycznych kluczowe jest nie tylko to, co się czyta, ale również to, z czego się czyta. Dopóki zatem mamy do czynienia z liberaturą pojmowaną jako jedność materialnego przedmiotu z komunikatem językowym, który ten przenosi, spójność definicji liberatury nie budzi wątpliwości. Ale z chwilą, gdy zaczynamy przyglądać się tzw. e-liberaturze, czyli liberaturze przeniesionej do medium elektronicznego, dematerializującego wszystkie obiekty, trudno dalej uznawać, że mamy do czynienia z nierozerwalnością materii i słowa. Materii bowiem w świecie wirtualnym nie ma. To jedna z cech digitalnej przestrzeni komunikacji, która skłoniła badaczy do zastosowania do jej opisu terminu „postmedia"[265], na znak oddzielenia tego, co w historii mediów było nierozerwalne: właściwości fizykalnych nośnika oraz treści, która nie pozostaje wolna od wpływu technicznych ograniczeń medium.

---

263 K. Bazarnik, Z. Fajfer, *Liberatura, czyli dziura w sieci*, w: *Informacja o obiektach kultury i internet*, Seria III: ePublikacje Instytutu INiB UJ 2005, nr 1, red. M. Kocójowa, s. 157, http://skryba.inib.uj.edu.pl/wydawnictwa/e01/bazarnik.pdf (dostęp: 8.11.2019).

264 Tamże.

265 P. Celiński, *Postmedia: cyfrowy kod i bazy danych*, Lublin 2013; L. Manovich, *Estetyka postmedialna* (2001), przekład polski Ewy Wójtowicz w: *Redefinicja pojęcia sztuka*, red. J. Dabkowska-Zydroń, Poznań 2006, s. 105–116.

Mamy zatem dwa możliwe rozwiązania – albo uznać, że definicja liberatury jako jedności materii i słowa jest nieprecyzyjna i nie obejmuje wszystkich jej realizacji, albo przyjąć, że w rzeczywistości wirtualnej e-liberatura przestaje być sobą, traci swe konstytutywne cechy, staje się czymś innym. Może po prostu e-literaturą? Skłonna byłabym przyjąć drugą z możliwości.

Trudno nie przyznać racji Emiliano Ranocchiemu, który stwierdza, że „z definicji «niemożliwa» jest digitalizacja liberackiego tekstu, gdyż zatraca się właśnie fizyczność medium"[266]. Badacz niezwykle przekonująco dowodzi przy tym modernistycznych korzeni formacji Fajfera, który urzeczywistnia w swojej twórczości „modernistyczną koncepcję wielkiego artysty demiurga-samotnika, wyposażonego w oryginalną i niepowtarzalną siłę ekspresji"[267].

Autor elektronicznego *Ars poetica*, uznawany wielokrotnie za przedstawiciela awangardy XXI wieku, realizuje w gruncie rzeczy postromantyczną koncepcję twórczości artystycznej niepodlegającej poetyce normatywnej, pomyślanej jako akt indywidualny, wypływający z wewnętrznej wizji, której spójność z realizacją jest nieweryfikowalna według jakichkolwiek kryteriów i nie podlega negocjacji. Autorytet artysty odpowiedzialnego w całości i wyłącznie za swoje dzieło nie zostaje podważony nawet przez użycie nowego medium, które zdynamizowało przekaz, włączając doń ruch. Nie uczyniło zeń jednak dzieła bardziej otwartego czy interaktywnego, zmusza bowiem odbiorcę do pogłębionej kontemplacji sensów, które w bardzo staroświecki sposób zostały już przez autora zaprojektowane. Co więcej, tego rodzaju strategia jest zabiegiem celowym. Przeciwstawia się wizji kultury zdominowanej przez pośpiech i niecierpliwość, która z kolei „powoduje, że świat poza googlami zaczyna nam się jawić jako terytorium niewarte naszej uwagi i naszego, coraz szybciej uciekającego czasu"[268].

---

266 E. Ranocchi, *Liberatura między awangardą i tradycją. Bilans pierwszego dziesięciolecia*, w: *Liberatura, e-literatura i…*, dz. cyt., s. 27. Także Agnieszka Przybyszewska zwróciła uwagę na niemożność przeniesienia liberatury do innego medium (*E-liberatura*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich" 2007, t. 50, nr 1–2, por. tejże, *Literackość dzieła literackiego*, dz. cyt.), choć jednocześnie badaczka skłonna jest przyznać cyfrowemu projektowi Fajfera status liberacki.

267 E. Ranocchi, *Liberatura między awangardą i tradycją*, dz cyt., s. 32.

268 K. Bazarnik, Z. Fajfer, *Liberatura, czyli dziura w sieci*, dz. cyt., s. 157.

Anachroniczny modernizm Fajfera uznać należy, na co trafnie zwraca uwagę włoski badacz, za zabieg skierowany przeciwko postmodernistycznej, a dodałabym tutaj, że przede wszystkim sieciowej, estetyce, w której artysta nie jest już stwórcą, a jedynie architektem i koordynatorem sytuacji odbiorczej estetycznego wydarzenia, którego urzeczywistnienie dokonuje się dopiero z udziałem czytelnika – współuczestnika performansu. Fajfer przyznaje czytelnikowi jedynie ograniczone prawa do interpretacji dzieła, zakłada bowiem autonomię przygotowanego przez siebie projektu, którego odbiór winien realizować wpisany weń etyczny i poznawczy potencjał.

Kiedy więc w swoim komentarzu do roli liberatury w kulturze internetu autorzy sami zauważają, że „Internet «nie radzi sobie» z liberaturą”[269], ujawniają nierozstrzygalny konflikt leżący u podstaw ich myślenia. Próbując wcześniej poszerzyć granicę liberatury i lokując ją w medium cyfrowym (jako e-liberaturę), rezygnują bowiem z najistotniejszego wyróżnika tego wciąż jeszcze młodego gatunku (lub, jak chce Fajfer, czwartego rodzaju) literackiego. Wirtualne obiekty e-literackie nie mają wszak żadnej swojej przedmiotowej wersji, nie spełniają zatem podstawowego genologicznego kryterium liberatury ustalonego wcześniej.

Znaleźć raczej można w tej postawie twórców literatury autorytarne pragnienie wchłonięcia przestrzeni wirtualnej w obręb totalnych działań liberackich[270], która to przynależność miałby świadczyć o niesłabnącej awangardowości. Jednakże związana mocno z ideą indywidualnego autorstwa i materialnością swego istnienia nie daje się liberatura pogodzić z hipertekstową, otwartą estetyką sieci, w której autor sam otwiera się na nowe i nieprzewidywalne doświadczenia z medium, a rezygnując z funkcji dyspozytora znaczeń i autorytetu, godzi się na rolę „designera doświadczenia odbiorczego”[271].

---

269 Tamże, s. 162.

270 W odniesieniu do liberatury twórcy używają niekiedy właśnie dość niepokojąco brzmiącego terminu „literatura totalna”. Por. Z. Fajfer, *Liberatura, czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, wstęp W. Kalaga, przekł. na język ang. i red. K. Bazarnik, Kraków 2010.

271 L. Bieszczad, *Sztuka w epoce cybernetycznej; pomiędzy estetyzacją rzeczywistości a ontologizacją sztuki*, w: *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, red. K. Wilkoszewska, Kraków 1999, s. 95.

Powyższe rozważania prowadzą do wniosku, że Fajfer jest wyznawcą i prorokiem tradycyjnej wizji sztuki, propagatorem poszukiwań oryginalności stylistycznej i językowej, która dość kategorycznie limituje wolność czytelnika. Jej granice wyznaczane są zawsze przez autora. Tak dzieje się również w dynamicznym poemacie *Ars poetica*, którego elektroniczna natura wyprowadza go poza obszar liberatury, nie czyni zeń jednak dzieła przełomowego w historii literatury elektronicznej. Tutaj bowiem nowe rozdziały piszą twórcy dużo odważniej występujący przeciwko ideałom i mitom modernistycznej sztuki.

Należy do nich Roman Bromboszcz, swą postawą pod wieloma względami przypominający twórcę liberatury. Jest jednak od niego bardziej otwarty i zdeterminowany w kwestii łączenia sztuki, filozofii i techniki w nową całość.

Ten radykał w dziedzinie eksperymentów z mediami elektronicznymi jest cyberpoetą, projektantem obiektów cybernetycznych i jednocześnie teoretykiem sztuki elektronicznej. Wytrwale eksploruje i testuje granice technologii oraz granice poznawczych i sensualnych możliwości człowieka, który w jego artystycznej wizji, realizowanej konsekwentnie przy użyciu technologii, jest raczej cyborgiem – istotą sprzężoną z systemami informatycznymi, w procesie twórczym korzystającą z nowych możliwości.

Bromboszcz swoje działania rozpoczynał w grupie Perfokarta, którą powołał do życia w 2005 roku. Twórczość o charakterze intermedialnym, łączącym różne środki wyrazu, od początku miała silną podbudowę filozoficzną i charakter eksperymentalny.

Jak przeczytać można w jednym z wczesnych autokomentarzy twórców:

> Eksperyment podejmowany przez grupę dotyczy aspektów projekcji, składni, rytmu, granicy zrozumiałości, błędu, błędu do wykorzystania, błędu kontrolowanego. „Perfokarta" ma na celu tworzenie oraz rozwój „słownika" i „teorii", ponadto (…) popularyzację badań, eksperymentów i twórczości poprzez środki masowego przekazu, internet i czasopisma literackie[272].

Bromboszcz razem z Tomaszem Misiakiem i Łukaszem Podgórnim realizował kolaboratywne projekty cyberpoetyckie, zarówno

[272] Zob. http://perfokarta.net/personel/personel.html (dostęp: 14.07.2018).

w przestrzeni wirtualnej, online, jak i podczas występów *live*, które były rejestrowane i następnie udostępniane na stronie Perfokarty. Wyraźnie widoczny jest edukacyjny i popularyzatorski charakter tych zabiegów, ujawniający się zwłaszcza w dbałości Bromboszcza o precyzyjną wykładnię filozoficznych podstaw nowej cybernetycznej estetyki.

O jednym z grupowych przedsięwzięć, polegających na zaprojektowaniu kilku stron czasopisma „Wakat", autor tak pisał w autokomentarzu sporządzonym po latach:

> Przede wszystkim (…) zasadne wydaje się przywołanie kolaboracji lub kooperacji. Następnie należałoby zapytać, w jaki sposób kategorie te określają naszą przynależność do awangardy. Wydaje się, że termin „awangarda", pomimo głosów sceptycznych dotyczących wyczerpania się sztuki, a w szczególności zmiany jej roli we współczesnym społeczeństwie, znajduje [tutaj – E.W.] konkretne zastosowanie[273].

Później następuje szczegółowa rekonstrukcja nie tylko etapów pracy grupy nad projektem, lecz także ich interpretacja w duchu najnowszych ujęć teoretycznych. Niezwykła dbałość o właściwe odczytanie intencji autorów świadczy jednak o pewnym anachronizmie działań Bromboszcza, który skrupulatnie projektuje swój wizerunek artysty cyberawangardowego. Odsyła czytelników i badaczy do konkretnych rozpraw naukowych, przywołuje koncepcję sztuki kooperatywnej, charakteryzowanej przez Ryszarda Kluszczyńskiego, który jest zwolennikiem i propagatorem idei awangardowości współczesnej cybersztuki. Sam stara się dość konsekwentnie w ten model awangardowości wpisać i odwołuje się do pojęć współpracy i współdziałania spopularyzowanych przez Kluszczyńskiego[274]. Identyfikuje on przy tym działania Perfokarty z modelem działalności w grupie heterarchicznej, pozbawionej kontroli i koordynacji jednej osoby, choć, z perspektywy obserwatora losów ugrupowania, wyraźnie daje się zauważyć jego rola jako inicjatora, animatora i prawodawcy większości przedsięwzięć artystycznych, a zwłaszcza autora towarzyszącej im wykładni teoretycznej: „Taki typ pracy jest bliski

273 R. Bromboszcz, *PC-net. Współpraca heterarchiczna w projektach artystycznych*, w: *Liberatura, e-literatura i…*, dz. cyt., s. 267.

274 R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, dz. cyt., s. 279–310.

anarchistycznym ideałom. Chodzi tutaj o wolność, której granice są płynne. W skrajnej postaci wolność ta może prowadzić do celowego naruszenia woli innych"[275].

O tym, że taka charakterystyka była w znacznym stopniu wyłącznie postulatywna, świadczy estetyka utworów, mających status z jednej strony cyfrowych przetworzeń cudzych utworów, z drugiej jednak będących projektami zamkniętymi na interakcję z odbiorcą. Realizując ponowoczesną estetykę powtarzania i czerpania z tekstów kultury, wszczepia w nią Bromboszcz ideę poszukiwań jakiejś istotnie nowej idei, która miałaby się wyłonić z tych eksperymentów.

Świadczy o tym wiele autokomentarzy towarzyszących działaniom cyberpoetów, podobnych w wymowie do poniższego:

> O ile tradycyjne dziedziny artystyczne, takie jak książka, film, malarstwo, muzyka klasyczna, doszły w pewnym sensie do swojego kresu, o tyle nowe media otwierają możliwości krzyżowania się stylów, gatunków i form pod postacią hybryd medialnych, nowatorskich dyspozytywów, wirtualnych, wielozmysłowych światów[276].

Tym, co istotnie uprawniałoby do uznania działań Bromboszcza za awangardowe, jest jego umiejętność wykorzystania wiedzy z zakresu programowania, typografii, czy fizyki w procesie twórczym. Piotr Celiński, określając takich transdycyplinarnych artystów mianem *homo faber*, nazywa ich nawet „współczesną awangardą sztuki w ogóle"[277]. Istotnie wiele cech łączy działania Perfokarty z awangardami dwudziestolecia międzywojennego, zwłaszcza z futurystami[278]. W opublikowanych przez grupę trzech manifestach jej członkowie podkreślali nieustannie swoją łączność z najnowszymi trendami w technokulturze. „Występujemy przeciwko nieuzasadnionym podziałom na kategorie:

---

275 R. Bromboszcz, *PC-net*, dz. cyt., s. 270. Wcześniej zaś można przeczytać: „Komunikując się przez FTP, mieliśmy do czynienia tylko z pośrednim rezultatem. Nie widzieliśmy siebie, ani nie rozmawialiśmy ze sobą. Widzieliśmy symbole. Inspiracją dla takiego sposobu kształtowania dzieła sztuki, był obieg arzinowy, assembling Richarda Kostelanetza, kontrkultura. Przyjęliśmy proste zasady i zaczęliśmy tworzyć" (s. 267).

276 Tamże.

277 P. Celiński, *Internet/ nowe media/ kultura 2.0*, dz. cyt., s. 21.

278 Por. U. Pawlicka, *Neofuturyzm, czyli co ma Jasieński do iPada*, https://rozdzielchleb.pl/neofuturyzm-czyli-co-ma-jasienski-do-ipada/ (dostęp: 14.07.2018).

«artysta», «naukowiec», «osoby trzecie»" – deklarowali w wystąpieniu *Poezja cybernetyczna – samookreślenie*[279].

W *Manifeście 1.1* dopowiadali:

> Tak zwane „natchnienie" schodzi na drugi plan, a czasami znika zupełnie. Systematyczna przebudowa i destrukcja gotowej materii słownej likwiduje zarówno nawyk, jak i styl. Statystyka i teoria informacji, kolaż i montaż. Przyszłe zmutowane formy[280].

Równocześnie podkreślali, że cyberpoeta to hybryda dwóch postaw: konstruktora poddającego materię języka funkcjom i procedurom oraz naukowca i myśliciela, którego zajmuje temat elektroniki oraz jej władzy nad człowiekiem. Z tego powodu w twórczości Perfokarty dominują eksperymenty na pograniczu cybernetyki i sztuki, choć odbiorca często ma wrażenie, że obcuje z materią absolutnie niepodlegającą interpretacji, jest ona bowiem splotem materii językowej, wizualnej i dźwiękowej: informacji oraz zakłóceń i szumów, generowanych przez systemy informatyczne.

Postawę Bromboszcza, Misiaka i Podgórniego z lat 2005–2008 dobrze charakteryzuje uwaga sformułowana przez Piotra Zawojskiego: „Podstawą awangardowych praktyk cyberartystów jest (…) syntopia sztuki, nauki i technologii, daleko wykraczająca poza tradycyjnie rozumianą interdyscyplinarność"[281]. Problematyka generatorów szumów, estetyka zakłóceń, rzeczywistość wirtualna, elektroniczne protezy, sztuczna inteligencja – to tematy splatające się w podejmowanych przez nich działaniach z namysłem filozoficznym w sposób, który dla przeciętnego odbiorcy staje się zupełnie niezrozumiały. A przy tym bardzo aktualnie brzmiące hasła w trzecim z kolei grupowym *Manifeście 2.0* w sposób niezwykle atrakcyjny rezonują z najnowszymi ideami i zachęcają do śledzenia dokonań artystów. Oto kilka z nich: „Pisarz jako zadanie poruszania się po sieci i zdobywania więzi w grupach", „Sztuka wchłania pogranicze siebie, stając się, po części, polityką, designem i reklamą", „Sytuacja bycia-rzuconym w labirynt

279 Zob. http://perfokarta.net/root/samookreslenie.html (dostęp: 8.11.2019).
280 Zob. http://perfokarta.net/root/manifest.html (dostęp: 8.11.2019).
281 P. Zawojski, *Cybersztuka jako awangarda naszych czasów*, dz. cyt., s. 171.

to sytuacja, w której labirynt nie ma granic, a więc nie jest oglądany z zewnątrz"[282].

Wygląda to jednak tak, jakby za programem nie nadążały jego realizacje, które bez komentarza artysty-teoretyka sprawiają wrażenie przeintelektualizowanych i hermetycznych eksperymentów w estetyce *science fiction* rodem jeszcze z XX wieku[283]. Wykorzystywanie elektronicznej estetyki jest postrzegane jako anachroniczne i nieprzystające do zmieniającej się błyskawicznie realności wirtualnej.

W 2010 roku do grupy Perfokarta dołączył Piotr Puldzian Płucienniczak, a dwa lata później pojawił się Leszek Onak, obaj, podobnie jak Podgórni, z Krakowa. Już wtedy odczuwalne było pęknięcie między twórcami. Wkrótce doszło też do ostatecznego rozstania z poznańskimi artystami. Ich drogi się rozeszły i dziś Bromboszcz działa w pojedynkę, promując wytrwale poważny model sztuki cybernetycznej o aspiracjach epistemologicznych, zaczerpniętych z ducha wysokiego modernizmu, podczas gdy jego dawni współtowarzysze zrezygnowali z podejścia serio i swoją grę z nową sieciową rzeczywistością prowadzą w duchu postmodernistycznej zgrywy, żartu i autoironicznych gier.

O ile działania cyberpoetów z kręgu Perfokarty miały charakter bardzo koturnowy i w gruncie rzeczy konserwowały tradycyjny model nadawczo-odbiorczej komunikacji, to działania Hubu Wydawniczego Rozdzielczość Chleba – grupy, którą Leszek Onak, Łukasz Podgórni i Piotr Puldzian Płucienniczak powołali do istnienia w 2011 roku i która funkcjonowała nieprzerwanie przez siedem lat, miały zgoła odmienny charakter.

Piszący na jej temat Mariusz Pisarski odnotował nawet:

> Jeśli początki poezji cybernetycznej były poważnie modernistyczne i modernistycznie poważne, to jej krakowsko-żulerska odmiana celebruje

---

282 *System dedukcyjny poezji cybernetycznej. Manifest 2.0*, http://perfokarta.net/root/manifest_2.0.html (dostęp: 14.07.2018).

283 W 2010 roku ukazały się trzy książki reprezentujące poezję cybernetyczną *U-man i masa* Romana Bromboszcza, *Noce i pętle* Łukasza Podgórniego i *Zespół szkół* Tomasza Pułki. W tym samym roku ukazała się książka *Estetyka zakłóceń* Romana Bromboszcza. Większość projektów multimedialnych, cyberpoetyckich artysty znaleźć można online: http://br0mb0x.blogspot.com/ (dostęp: 12.07.2018).

> postawy przez lata uznawane za postmodernistyczne. Choć nie trzymałbym się tego terminu, to obecna polaryzacja dwóch postaw jest mocno widoczna[284].

Nim jednak twórcy przyjęli pozycje „cyberżulerskie", o których wspomina Pisarski i które cechują późniejszą fazę działalności grupy, krytyczną wobec internetu i nowych mediów, zaczęli od poważnego *Manifestu v. 1.8*, na miarę rewolucyjnych manifestów futurystów. Obwieszczali w nim entuzjastycznie kres kultury druku oraz dóbr limitowanych przez instytucje, które pobierając opłaty za korzystanie z nich, pogłębiają społeczne nierówności. Ogłaszali początek ery powszechnego ucyfrowienia treści kultury i wolnego do nich dostępu, mających doprowadzić do demokratyzacji i egalitaryzacji kultury. Poszanowanie praw autora uznane zostało za anachronizm. Wobec łatwości czerpania i korzystania z dóbr kultury również pojęcia takie jak oryginał, styl, indywidualność, własność intelektualna zostały odesłane do lamusa.

Zastąpienie autorskiej poetyki i stylu pojęciem kodu, programu i obiektu nie było w wykonaniu Rozdzielczości Chleba wyłącznie pustą deklaracją. Swe radykalne postulaty zaczęli wcielać w życie, tworząc projekty cyberpoetyckie, tekstowe malwersacje i poetyckie gry, prześmiewczo używające uznanych tekstów literackich (Peiper, Schulz, Witkacy, Leśmian itd.) jako podstawy do dalszych przekształceń z użyciem algorytmów. Cała literacka przeszłość potraktowana została jako baza danych, której w swobodny sposób można używać do produkcji nowych cyfrowych, multimedialnych obiektów. Dokonująca się w ten sposób krytyka hierarchicznego modelu kultury odbywała się w atmosferze zabawy, żartu i nonszalanckich gestów, celując głównie w sprowokowanie sprzeciwu tych, dla których w zmienionej przez cyfrowe media rzeczywistości nie stracił na aktualności tradycyjny model uczestnictwa w kulturze, konserwujący uznane wartości etyczne i estetyczne oraz uświęcone sposoby dialogowania z literacką przeszłością. Postulat powszechnej dostępności zaowocował publikacją wytwarzanych przez cyberartystów obiektów online na licencji Creative Commons.

---

284 M. Pisarski, *Wstęp do teorii cyberżulerstwa*, https://rozdzielchleb.pl/wstep-do-teorii-cyberzulerstwa/ (dostęp: 12.07.2018).

Nie przyczyniło się to jednak do znacznego wzrostu poczytności tych dzieł. Rozdzielczość Chleba pozostała instytucją niszową, zagospodarowującą przestrzeń twórczości cyfrowej działalnością na pograniczu informatyki i projektowania graficznego, literatury oraz sztuk (audio)wizualnych[285].

Zanim jednak nastąpiło przewartościowanie postaw cyberpoetyckiej grupy, generatywny utwór Leszka Onaka *cierniste diody* stał się pretekstem do publicznej wymiany poglądów, które doskonale ilustrują problemy niesione przez cyfrową technologię stającą się środowiskiem działań literackich, ich kontekstem kulturowym, a także narzędziem literackim. Głosy trzech twórców oraz animatorów współczesnego życia literackiego, którzy wzięli udział w pierwszej i jak dotąd jedynej tak znaczącej polemice e-literackiej, reprezentują odmienne wrażliwości i dają wyobrażenie charakteru i głębi przepaści rozpościerającej się między starym światem wartości literackich a nową ziemią cyfrowych eksperymentów, między poetą – mistrzem słowa, którego głosem stał się Fajfer, i producentem tekstowych obiektów – reprezentowanym przez Onaka. Rolę arbitra przyjął na siebie Pisarski.

Polemika odbyła się na forum internetowym Ha!Artu[286] w 2014 roku, niedługo po zakończeniu Międzynarodowego Festiwalu Literackiego Ha!wangarda, na którym zaprezentowano *cierniste diody*. Rozpoczął

285 O zaletach tak szeroko zakreślonych kompetencji cyfrowych artystów pisze Mariusz Pisarski: „Poeta cyfrowy ma w swoim cybernetycznym rękawie solidnego asa. Dzięki temu, że pracuje w kodzie i ma pod nosem narzędzia wszędobylskiego metamedium, może wychodzić ze swojej pozycji w dowolnych kierunkach: w stronę pola muzycznego i artystycznego, na przykład. Zróżnicowanie terenu oferowanego przez to ostatnie jest imponujące: sztuka audio, sztuka wideo, sztuka nowych mediów, happening, instalacja", *Wstęp do teorii cyberżulerstwa*, dz. cyt.

286 Ha!Art to najprężniej działająca w Polsce instytucja literacka – czasopismo, wydawnictwo, animator wielu ważnych i eksperymentalnych działań literackich. Skupia wokół siebie grono doświadczonych, a także debiutujących badaczy i twórców, zajmujących się między innymi tworzeniem literatury cyfrowej. Cykliczny Międzynarodowy Festiwal Literacki Ha!wangarda prezentuje i popularyzuje awangardowe zjawiska w literaturze polskiej i światowej. Podczas kolejnych edycji festiwalu publiczności prezentowane są projekty literatury elektronicznej, odbywają się również warsztaty tworzenia literatury generatywnej, a także spotkania i dyskusje z twórcami. Do stałych działań Ha!wangardy należą pokazy twórczości cyfrowej, prezentujące najważniejsze projekty literatury elektronicznej, warsztaty literatury generatywnej, wystawy gier wideo opartych na literaturze oraz spotkania z twórcami.

ją Zenon Fajfer tekstem *Cyfrowy idiodyzm*[287], w którym skrytykował Onaka za pomysł, intencje i wykonanie cyfrowej malwersacji opowiadania Schulza. Uznał on pomysł na podmienienie wybranych rzeczowników z utworu Schulza przypadkowymi słowami z instrukcji obsługi samochodu za nihilistyczny wybryk, który nie tylko niczego nie wnosi, ale też nieproduktywnie powtarza gest dadaistów. Waga kolejnych zarzutów jest jeszcze większa: w tej cyfrowej degradacji dzieła wielkiego pisarza, zastrzelonego przez niemieckiego oficera w 1942 roku na ulicy rodzinnego miasta, dopatruje się Fajfer makabrycznego pogłosu esesmańskiej zabawy w „męczenie żydka"[288]. Przypominając tragiczny los Schulza, nazywa generator Onaka „zwyczajnym wygłupem", „niszczycielskim pokazem (…) siły, a także manifestacją lekceważenia literatury w ogóle"[289].

W odpowiedzi na te zarzuty, w otwartym liście pod wymownym tytułem *Nie ma żadnych świętych plików*[290], Leszek Onak krótko odniósł się do zarzutów najcięższej wagi, dotyczących etycznie niedopuszczalnej profanacji utworu, która przerodziła się rzekomo w gest antysemicki. Zaprzeczył stawianym zarzutom, lecz w sposób, który zapewne ani nie uspokoił, ani nie przekonał jego krytyka[291]. Przede wszystkim jednak, szukając źródła niezgody, zauważył, że przedmiotem sporu nie jest wcale stosunek do Schulza, lecz różnica dużo bardziej zasadnicza, dotycząca horyzontu doświadczeń czy – mówiąc jeszcze inaczej –

---

287 Z. Fajfer, *Cyfrowy idiodyzm*, http://ha.art.pl/projekty/felietony/4066-ciernisty-idiodyzm (dostęp: 11.10.2016).

288 Fajfer odwołuje się do scenicznej prezentacji projektu Onaka podczas festiwalu Ha!wangarda w 2014 roku. Wspomina, że towarzyszyło jej „brechanie na scenie". Zachowanie to wywołało w nim „obrzydzenie, niesmak i poczucie wstydu", zmuszające do wyjścia z sali. Ten kontekst projektowania własnych skojarzeń na rzekome intencje autora pozostawiam na boku, wiążą się bowiem z konkretną sytuacją odbiorczą.

289 Fajfer nie ma przy tym nic przeciwko „grze z cudzymi tekstami". Jako pozytywną przeciwwagę dla projektu Onaka przywołuje liberackie dzieło Jonathana Safrana Foera *Tree of Codes* (2010). W wydrukowanym na papierze tomie angielskiego przekładu *Ulicy krokodyli* usunięte zostały partie tekstu, tworząc wersję tekstu pełnego wyrw, niemożliwego do zrekonstruowania, będącego przejmującą metaforą holocaustu.

290 L. Onak, *Nie ma żadnych świętych plików – odpowiedź Zenonowi Fajferowi*, http://ha.art.pl/projekty/felietony/4073-nie-ma-zadnych-swietych-plikow-odpowiedz-zenonowi-fajferowi (dostęp: 5.06.2018).

291 „Wyluzuj, nie zabiłem Schulza, zrobił to prawdopodobnie niejaki Karl Günther, jeśli nie wierzysz, I will google it for you".

nieświadomych założeń światopoglądowych, które kształtują sposób myślenia i wrażliwość obu adwersarzy: „wyrastamy z dwóch różnych kultur: Ty – z modernistycznej bojaźni kontekstu, ja – z post-internetowego repostu, który nie analizuje lokalizacji serwera" – zauważa Onak i dodaje, że poglądy Fajfera na temat tego, czym jest literatura, do czego służy i co odbiorcy wolno z nią robić, wynikają „z bukinistycznej wiary w moc dzieła zamkniętego". Tymczasem o sobie mówi: „stoję po stronie generatywnych, performatywnych aplikacji, które nie tylko dzieją się, ale i powstają przed/wraz z odbiorcą"[292].

Fajfer, przypisany (słusznie, jak sądzę) do formacji modernistycznej, staje po stronie autora jako absolutnego właściciela praw do utworu i jego znaczeń, tymczasem Onak rezygnuje nie tylko z przywilejów autora (symbolicznie zrzekając się tego miana i nazywając siebie producentem), ale mówi wprost o „oddaniu we władanie przypadkowi ostatecznego kształtu utworu"[293].

Eksponując formalne i estetyczne aspekty swojego projektu, Onak wskazuje zarazem na głębokie zakorzenienie tych antagonistycznych postaw w dwóch różnych modelach kultury. Jeden kojarzony jest najogólniej z kulturą modernistyczną, wysokoartystyczną, analogową, drugi odsyła do kultury postmodernistycznej, zacierającej granice i hierarchie, sieciowej i cyfrowej. W ten sposób autor *ciernistych diod* sprowadza etyczny spór o wartości pozaliterackie (opuszczenie sali, w której odbywała się prezentacja generatora, było manifestacją oburzenia i niezgody Fajfera na „e-ksces", niemający jego zdaniem nic wspólnego z literaturą) ponownie na płaszczyznę dyskusji o literaturze, jej miejscu i funkcjach we współczesności.

Warto przy tym odnotować, że nawet dadaiści i futuryści tak radykalnie nie podważali kreatorskiej roli artysty – futurystyczna ideologia radykalnego zerwania z przeszłością, aktywizmu i zaangażowania sztuki w życie, strategia skandalu, kpiny i profanowania świętych dla kultury dzieł i wartości tylko pozornie stanowi zatem pierwowzór cyfrowych malwersatorów takich jak Leszek Onak. W przypadku tego ostatniego bowiem podstawą działań nie jest unicestwianie, lecz remiks – strategia artystyczna reinterpretująca przeszłość, nie niszcząca

[292] L. Onak, *Nie ma żadnych świętych plików*, dz. cyt.
[293] Tamże.

jej natomiast tak, jak robili to radykalni futuryści. Wbrew pozorom i inaczej niż uważa Fajfer, działania Onaka wynikają z przekonania o wadze literatury oraz tradycji literackiej, którą – właśnie dlatego, że pozostaje rozpoznawalnym i ważnym głosem – warto wykorzystać po to, by powiedzieć coś o współczesnym świecie, a także by uczynić ją przedmiotem krytycznego odbioru i reinterpretacji. Onak pisze wprost o motywach swojego działania: „Chciałem zdemaskować styl"[294]. To „niezgoda na przebrzmiałą, rozpoetyzowaną poetykę"[295] autora *Sklepów cynamonowych*, a także szczególny rytm jego prozy, pozwalający na dość łatwe poddanie jej zabiegom algorytmizującym, sprawiły, że obiektem cyfrowej adaptacji stał się właśnie utwór Schulza. Frapujące Onaka pytanie „jak uderzyć w język Schulza", jest pytaniem sformułowanym z wnętrza literackiej komunikacji[296]. I choć finalnie to nie wyłącznie środki literackie pozwoliły ironicznie obnażyć i sparodiować drażniący Onaka Schulzowski język, charakteryzowany przez niego przy użyciu motoryzacyjnych metafor jako „stuningowana stylistyka", którą cechuje „obniżenie zawieszenia, rozliczne alufelgi i spojlery"[297], to uznać należy, że narzędzia programistyczne (javascript) posłużyły do przeprowadzenia precyzyjnie zaplanowanej parodii. Zderzenie dwóch języków, dwóch światów, dwóch wrażliwości przestało być oczywiste z chwilą, gdy fragmenty podręcznika motoryzacyjnego płynnie wkomponowały się w składniowy porządek literackiego oryginału. „Fiat 125p – marzenie pokoleń, przedmiot nostalgii lat minionych i sentymentalna podróż do Drohobycza, czego chcieć więcej?" – pyta retorycznie Onak i dodaje: „algorytm przerósł moje oczekiwania"[298]. Istotnie bowiem zabieg dokonany na tekście Schulza nie tylko obnażył negatywnie oceniane przez Onaka właściwości oryginalnego stylu, ironicznie i prześmiewczo zdemaskował Schulzowskie poetyzmy, ale

294 Tamże.

295 Tamże.

296 Tamże. Inna kwestia, czy słusznie to właśnie Bruno Schulz stał się obiektem ataku programisty. Pozostawiam na boku ocenę sformułowanych przez Leszka Onaka poglądów, choć trudno oprzeć się wrażeniu, że zarzuty stawiane autorowi *Sklepów cynamonowych* (przepoetyzowanie, młodopolski manieryzm) wynikają z głębokiego niezrozumienia tej twórczości. Nie dają się też w żaden sposób zobiektywizować.

297 L. Onak, *Nie ma żadnych świętych plików*, dz. cyt.

298 Tamże.

również odsłonił przed odbiorcami nowy potencjał interpretacyjny utworu. Ponadto, mimo podmiany słów, precyzyjnie zresztą zaplanowanej i zaprogramowanej, sens całości pozostaje zachowany – atmosfera schyłkowości i degradacji wyłania się zeń w nowej, zaktualizowanej odsłonie.

Generowane przez algorytm kolejne wersje opowieści, mogące budzić zwłaszcza na początku lektury efekt rozbawienia, wraz z kolejnymi partiami zremiksowanego tekstu odsłaniają swój niejasny sens, wynikający z syntaktycznej i składniowej płynności, z jaką toczy się narracja stwarzająca pozory spójności:

> Adela wracała w świetliste skrzynki bezpieczników, jak Pomona z ognia dnia rozżagwionego, wysypując z drążka kierowniczego barwną urodę ciśnienia w ogumieniu – lśniące, pełne stalowej podkładki pod przejrzystą skórką daty produkcji, tajemnicze, czarne końcówki fazy, których woń przekraczała to, co ziszczało się w pierścieniu czujnika; miski olejowe, w których miąższu złotym był kabel długich popołudni; a obok tej czystej poezji poleceń wyładowywała nabrzmiałe siłą i pożywnością płaty łożyska z klawiaturą żeber cielęcych, wodorosty średnicówek, niby zabite korozje i częstotliwości – surowy materiał kabla o smaku jeszcze nie uformowanym i jałowym, wegetatywne i telluryczne ingrediencje łba korbowodu o zapachu dzikim i polnym[299].

Ostatecznie jednak czytelnik *ciernistych diod* obcuje z programem komputerowym, a o kształcie utworu decyduje algorytm. Odautorskie (odproducenckie?) wyjaśnienie tych działań potwierdza wcześniejsze uwagi na temat ich estetycznego waloru: „Poprzez z pozoru banalne zestawienia, łączenia nie przystających do siebie artefaktów kultury, pragnę wytrącać odbiorcę z letargu dotychczasowej recepcji”[300]. Zaskoczenie, oburzenie, rozbawienie – każda z tych reakcji okazuje się pożądana. Prowokacja wymierzona jest tyleż w odbiorcę, stanowiąc strategię pozyskiwania jego uwagi, co w model komunikacji literackiej opartej na zapośredniczonej przez tekst relacji twórcy i czytelnika.

---

299 Tenże, *cierniste diody*, http://techsty.art.pl/cierniste_diody/ (dostęp: 5.06.2018).
300 Tenże, *Nie ma żadnych świętych plików*, dz. cyt.

Swoją polemikę kończy Onak rodzajem manifestu, dosadnie osadzającego ten metaliteracki w istocie spór w kontekście współczesnej kultury i prawnych uwarunkowań wynikających z możliwości, jakie daje internet: „Nie ma żadnych świętych plików, są bazy danych i domena publiczna pozwalająca wykorzystywać dzieła autorów bez ich wiedzy. Kontekst i intencje utworu źródłowego, jeżeli nie są nam potrzebne, możemy odrzucić"[301].

Jako trzeci głos w tej polemice zabrał Mariusz Pisarski[302]. Stanął w obronie Leszka Onaka, przede wszystkim zapewniając o braku antysemickich intencji w jego działaniach. Następnie orzekł, że jego pomysł – dostosowany do wymagań współczesnej kultury – stanowi reprezentatywne świadectwo możliwości nowych technologii, dzięki którym stara literatura zyskuje nowy kształt „adekwatny do algorytmizującej się kultury". Zachowując czytelny związek ze źródłowym tekstem, generator staje się jednocześnie śladem „tekstowej przygody" swego pomysłodawcy i prezentacją nowych możliwości technologicznych cyfrowej literatury. Pisarski, podobnie jak Onak, przyjmuje zatem wobec przedmiotu sporu punkt widzenia czysto taktyczny. Interesują go nowe poetyki osadzone w kontekście kultury, która – w swej dominującej części – jest kulturą powtórzeń, remiksów i reinterpretacji.

Ostatni głos w tej dyskusji należał do Zenona Fajfera[303]. Z oczywistych powodów nie dał się przekonać swoim poprzednikom: broniąc autonomii i nienaruszalności arcydzieł jako symbolicznych tekstów fundujących kulturową i duchową tożsamość człowieka, odwołał się po raz kolejny do argumentów z obszaru etyki. Mówiąc o wyższych potrzebach, których zaspokojeniu winna służyć sztuka, zaapelował do swoich dyskutantów: „Żyjemy w paradygmacie ekonomicznego i ideowego recyklingu – czy «pisarz 2.0» też się musi temu poddawać? Jakie duchowe potrzeby (intelektualne i emocjonalne, jeśli kogoś

301 Tamże.

302 M. Pisarski, *Wylewanie chrześniaka z kąpielą: w odpowiedzi Zenonowi Fajferowi*, http://ha.art.pl/projekty/felietony/4084-wylewanie-chrzesniaka-z-kapiela-w-odpowiedzi-zenonowi-fajferowi (dostęp: 5.06.2018).

303 Z. Fajfer, *Cybernotaur*, http://ha.art.pl/projekty/felietony/4103-cybernotaur (dostęp: 5.06.2018).

mierzi tamto słowo na «d») zaspokaja sztuka, która zamiast kreacji popada w podobnie tanią re-kreację?"[304].

W ten sposób powrócił do punktu wyjścia sporu, uwypuklając różnice nie do zniwelowania pomiędzy modelem kultury modernistycznej, ustrukturyzowanej wertykalnie, i horyzontalną sieciową kulturą digitalną.

W 2015 roku, nie bez wpływu nastroju rozczarowania brakiem rezonansu wobec postulatów grupy, nastąpiło definitywne odejście od głoszonych przez nią cyberawangardowych ideałów. Faza cyberżulerska, jak sami twórcy określili swoją ówczesną sytuację, polegała na wzmożeniu metakrytycyzmu wobec całej technokultury oraz autoironii wobec własnej, jako cyberartystów, sytuacji, przybierającego ludyczny, zabawowy kształt.

Pomijając tutaj kolejne szczegóły obfitującej w spektakularne zwroty krótkiej historii kolektywu, podkreślić należy, że Rozdzielczość Chleba promowała model artysty programisty. Ta niezwykła, do niedawna nie do pomyślenia fuzja wrażliwości na słowo (cechującej mimo prześmiewczych grymasów wszystkich członków grupy) z kompetencjami programistycznymi stanowi wyznacznik nowej postawy e-literata, który pracę nad konstruowaniem znaczeń godzi z namysłem nad konsekwencjami używania w procesie twórczym programistycznych narzędzi i kodów. Są one bowiem pełnoprawną częścią działań artystycznych, będących w takiej samej mierze wytwarzaniem obiektów co projektowaniem nowej sytuacji odbiorczej. Widać to zwłaszcza w przypadku utworów interaktywnych, nastawionych na współpracę czytelnika, który musi wejść w interakcję z przygotowanym dla niego scenariuszem wydarzenia cyfrowej lektury i uruchomić proces jego dziania się na ekranie.

Tak odbywa się to w utworach *wgraa*[305] Leszka Onaka i Łukasza Podgórniego, *Bletka z balustrady*[306] Leszka Onaka, *Generatywna historia Polski pisana Comic Sansem*[307], *cmn_krg* [308], Łukasza Podgórniego

304 Tamże.
305 L. Onak, Ł. Podgórni, *wgraa*, https://rozdzielchleb.pl/wgraa/ (dostęp: 10.07.2018).
306 Tenże, *Bletka z balustrady*, http://www.ha.art.pl/bletka-z-balustrady/ (dostęp: 10.07.2018).
307 Ł. Podgórni, *PLR*, https://rozdzielchleb.pl/plr/ (dostęp: 10.07.2018).
308 Tenże, *cmn_krg*, https://rozdzielchleb.pl/cmn_krg/ (dostęp: 10.07.2018).

Marsz na ROM[309] Piotra Puldziana Płucienniczaka czy tegoż *Booms*[310]. W tego rodzaju aranżacjach ważne jest nie tyle pytanie o znaczenia i sens dynamicznego obiektu operującego elementami kodu, obrazu, słów i dźwięków, co o sytuację odbiorcy, który doświadcza na sobie skutków działania technologii.

Pod koniec działalności zespół, będący nie tylko kolektywem twórczym, ale też działającym wyłącznie w sieci cyfrowym wydawnictwem, tworzyło siedem osób[311]. W opublikowanym w 2017 roku artykule wyjaśniającym przyjęte przezeń zasady ideowe i estetyczne Piotr Puldzian Płucienniczak napisał: „Jesteśmy zarządzanym konsensualnie niezależnym kombinatem kulturotwórczym, co daje, rzecz jasna, jakieś możliwości, ale narzuca również poważne ograniczenia. Staramy się nie przywiązywać do istniejących rozwiązań etycznych i estetycznych, tylko osiągać cele na wszelkie interesujące sposoby"[312].

Rola członków grupy jako artystów polegała przede wszystkim na konstruowaniu przestrzeni dyskusji na temat współczesnej sytuacji sztuki i kultury w społeczeństwach konsumpcyjnych, a także na pogłębianiu krytycznej świadomości na temat roli i destrukcyjnego wpływu mediów na wszystkie aspekty społecznego i jednostkowego życia. Jako wydawcy i animatorzy kultury mają oni na swoim koncie niekwestionowany sukces, jakim stało się poszerzenie pola literatury w Polsce o działania e-literackie, które są dziś nie do pominięcia w badaniach nad rolą i miejscem literatury i pisarza we współczesnej kulturze i życiu społecznym.

W świetle powyższych uwag koniec działalności kolektywu, ogłoszony w 2018 roku, w pewnym sensie przypieczętował klęskę głoszonych przezeń ideałów (inna rzecz, na ile realistycznych i uprawnionych). W tym sensie modernistyczne poglądy głoszone przez Fajfera zatriumfowały. Finał wspólnych działań grupy nie unieważnił jednak rangi

309 P. Puldzian Płucienniczak, *Marsz na ROM*, https://rozdzielchleb.pl/marsz-na-rom/ (dostęp: 10. 07. 2018).

310 Tenże, *booms na podstawie wierszy Maćka Taranka*, https://rozdzielchleb.pl/booms/ (dostęp: 10.07.2018).

311 Julia Girulska, Leszek Onak, Łukasz Podgórni, Piotr Puldzian Płucienniczak, Kinga Raab, Wojciech Stępień, Agnieszka Zgud.

312 P. Puldzian Płucienniczak, *Rozdzielczość Chleba znajduje się na terenie państwa Internet, czyli o hierarchii i dystrybucji*, dz. cyt., s. 43.

jej dokonań. Zaproponowany przez nią alternatywny model twórczej aktywności pozostanie ważnym punktem odniesienia dla digitalnych eksperymentatorów. Raz rozszczelniony system hierarchii ról i wartości w świecie literatury, przynajmniej tej elektronicznej, nie wróci już do wcześniejszego kształtu.

Projekt realizowany przez kolektyw Rozdzielczość Chleba rezygnował z instytucjonalnego parasola ochronnego państwa. Działając w internecie – miejscu, za wynajem którego nie trzeba płacić – realizował swoje projekty przy minimalnym nakładzie środków finansowych, udostępniając wszystkie dokonania za darmo, w wolnym cyfrowym dostępie.

Ulokowanie w sieci było dla członków kolektywu synonimem absolutnej wolności twórczej. Brak kosztów związanych z wynajmem pomieszczeń, ale też brak konieczności dostosowywania się do reguł instytucjonalnych oraz norm społecznych, miał dawać im poczucie absolutnej wolności. W ten sposób mit artysty wolnego, ponieważ posłusznego jedynie głosowi swego natchnienia, został zastąpiony kolejnym mitem – twórcy, który swoją wolność zawdzięcza już nie talentowi, lecz cyfrowej technologii. Składowymi tego mitu są ponadto: wiara w demokratyczność internetu, który zapewni wszystkim równy dostęp do kultury, oraz powszechna zgoda co do tego, że brak hierarchii i niczym nieograniczona dostępność są w kulturze i życiu społecznym zjawiskami pożądanymi:

> Jeśli Internet ma się kulturze do czegoś przydać, to najpierw trzeba tę kulturę do Internetu włożyć. (…) Lubimy, kiedy rzeczy są dostępne. Lubimy rozdawać różne treści i uwielbiamy je odbierać. Wyznaczyliśmy sobie cel pompować gigabajty cyfrowej literatury do sieci. (…) Naszym ideałem byłaby pewnie sztuka ludowa sieci, kiedy każdy generuje i remiksuje dostępne mu elementy kultury bez podziału na publiczność i nadawców, na ekspertki, gatekeeperów i galerników pakujących pliki JPG do folderu[313].

W tym idealistycznym maksymalizmie, społeczno-politycznym zaangażowaniu oraz zapale w korzystaniu z nowych możliwości technicznych dał o sobie znać wpływ cyfrowych, a przede wszystkim sieciowych, mediów na świadomość twórców. Wiara w siłę i skuteczność

313 Tamże, s. 44.

działania kolektywnego, które może doprowadzić do zmiany rzeczywistości i wpłynąć na postawy odbiorców, związana była nierozłącznie z zabawowym charakterem ich działań. Cybernetyczni twórcy wierzyli bowiem, że najskuteczniejszym sposobem dotarcia do publiczności jest sprawienie jej przyjemności. Jednym z jej źródeł jest zabawa. Żart, gra, ironia, beka, satyra i szyderstwo stały się narzędziami eksperymentowania na samych sobie oraz na wspólnocie odbiorców. To ci ostatni bowiem – mimo wszystkich zastrzeżeń dotyczących niszowości, hermetyczności i wsobności działań Rozdzielczości Chleba – byli adresatem działań podejmowanych w celu urzeczywistnienia kulturowej zmiany.

Jeszcze bardziej fundamentalną rolę odgrywa odbiorca w sieciowej narracji *Piksel Zdrój*. Projekt pierwszej w Polsce hipertekstowej powieści kolaboratywnej, w pełni opartej na kolektywnej praktyce artystycznej umożliwionej przez interaktywne media cyfrowej, powstał z inicjatywy Mariusza Pisarskiego w 2014 roku. Wcześniej, w sierpniu 2013 roku, zorganizował on pod auspicjami „Ha!Artu" warsztaty literatury cyfrowej pod znaczącym tytułem *Piksel i lira*[314].

Kilkudniowe warsztaty zaowocowały przygotowaniem prostych tekstów połączonych odnogami narracyjnymi. Przede wszystkim jednak zrodziły potrzebę kontynuacji świeżo zawiązanej współpracy i napisania czegoś „naprawdę razem". Od tego momentu rozpoczęła się zespołowa praca nad powieścią[315], która finalnie stała się tym, co Kluszczyński określa „najdoskonalszą realizacją modelu zbiorowego autorstwa rozproszonego, w którym każdy z artystów ma równe

[314] Podczas czterech dni (6–9 sierpnia 2013 roku) w kilku polskich miastach (Poznań, Łódź, Wrocław, Warszawa) odbył się cykl spotkań prowadzonych przez Pisarskiego, poświęconych omówieniu strategii artystycznych twórców literatury cyfrowej („od egotycznej autopromocji po altruistyczną terapię"). Głównie jednak warsztaty polegały na nauce wykorzystywania sieciowych skryptów i autorskiego oprogramowania do tworzenia utworów literackich. Szczegółowe informacje o przebiegu warsztatów i etapach pisania powieści znaleźć można na stronie: http://www.ha.art.pl/piksel_lira/o_warsztatach.html (dostęp: 8.11.2019), a także w artykule *Kooperatyw twórczy „Piksel Zdrój" o sobie i wzajemnej miłości* na stronie http://wakat.sdk.pl/kooperatyw-tworczy-piksel-zdroj-o-sobie-i-wzajemnej-milosci/ (dostęp: 8.11.2019).

[315] W jej pisaniu wzięli udział: Natalia Jakusiewicz, Jagoda Cierniak, Monika Kapela, Olaf Keller, Lech Mikulski, Mariusz Pisarski, Anna Piwowarska i Szymon Stoczek.

prawa i w równym stopniu wpływa na kształt dzieła”[316]. W szkicu szczegółowo rekonstruującym okoliczności powstania utworu, konsekwentnie posługującym się pierwszą osobą liczby mnogiej, autorzy tłumaczą zasady, według których pracowali: „Postanowiliśmy wspólnie wymyślić fabułę, miejsce akcji i bohaterów. (…) Odtąd – aż do premiery i dalej – dziesiątki szczegółów odnośnie świata przedstawionego, zachowania postaci, a nawet wyglądu stron www ustalaliśmy kolegialnie, drogą negocjacji, regulacji i minimalnej – choć obecnej – moderacji”[317].

Na marginesie warto dodać, że owa minimalna moderacja, będąca niewątpliwie działaniem pomysłodawcy Mariusza Pisarskiego, wydaje się kluczowa dla powodzenia przedsięwzięcia. Sam proces pisania polegał na przydzieleniu każdemu z autorów roli jednej postaci fikcyjnej – bohatera, za którego los i decyzje piszący odpowiadał. Efektem stało się oryginalne, zaskakujące dzieło z wątkiem kryminalnym. Sam proces tworzenia – potencjalnie nieskończony, otwarty na dalsze dopowiedzenia i zmiany wątków – stał się także ćwiczeniem z kreatywnego pisania, zdolności współpracy oraz testem zbiorowej inteligencji. Tym samym tezy o nowym modelu społecznego życia, w którym praca zespołowa przyczynia się do osiągania nowych, lepszych, bardziej atrakcyjnych efektów, znajdują swoje potwierdzenie w działaniach autorskiej kolaboracji, co sami autorzy podkreślają bardzo mocno: „*Piksel Zdrój* – kolaboratywna powieść sieciowa to dzieło miłości powstałe w warunkach wybitnie jej nieprzyjaznych, gdzie wciąż panuje idea pojedynczego, niekochanego, romantycznego geniusza (…)! Autorzy tego kolegialnie tworzonego dzieła udowodnili, że prozę można pisać wspólnie”[318].

Ważny stał się więc nie tylko finalny efekt w postaci cyfrowego utworu, wykorzystującego dźwięk, obraz i pliki wideo, do których odsyła bogaty system linków, lecz także proces jego powstawania, utrwalony we wspomnieniach współautorów. Podkreślają oni niezwykłą wagę współpracy, a także rolę publiczności, która już w trakcie pisania powieści proszona była o pomoc w podjęciu kluczowej decyzji o dalszym

316 R. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, dz. cyt., s. 156–157.
317 *Kooperatyw twórczy „Piksel Zdrój” o sobie i wzajemnej miłości*, dz. cyt.
318 Tamże.

rozwoju fabuły[319]. Również po opublikowaniu końcowej wersji utworu czytelnicy zaproszeni zostali do zgłaszania swoich pomysłów i propozycji zmian, potencjalnie poszerzając w ten sposób grono autorów. Uczyniło to utwór nie tylko procesualnym i zespołowym wytworem wielu wyobraźni i wrażliwości odbijających się w postaciach bohaterów, lecz także otworzyło go na dalsze uzupełnienia i rozwinięcia. We wprowadzeniu do powieści Mariusz Pisarski zaznaczył wprost: „*Piksel Zdrój* to utwór zarówno kolaboratywny, jak i cyfrowy, przyjazny zmianom i uaktualnieniom. Wszelkie uwagi i sugestie są mile widziane"[320]. Ta gościnność dzieła dla wszystkich czytelników definitywnie przekształciła tradycyjny model ról nadawczo-odbiorczych w komunikacji literackiej. Demitologizując postać Autora, twórcy udowodnili, że artystycznie wartościowy i fabularnie atrakcyjny może być utwór, który powstaje nie z męki twórczej, lecz z radości wspólnego wymyślania i pisania w atmosferze przyjaźni i współpracy.

Zaproszenie odbiorców do przekraczania granic między czytaniem i pisaniem także po publikacji utworu w sieci przekształciło dzieło w proces, który może trwać tak długo, jak długo kolejni czytelnicy będą mieli ochotę włączać się w jego modyfikację:

> Wspólne tworzenie tekstu, czy jego przebiegów fabularnych, traktowane jest wtedy jako happening, ćwiczenie literackie, eksperyment o niewiadomym wyniku, ale ze współudziałem, i współodpowiedzialnością, każdego zainteresowanego. Taki proces twórczy jest dużo przystępniejszy i bardziej otwarty na żywe, nawet improwizowane działania, niż model pracy samotnego (romantycznego, modernistycznego) geniusza-masturbatora, zamkniętego na cztery spusty w swoim literackim warsztacie[321].

Piksel Zdrój niewątpliwie stanowi otwarcie nowego etapu w historii życia literackiego i literatury, odpowiedź na zmiany modelu kultury i oczekiwania czytelników, którzy w obiegu kultur fanowskich od dawna już czują się współodpowiedzialni za tworzone dzieła, pracując zespołowo,

319 Stało się to podczas festiwalu Ha!wangarda 2014, kiedy o szczegółach fabuły zdecydowali Julia Pochynok, Jurij Zawadskij, Szymon Słomczyński i anonimowi czytelnicy Ha!artu, por. http://ha.art.pl/piksel-zdroj/credits.html (dostęp: 13.07.2018).

320 *Piksel Zdrój*, dzieło wielooautorskie, koordynacja M. Pisarski, A. Piwowarska, http://ha.art.pl/piksel-zdroj/instrukcja.html (dostęp: 13.07.2018).

321 *Kooperatyw twórczy „Piksel Zdrój" o sobie i wzajemnej miłości*, dz. cyt.

z zaangażowaniem i bez ograniczeń narzucanych na odbiorców przez postać Autora – właściciela i jedynego dyspozytora tekstowych sensów.

Konsekwencją oddziaływania internetu na społeczeństwo i kulturę staje się kolektywizm – nowa forma uspołecznienia, którą można wyobrazić sobie jako ahierarchiczną sieć konstruowaną z indywidualnej perspektywy. Nowy indywidualizm jest więc relacyjny – uwikłany w interakcję, uzależniony od łączności z innymi. To zjawisko odnosi się tak do sztuki mediów, multimediów i hipermediów, jak do funkcjonującej w sieci nowej postaci literatury. Współczesne praktyki artystyczne opierają się na ścisłej więzi między człowiekiem i maszyną, między artystą i projektowaną przestrzenią twórczych zachowań odbiorców.

Przekształcenia te trzeba mieć na uwadze, pytając o miejsce artysty w internecie. Jego opis wymaga bowiem odejścia od tradycyjnych ujęć podmiotowych w kierunku zjawisk hybrydyzacji, cyborgizacji, rozproszenia autorstwa aż do sytuacji jego zakwestionowania, jak dzieje się w przypadku wielu projektów wytworzonych z innych tekstów metodą remiksu, kolażu, mash-upu[322].

Rozpoznawana dopiero przez polskich artystów wirtualna przestrzeń internetu otworzyła także przed literaturą nowe perspektywy rozwoju. Twórców prowokuje do podejmowania nowych wyzwań i eksperymentów, zaś badaczy – do zmiany perspektywy. Oto bowiem na naszych oczach model zdystansowanego badacza, obserwującego przedmiot swoich badań, coraz częściej zastępuje świadomy uczestnik angażujący się w internetowe praktyki, będący komentatorem, animatorem i znawcą możliwości sieciowego medium.

322 Por. A. Pająk, *Czy jest w tym tekście jeszcze autor? Cyfrowe zlepki, postprodukty, kolaże*, „Techsty" 2008, nr 5.

ROZDZIAŁ VII

POETKI I CYFROWA REWOLUCJA

W Stanach Zjednoczonych w 2003 roku ukazała się publikacja *Women, Art and Technology* pod redakcją Judy Malloy[323], prezentująca trzydzieści sześć esejów i projektów artystycznych przygotowanych przez autorki kilku pokoleń. Przedstawiają one kobiecy sposób doświadczania transformacji technologicznej; to, w jaki sposób technologia staje się częścią kobiecej tożsamości oraz jak służy kształtowaniu kobiecej wersji technologicznego humanizmu i nowej wrażliwości. Projekt, zapoczątkowany w 1993 roku, miał zachęcić kobiety artystki posługujące się nowymi technologiami do opisania i pokazania swojej pracy i spotkał się z ogromnym odzewem. Z całego świata napływały zgłoszenia od kobiet, które w różnych formach i przy użyciu różnych środków wyrazu prezentowały sposoby wykorzystywania przez nie możliwości, jakie dają media, w pracy artystycznej. Wiele z nich w odkrywczy i oryginalny sposób przesuwało granice sztuki dzięki wykorzystaniu potencjału technologii.

We wstępie do swojej książki Malloy[324] zwróciła uwagę na to nieustanne przenikanie się tytułowych trzech sfer, eksponując tym samym rolę medium jako przestrzeni i narzędzia kształtowania płciowej tożsamości. Wskazała również na intensywną twórczą obecność kobiet w sztuce cyfrowej przy nieustającej męskiej dominacji w przemyśle komputerowym. Podkreśliła, że artystki, które włączyły się do projektu, obalają stereotyp, że kobiety nie są zainteresowane

323 *Women, Art and Technology*, ed. J. Malloy, Cambridge–London 2003.
324 J. Malloy, *Preface*, w: *Women, Art. And Technology*, dz. cyt, s. XV–XIX.

technologią. I choć sprawa głębi i siły kształtowania przez medium własnej tożsamości pozostaje kwestią indywidualną każdej autorki, trudno też jednoznacznie odpowiedzieć na pytanie, czy sztuka korzystająca z mediów elektronicznych różni się od tej tworzonej przez mężczyzn, to sam fakt postawienia problemu współzależności natury i kultury, umysłu i ciała, maszyny i ducha, technologii i płci czyni wartym namysłu problem wskazany przez pomysłodawców i realizatorów projektu.

Oczywiście trudno szukać prostych analogii pomiędzy kulturowymi uwarunkowaniami aktywności twórczej Amerykanek i Polek. Jednakże intrygujący i aktualny wydał mi się problem wydobyty na jaw przez Malloy. W niniejszym szkicu chciałabym zatem przyjrzeć się zależności pomiędzy twórczością poetycką Polek a jej technologicznym kontekstem, wpływowi, jaki wywarła na nią cyfrowa rewolucja oraz temu, jak oddziałuje ona na literackie sposoby autodefiniowania przez nie swojej tożsamości[325].

W ostatnim ćwierćwieczu XX wieku można zaobserwować wzrost twórczej aktywności poetek[326]. Piszących kobiet nie sposób jednak zaliczyć do jakiejkolwiek grupy czy formacji pokoleniowej. Kiedy mówi się o pokoleniu „brulionu" lub rocznikach lat 60., które zmieniły kształt polskiej poezji, wymienia się zazwyczaj poetów, nie poetki. Do życia literackiego po 1989 roku kobiety weszły więc w cieniu mężczyzn. Tymczasem przeobrażenia, jakim w tym samym czasie podlegała poezja kobiet, choć następowały mniej spektakularnie, okazały się fundamentalne, wiążą się bowiem z istotnymi zmianami sytuacji kobiet oraz powstaniem nowych reprezentacji kobiecości w kulturze.

Tym, co niezmiernie charakterystyczne, jest nasilająca się w poezji przełomu wieków obecność i wpływ kultury masowej. Przestała być

325 Niniejszy rozdział poświęcony jest poetkom, które wkroczyły na scenę literacką nie wcześniej niż ok. 1989 roku.

326 Oprócz znanych i publikujących od lat: Wisławy Szymborskiej (1923–2012), Julii Hartwig (1921–2017), Ewy Lipskiej (ur. 1945) czy Marianny Bocian (1942–2003), ukazują się wtedy tomiki: Adriany Szymańskiej (ur. 1943), Anny Piwkowskiej (ur. 1963), Bogumiły Latawiec (ur. 1939), Krystyny Miłobędzkiej (ur. 1932) – ta ostatnia zyskuje w XXI wieku pozycję jednej z najważniejszych autorek w konstelacji polskiej poezji. Lata 90. XX wieku przynoszą też ważne debiuty autorek z pokolenia roczników 60.: Marzanny Bogumiły Kielar (ur. 1963), Marzeny Brody (ur. 1965) i Ewy Sonnenberg (ur. 1967).

ona tylko przedmiotem krytycznego, zdystansowanego opisu, znanego ze starszej poezji, stawać się zaś zaczęła coraz powszechniej naturalnym środowiskiem piszących, źródłem inspiracji, depozytem klisz, tematów, rekwizytów, partnerem dialogu, często polemicznego, od którego piszący nie mogą i nie chcą się odciąć. Z oddziaływaniem kultury masowej wiąże się też wzrost znaczenia coraz dynamiczniej rozwijającej się sfery medialnej, na przełomie wieków przekształconej najpierw przez internet, a potem przez media społecznościowe.

O znaczeniu tej cezury i jej związku z przemianami komunikacyjnymi pisali we wstępie do pracy poświęconej najnowszej polskiej poezji jej redaktorzy:

> rok 2000 stanowi cezurę do pewnego stopnia umowną, sankcjonowaną nie tyle stanem samej literatury, ile towarzyszącymi jej powstawaniu i odbieraniu uwarunkowaniami cywilizacyjno-technicznymi – nowymi sposobami komunikacji i przekazu informacji, które nie muszą być przez literaturę tematyzowane (…), by można było uznać, że wpływają na jej kształt. To właśnie około roku 2000 komputeryzacja i internetyzacja rozwinęły się na tyle, że możliwe stało się inicjowanie nowych metod tworzenia literatury i nowego kształtu rynku literackiego, który w interesujący sposób dopełnia ten tradycyjny[327].

Tradycyjna refleksyjność, podporządkowana funkcji budowania uporządkowanych, pogłębionych relacji ze światem, lepszemu rozumieniu siebie i otoczenia, wyparta została nie tylko przez nowe postawy poetyckich podmiotów, ale też nowe techniki ekspresji. Wiersz nie zdaje sprawy z tego, co już gotowe (zobaczone, odczute, przeżyte, przemyślane), lecz staje się próbą, testowaniem języka, jego ograniczeń i możliwości. Jest aktem performatywnym, eksperymentem (artystycznym, egzystencjalnym), który stwarza nowe stany języka, a co za tym idzie – prowadzi do samookreślenia i do chwilowej krystalizacji podmiotowej jaźni definiującej swoją pozycję w konkretnej – danej tu i teraz w wierszu – sytuacji.

Współczesne obcowanie ze światem jest przecież zazwyczaj zapośredniczone przez technikę; przez kadr filmu, zdjęcia, ale też lornetkę,

---

[327] *Poezja polska po roku 2000. Diagnozy – problemy – interpretacje*, red. T. Dalasiński, A. Szwagrzyk, P. Tański, Toruń 2015, s. 7–8.

teleskop, mikroskop albo przez ekran komputera i dostępne dzięki technologii cyfrowej narzędzia, które poprzez tworzenie symulacji dają dodatkowe możliwości wizualizacji tego, co niewidoczne, a nawet nieistniejące. Dlatego w poezji ten wątek pośrednictwa między okiem i całą sferą sensualną a światem pojawia się wielokrotnie.

Inspiracje nowymi doświadczeniami wizualnymi, a szerzej – medialnymi – podobnie realizują się w poezji kobiet, jak mężczyzn. I to jest najprawdopodobniej najistotniejsza konstatacja, od której należałoby zacząć opowieść o zmianach w twórczości kobiet w ostatnim ćwierćwieczu. Daje się bowiem zauważyć proces zacierania różnic pomiędzy technikami ekspresji poetyckiej wykorzystywanymi przez poetki i poetów. Zjawisko kobiecego liryzmu, znanego z wcześniejszych epok, wraz z całym repertuarem środków poetyckich służących uzyskaniu określonych efektów estetycznych, z wolna zanika.

O prawdziwej rewolucji można mówić w odniesieniu do poezji kobiet pokolenia lat 70. oraz młodszych. Wśród debiutujących poetek można zauważyć radykalne niekiedy zerwanie z tradycyjnymi wzorcami kobiecości i konwencji poetyckich. Do poezji wkroczyły nowe języki, nowe wrażliwości, a nade wszystko widoczny zaczął być wpływ idei feministycznych. Wśród najbardziej wyrazistych głosów kobiet urodzonych w latach 70. XX wieku i debiutujących właśnie w latach 90. wymienić trzeba: Martę Podgórnik (ur. 1979), Marię Cyranowicz (ur. 1974), Agnieszkę Wolny-Hamkało (ur. 1979). Nieco później, w roku 2000, ukazują się debiutanckie tomiki Julii Fiedorczuk (ur. 1975) i Anny Podczaszy (ur. 1972), potem Justyny Bargielskiej (ur. 1977) i Joanny Mueller (ur. 1979), Katarzyny Ewy Zdanowicz (ur. 1979), Wioletty Grzegorzewskiej (ur. 1974) oraz nieco młodszej Joanny Roszak (ur. 1981). Do głosów kobiecych dołącza już w XXI wieku ważny, silny i bardzo charakterystyczny głos Ingi Iwasiów (ur. 1963). Każda z nich posługuje się dziś własnym, rozpoznawalnym idiomem.

Kluczem do różnorodności poetyckich światów kobiet staje się wyobraźnia (i jest to *Wyobraźnia kontrolowana*, jak podpowiada tytuł debiutanckiego tomiku Grzegorzewskiej z 1997 roku), pozwalająca swobodnie przekraczać granice konwencji, stylów i tematów. Poetki, które debiutowały w latach 90. i na początku lat dwutysięcznych, początkowo jednak rzadko wymieniane były obok poetów. To oni dużo wyraziściej utożsamiani byli z kulturową zmianą, polegającą między

innymi na jawnej interakcji z kulturą masową, która stała się pełnoprawnym partnerem poetyckiego dialogu. Tę dysproporcję doskonale odzwierciedla choćby antologia twórczości *Tekstylia. O rocznikach siedemdziesiątych* (2002)[328].

Poetki pozostają solistkami[329]. Lecz jednocześnie to właśnie ich poezja stała się przestrzenią, w której na przełomie wieków dokonują się i znajdują swój wyraz głębokie przekształcenia kultury. Poświadcza ona rosnącą świadomość roli cywilizacyjno-medialno-technicznego środowiska, które zwłaszcza w późnej nowoczesności przestało być dodatkiem do wierszy, a stało się ich istotnym kontekstem, katalizatorem i częścią. W okolicach roku 2000 wiersze zaczęły odzwierciedlać zarówno rewolucję w sferze kobiecej świadomości, jak i – co jest poniekąd tej pierwszej rewolucji konsekwencją – reprezentować radykalne przemiany w polu literatury (i poezji) spowodowane intensywnym rozwojem technokultury.

Odejście od wielowiekowych podziałów binarnych na to, co kobiece i męskie, a przynajmniej obnażenie kulturowej proweniencji utartych kanonów, umożliwiło podjęcie z nimi gry oraz włączenie w obszar poetyckiej refleksji tematów i wątków do tej pory w poezji kobiet niespotykanych. Nastąpiły przemiany języka, którym posługują się kobiety, jego statusu i możliwości. Komplikuje się zasada reprezentacji i referencji, sproblematyzowana zostaje sama zasada wyrażalności i przedstawialności. Wiersz staje się dla poetek obronnym szańcem przed światem, poza jego granicami wciąż obowiązują bowiem reguły, przeciwko którym pisząca kobieta się buntuje. Kobiecy podmiot w języku konstytuuje swoją, bardzo często kruchą, tekstową, ustanawianą tylko na użytek jednego wiersza podmiotową tożsamość. Feministyczne idee, które przenicowały społeczną świadomość, przyniosły większą odwagę i swobodę w poszukiwaniu nowych środków ekspresji dla różnorodnych emocji, relacji z otoczeniem, naturą czy innymi ludźmi. Stereotypowy model „kobiecego liryzmu" stał się dla większości piszących kobiet negatywnym punktem odniesienia.

---

328 *Tekstylia. O „rocznikach siedemdziesiątych"*, red. P. Marecki, I. Stokfiszewski, M. Witkowski, Kraków 2002.

329 Por. *Solistki. Antologia poezji kobiet (1989–2009)*, red. M. Cyranowicz, J. Mueller, J. Radczyńska, Warszawa 2009.

Poezja ta nie jest jednak wyłącznie miejscem definiowania cech nowej kobiety. Towarzyszy też zmianom związanym z rosnącą rolą nowych technologii, a co za tym idzie – kultury masowej. Sięga coraz częściej do języków spoza tradycyjnego obszaru sztuki wysokiej. Ulega wpływowi reklamy, kina, muzyki popularnej, kolorowej prasy, wideoklipów, gier komputerowych. W nowym otoczeniu medialnym podlegać zaczyna przekształceniom w sferze struktury metrycznej, technik montażu i obrazowania, tematyki, estetyki, możliwości ekspresji i typu wyobraźni.

Wpływ dość popularnego narzędzia, jakim był komputer, od początku lat 90. coraz częściej podłączonego do sieci, uczynili naturalnym kontekstem komunikacji literackiej działający na początku XXI wieku neolingwiści, którzy, podobnie jak awangardy z dwudziestolecia międzywojennego, w cywilizacyjnym i technologicznym rozwoju widzieli szansę dla poezji. W grupie młodych poetów warszawskich wielką rolę odegrały debiutujące wówczas poetki: Maria Cyranowicz, Joanna Mueller, a także Aneta Kamińska i Katarzyna Hagmajer (grupę współtworzyli jeszcze: Jarosław Lipszyc, Marcin Cecko i Michał Kasprzak). Zafascynowani nowymi mediami i możliwościami, jakie dają poecie multimedia, upatrywali w tych wynalazkach szansy na realizację awangardowych postulatów całkowitej swobody twórczej. Poezja sieci, sztuka słowa wiązana z obrazem, hipertekstualna, ogólnodostępna, oddziałująca błyskawicznie i celująca w nową wrażliwość człowieka XXI wieku stała się ideałem poetów, którzy rozpoczęli eksperyment – po raz kolejny w dwudziestowiecznej poezji – luzowania referencji słów. Głównym przedmiotem ich zainteresowań był język, jego możliwości i ograniczenia w kontekście zmieniających się warunków komunikacji.

Świadectwa tego procesu przyniosła wydana w 2005 roku *Pa]n[tologia neolinwizmu*[330], gromadząca po zakończeniu działalności grupy najważniejsze utwory poetyckie, skany korespondencji mailowej, komentarze oraz teksty programowe młodych artystów, którym udało się, trochę mimowolnie, na trwałe przenicować świadomość uczestników życia literackiego. W mającym formę manifestu ulotnym druku pisma „Meble" z 2001 roku autorzy zawarli najważniejsze założenia

330 *Gada !Zabić. Pa]n[tologia neolingwizmu*, dz. cyt.

programowe neolingwizmu. Nawiązują w nim do tradycji awangardy, wskazują na związek słowa z obrazem, podkreślają rolę mediów, które radykalnie zmieniają wrażliwość odbiorców i wymuszają nowe formy komunikacji:

> Staramy się niwelować dystans między odbiorcą a tekstem kultury. Pozwalamy twórcom mówić ich własnym głosem. Przestrzegamy zasad komunikacji internetowej. Czytelnicy chętnie nawiązują z nami kontakt. I przedstawiają własne propozycje. Współpracujemy z ludźmi z różnych środowisk kulturowych. Dbamy o przyjemność tekstu[331].

Zwłaszcza wyeksponowanie roli mediów, które przekształcają przestrzeń komunikacji poetów i czytelników, okazało się diagnozą proroczą, choć projekt „Mebli" spotkał się z surową krytyką środowisk literackich, głównie za „szybkość MTV", która zbliżała pismo do estetyki migawkowego pokazywania faktów i zjawisk, a nie ich pogłębionej krytyki i komentarza.

Z kolei w podpisanym przez pięcioro poetów (w tym Marię Cyranowicz i Joannę Mueller) *Manifeście Neolingwistycznym v. 1.1* z końca 2002 roku autorzy napisali:

> Ludzie są maszynami do pisania. (Re)produkcja świata trwa. Fizyczność jest informacją. 3.3 Gbp danych. Wszystko z zer i jedynek. Z liter alfabetu w kodzie ASCII. (…) Na słowa nie ma copyrightu. (…) Wybieramy ekran, na którym słowa pojawiają się i gasną, jakby ich nigdy nie było. Wybieramy zmianę, modyfikację i kolejne wersje systemu. Nic nie zostało powiedziane raz na zawsze. Należy skracać i dopisywać słowa Kochanowskim, Mickiewiczom, Miłoszom. Nie ma oryginału. Oryginały nie istnieją i nigdy nie istniały. Są tylko kopie. Każda inna. Wybieramy dialog zamiast dekalogu[332].

Retoryka tego manifestu, choć można ją określić mianem męskiej, dobrze odzwierciedla neoawangardową estetykę poezji Marii Cyranowicz, która jako jedyna spośród grona członków grupy pozostała wierna neolingwistycznym deklaracjom. Mimo bowiem postulowanej

---

331 Tamże, s. 125. Program podpisali: Anna Krauss, Jarosław Lipszyc, Maria Cyranowicz, Wojtek Pakier, Agnieszka Słodownik, Radek Dutkowski.

332 *Gada !Zabić. Pa]n[tologia neolingwizmu*, dz. cyt., s. 157–158.

w manifeście inspiracji sztuką cyfrową i nacisku kładzionego na niematerialność nowego medium, które projektuje ulotność i krótkotrwałość tekstów, neolingwiści nigdy nie zrealizowali swego planu rozstania z Galaktyką Gutenberga. Publikowali w tomikach poetyckich, czerpiąc inspirację z kultury popularnej: mowy potocznej, języka reklamy i filmu. Joanna Mueller wybrała drogę lingwizmu upodmiotowionego, będącego sposobem na znalezienie własnego oryginalnego sposobu ekspresji życiowych doświadczeń, z kolei Aneta Kamińska, choć pozostała pod wpływem idei lingwistycznych, zdecydowanie złagodziła w swojej praktyce poetyckiej neolingwistyczne postulaty, eksplorując możliwości starych i nowych mediów w sposób w gruncie rzeczy dość tradycyjny, bo skupiony na właściwościach słowa. Maria Cyranowicz przeszła natomiast interesującą drogę od dadaistycznych zabaw i eksperymentów z kodami awangardowymi po quasi-liberacki projekt tomiku jako materialnej i konstrukcyjnej całości (tomy: *piąty element to fiksja*, 2004, *psychodelicje*, 2006), w której ekranowe efekty edytorskie (kolor i wielkość czcionek, wytłuszczenia, spacje, sposób rozmieszczenia wierszy – rola druku i światła) poszerzają granice wolności interpretacji, ale też – podobnie jak hipertekst – komplikują i zwielokrotniają semantykę tekstu.

Cyranowicz testuje komunikacyjną wytrzymałość drukowanego medium. Przenosi do swoich tomików reguły komunikacji cyfrowej i maksymalnie automatyzuje procedury budowania wiersza w sposób, który sugeruje nieobecność podmiotu odpowiedzialnego za jego strukturę:

> moje_gie_e_ru/jest_u_ste_e
> _ru/kompu_te_e_ru/tele_wi_
> zje_ru/tras_mi_sje_e_ru/hi
> per_tek_ste_ru/e_mai_i_e_l
> u/[333]

Te próby adaptacji nowego medium do starego pola pisma uznać można za przykład jednej z wcześniejszych świadomych remediacji. To zaś sytuuje Cyranowicz w awangardzie nowomedialnych eksperymentów poetyckich.

[333] M. Cyranowicz, *psychodelicje*, Warszawa 2006, s. 32.

Na opisanych zmianach nie kończy się jednak oddziaływanie mediów cyfrowych na poezję kobiet. Dużo radykalniej daje o sobie znać ich obecność wówczas, gdy zostają one wykorzystane jako nowe środowisko, w którym rozwija się zupełnie odmienna od dotychczasowej twórczość poetycka. W przestrzeni wirtualnej powstają nowe gatunki, przekraczające granice sztuki słowa: intersemiotyczne, intermedialne oraz interaktywne. Ich narodziny wiążą się z przekształceniem ontologicznej natury komunikatu poetyckiego, który wykorzystuje nowe techniki do tego, by wytworzyć utwory-obiekty, problematyzujące granice literatury jako sztuki słowa i lokujące się w odmiennej (multimedialnej) kategorii, gdzie język werbalny jest tylko jednym, choć najważniejszym, z użytych kodów.

O ile jednak cybernetyczne, maszynowe wątki pojawiają się w poezji pisanej przez kobiety dość często, to odnotować trzeba nikły udział kobiet w tworzeniu poezji elektronicznej. Wyjątkiem jest należąca do młodszego pokolenia badaczka poezji cybernetycznej i cyfrowej, Urszula Pawlicka, która jest zarówno znawczynią tego zjawiska i autorką prac naukowych na temat nowej poezji cybernetycznej w Polsce, jak jej aktywną współtwórczynią[334]. Uczestniczy bowiem w animacji projektów poezji cybernetycznej, jest ich kompetentną krytyczką i komentatorką, ale współtworzy też adaptacje cyfrowe tradycyjnej poezji drukowanej, wykorzystując nowe możliwości mediów do tego, by urzeczywistniać awangardowe projekty autorów w nowym, umaszynowionym, wirtualny i interaktywnym środowisku. Najsłynniejszy z projektów to stworzona wespół z Łukaszem Podgórnim adaptacja wierszy Czyżewskiego *Cyfrowe zielone oko*[335], będąca już wielokrotnie przedmiotem analiz literaturoznawców.

Pozostałe działania środowisk cybernetycznych: grupy Perfokarta czy Hubu Wydawniczego Rozdzielczość Chleba zdominowane są przez mężczyzn. Tutaj pozostaje w mocy hipoteza o mniejszej skłonności kobiet do eksperymentów. Na tym większą uwagę zasługują dzieła, które wykorzystują możliwości technologii digitalnej po to,

334 Pawlicka jest autorką pierwszej w Polsce książki kompleksowo prezentującej zmiany w poezji spowodowane przez oddziaływanie mediów digitalnych. Por. U. Pawlicka, *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*, Kraków 2012.

335 U. Pawlicka, Ł. Podgórni, *Cyfrowe zielone oko*, dz. cyt.

by wzbogacić artystyczny przekaz. Są to trzy dostępne w internecie utwory: hipertekst *czary i mary* Anety Kamińskiej (2010)[336], zbiór wideopoezji animacyjnej Katarzyny Giełżyńskiej *C()n Du It* (2012)[337] oraz interaktywny kolaż poetycki Ewy Michalskiej *gubione/znalezione* (2013)[338]. Pierwszy z utworów jest ucyfrowioną wersją tomiku poetyckiego wydanego drukiem. Efekty dla samej poetki były zaskakujące, ponieważ digitalizacją zajął się grafik David Sypniewski. Z tego powodu w mniejszym stopniu praca ta świadczy o rzeczywistych zamysłach poetki, natomiast pokazuje gotowość do podejmowania nowych wyzwań i eksperymentowania z kanałami docierania do czytelnika, a także z materią poetycką. Dodać trzeba, że i wcześniejsze tomy autorki stanowiły udane przykłady remediacji.

W tomie *zapisz zmiany* (2004) Kamińska koncentruje się na języku i poszerzaniu granic jego ekspresji, prowadzi też z czytelnikami grę, której stawką pozostaje niejasny status wirtualnego świata i występujących w nim postaci, w mniejszym stopniu zajmuje ją kulturowy aspekt zachodzących przekształceń. Podobnie jest w papierowym tomiku *czary i mary (hipertekst)* (2007), będącym interesującą pod względem graficznym aranżacją struktury hipertekstu w drukowanej książce. Wpisuje się on z jednej strony w tradycję poezji wizualnej, z drugiej jednak czytelnie nawiązuje do nowego interfejsu kulturowego, jakim stał się ekran komputera z systemem okienek, komend i odniesień. W ten sposób nawigacja staje się z perspektywy czytelnika propozycją nowej lektury, ograniczającą jego wolność, ale też obiecującą dotarcie do nowych wymiarów tekstu, których nie zawiera tradycyjny tomik.

W przypadku hipertekstu Anety Kamińskiej ta obietnica okazuje się iluzoryczna, jednakże czytelnik zostaje sprowokowany do namysłu nad naturą poetyckiego przekazu i rolą medium w kształtowaniu jego znaczeń. Uczestniczy w niezwykłej podróży, w której sny mieszają się z wierszami, a fragmenty autentycznej historii choroby poetki z literacką fikcją. Wszystkie te efekty, choć dają autorce całkowitą władzę nad tekstem, komplikują też sam akt lektury, w którym

336 A. Kamińska, *czary i mary*, http://www.czary-i-mary.pl/ (dostęp: 8.11.219).
337 K. Giełżyńska, *con du it*, http://ha.art.pl/gielzynska/ (dostęp: 8.11.219).
338 E. Michalska, *gubione/znalezione*, http://www.ha.art.pl/gubione_znalezione/ (dostęp: 8.11.219).

czytelnik pyta wielokrotnie o intencje autora. Co więcej, mamy do czynienia z pierwszym autorstwa kobiety projektem przekroczenia granic medium literatury, co świadczy o tym, że w świadomości poetek istotnie nastąpił przełom. Późniejsza twórczość Kamińskiej potwierdza tę tezę. Zaangażowana w działania na rzecz kobiet, tłumacząca kobiecą poezję ukraińską, stała się jedną z najbardziej znanych współczesnych aktywistek poetyckiego ruchu feministycznego, uczestniczką feministycznych spotkań odbywających się pod nazwą Wspólny Pokój, (współ)autorką oryginalnych interaktywnych aranżacji poezji; nagrodzonego w konkursie „Nakręć wiersz" poetyckiego wideoklipu *Jakim chcesz być kotem* (2008)[339] oraz również nagrodzonej tytułem wiersza roku 2010 niezwykłej, multimedialnej, interaktywnej poetyckiej animacji na cześć ukraińskiego barda Nazara Honczara *autoportret szczątkowy*[340]. Wszystkie te przedsięwzięcia łączą dwa wymiary twórczej aktywności kobiet. Z jednej strony ujawnia się w nich oryginalna, indywidualna wrażliwość „ja" poetyckiego, zakorzeniona w tradycji poezji mówionej, melicznej, z drugiej jednak widać predylekcje do poszukiwania samopotwierdzenia w działaniach wspólnotowych, takich jak antologie, seminaria, grupowe manifesty, a także kolaboratywne projekty artystyczne.

Przypadek Katarzyny Giełżyńskiej jest na tle działań piszących kobiet pod każdym względem odrębny. Po pierwsze – praca autorki jest jej jedynym projektem poetyckim, po drugie – nie identyfikuje się ona z żadną wspólnotą (choć publikacja wideotomiku na stronie Korporacji Ha!Art jest już czytelnym sygnałem wskazującym na estetyczne (awangardowe, eksperymentatorskie) preferencje autorki. Po trzecie – Giełżyńska już od dekady nie mieszka Polsce, co odrywa ją od realiów polskiego życia poetyckiego i każe przyglądać

339 Piotr i Aneta, *Jakim chcesz być kotem?*, https://www.youtube.com/watch?v=09J3vso2tsM (dostęp: 25.07.2017). Projekt zrealizował zespół w składzie: Aneta Kamińska, Piotr Spigiel, Marek Straszak.

340 A. Kamińska, *autoportret szczątkowy*, http://ha.art.pl/images/stories/prezentacje/aneta_kaminska_autoportret_szczatkowy/aneta_kaminska_autoportret_szczatkowy.swf (dostęp: 25.07.2017). Projekt ten w istocie ma charakter zespołowy – powstał przy udziale Davida Sypniewskiego, odpowiedzialnego za animację i programowanie, przekładem zajęła się Bohdana Matijasz, muzyką i dźwiękiem zespół Elektroliryka, ponadto wykorzystany został głos Nazara Honczara.

się jej propozycji w szerszym kontekście kulturowych i artystycznych przemian zachodzących współcześnie. Przygotowany przez nią zbiór trzydziestu wideoklipów, w których użyta została prosta grafika, nawiązująca do estetyki wczesnego oprogramowania komputerów (Atari, Commodore), imitująca generowane przez tamto oprogramowanie dźwięki i zakłócenia, zróżnicowane animacje, a wreszcie proste komunikaty językowe, których siła oddziaływania bierze się ze zderzenia metaforycznego tytułu z treścią komunikatów/sentencji/fraszek/szkiców sytuacyjnych, układają się w oryginalny i niebanalny przekaz. Autorka przekornie ilustruje rozmaite cechy, wymiary i problemy wirtualnego świata komputerów i internetu oraz tożsamości podmiotu uwikłanego w skomplikowane relacje z technologią. Giełżyńska, z wykształcenia plastyczka i reżyserka, podjęła się opisania świata do tej pory poetycko nieprzedstawionego w jego własnym języku: uproszczonym, posługującym się ikonami, wyrazistą symboliką, prostą grafiką i standardowymi komendami, a także mało wyszukaną animacją i jaskrawą kolorystyką, jaką dysponowały pierwsze komputery. Zadanie, do tej pory powierzane literaturze, realizuje za pomocą środków, które umożliwiają nie tylko omówienie digitalnego świata, w którym człowiek spotyka się z maszyną, ale też jego pokazanie, a także wyreżyserowanie skutków tego spotkania, których czytelnik-widz może doświadczyć na sobie w trakcie seansu.

Artystka problematyzuje nową sytuację kultury, w której człowiek uczestniczy za pośrednictwem ekranu komputera, a także przemiany wrażliwości i świadomości ludzi epoki cyfrowej. Istotna staje się tu interakcja widza z programem komputerowym, to on uruchamia kolejne klipy, choć w trakcie ich odtwarzania pozostaje bierny. Autorka skupia się na kondycji podmiotu i – co za tym idzie – diagnozie stanu współczesnej kultury, pozwalając czytelnikowi doświadczyć w trakcie oglądania trzydziestu krótkich filmików w esencjonalny sposób tego, co na co dzień pozostaje niezauważone. Przy okazji przekonujemy się, że poezja posiłkująca się środkami wyrazu spoza repertuaru językowego zyskuje nową siłę ekspresji, dostosowując się w ten sposób do możliwości percepcyjnych nowego odbiorcy, dużo mniej cierpliwego i uważnego niż przed dobą internetu.

Ostatni z wymienionych utworów to poetycki hipertekst Ewy Michalskiej. Autorka stworzyła projekt, posługując się koncepcją *found*

poetry (poezja powstająca ze „znalezionych" w niepoetyckich źródłach fragmentów, fraz i słów). Kolaże plastyczne, wykonane samodzielnie, wmontowała w nowe wizualne i semantyczne całości, łącząc je z fragmentami własnych i cudzych tekstów poetyckich, wypowiedzi publicystycznych, fragmentów gazet, fotografii. Pojedyncze strony (leksje) stanowią całość wizualno-słowną. Na każdej z nich znajdują się aktywne linki – fragmenty kolażu, które prowadzą do kolejnych stron. Autorka proponuje w ten sposób „oniryczną podróż", eksperymentując z sensami słów, które zmieniają się zależnie od otoczenia. Konteksty filmowe, a także nawiązania do techniki surrealistycznych kolaży Maxa Ernsta i dadaistycznych zabaw zostają przetworzone z wykorzystaniem techniki komputerowej, która zwielokrotniła możliwości interpretacyjne projektu, stając się swoistą opowieścią o czasie, przemijaniu, o ludzkim życiu jako podróży, ale jednocześnie jest wypowiedzią autotematyczną o samej materii słownej, która konfrontowana z obrazami prowokuje do namysłu nad granicami ekspresji każdego z mediów. Technologia cyfrowa staje się tu metamedium umożliwiającym ten eksperyment. Dodatkowo warto zauważyć, że techniczne wykonanie tego dzieła wymaga znajomości obsługi programów graficznych. To uzmysławia nam, że znaki, jakimi posługują się artyści w internecie, zyskują dodatkowy wymiar, obok cechującego każdy znak poziomu użytkowania (kod kulturowy), który Szczęsna nazywa poziomem programowania znaków digitalnych (kod informatyczny)[341]. Znajomość kodu informatycznego coraz częściej jest kompetencją opanowywaną przez twórców (i twórczynie).

W każdym z wymienionych projektów w mniejszym lub większym stopniu próbie poddana zostaje trwałość i siła tradycyjnych gatunków poetyckich. Słowa są tutaj bowiem zaledwie jednym z elementów tworzących nowe jakości, co nie tylko komplikuje i problematyzuje status tych dzieł, ale też wymaga od odbiorcy znacznie większych kompetencji analitycznych i krytycznych. Ma on bowiem za każdym razem do czynienia z nową, w dodatku niepowtarzalną sytuacją komunikacyjną, wymagającą wypracowania odrębnej strategii odbioru. To wydaje się najistotniejszą barierą między czytelnikiem tradycyjnej poezji a nowymi cyfrowymi jej wcieleniami. Medium bowiem nie jest

341 E. Szczęsna, *Znak digitalny*, dz. cyt., s. 15–34.

bez znaczenia i wielu czytających nadal woli sięgnąć po drukowany tomik, gdy chcą przeczytać wiersz.

Diagnozy historycznoliterackie, dotyczące kobiecej wrażliwości i gotowości do przyjmowania definiowanych przez tradycyjną kulturę ról, nie sprawdzają się już wcale w odniesieniu do poezji młodych kobiet. Dwudziesty pierwszy wiek przyniósł całą paletę rozmaitych kobiecych świadectw ponowoczesnej wrażliwości. Do głosu dochodzi pokolenie dorastające w czasach internetu i mediów społecznościowych, co ma niebagatelne znaczenie dla kształtu języka poetyckiego autorek: Julii Szychowiak (ur. 1986), Kiry Pietrek (ur. 1983), Kamili Janiak (ur. 1984), Ilony Witkowskiej (ur. 1987) i najmłodszych w tym gronie Katarzyny Fetlińskiej (ur. 1991) oraz Dominiki Dymińskiej (ur. 1991). Cechuje je bezkompromisowość, radykalizm, a także zmiana stosunku do roli i znaczenia poezji, która nie jest już formą lirycznej ekspresji, lecz coraz częściej przede wszystkim sposobem działania, interwencji w rzeczywistość, a nawet walki. Kobiety konsolidują się w środowiskowych grupach (działająca od 1991 roku Fundacja Kobieca eFKa i pismo „Zadra", Wspólny Pokój – feminarium, służące spotkaniom i dyskusjom, internetowy portal Wakat–Notoria, którego twórczynie i twórcy określają się jako „kolektyw pracownic i pracowników słowa"), ukazują się kolejne antologie poezji kobiet (*Solistki*, 2009, *Warkoczami*, 2016[342]), w których wybrzmiewają silne i bardzo różnorodne głosy kobiet. To już poetki posługujące się zupełnie innym językiem: otwarte, ale też nieprzewidywalne.

Zmieniony, donośny i niepokorny głos poetek urodzonych w latach 80. nie chce wpisywać się w tradycyjne biorytmy i logorytmy kobiecości opisywane przez Annę Legeżyńską[343]. Zastane języki i toposy

[342] *Solistki*, dz. cyt.; *Warkoczami. Antologia nowej poezji*, red. S. Głuszak, B. Gula, J. Mueller, Warszawa 2016. Obie antologie stanowią przeciwwagę dla innych wydanych ostatnio wyborów wierszy, w których nadal zaznaczają się wyraźne dysproporcje płci (*Zebrało się śliny. Nowe głosy z Polski*, Stronie Śląskie 2016 – tu na jedenaścioro autorów trzy to poetki; *100 wierszy polskich stosownej długości* w wyborze Artura Burszty, Wrocław 2015 – tutaj stosunek głosów męskich i kobiecych wynosi 36:8). Na tym tle wyróżnia się antologia *Poeci na nowy wiek* w wyborze i pod redakcją Romana Honeta (Wrocław 2010), który zadbał o złotą proporcję i umieścił w zbiorze twórczość dziesięciu poetek i tyluż poetów.

[343] A. Legeżyńska, *Od kochanki do psalmistki. Sylwetki, tematy i konwencje poezji kobiecej*, Poznań 2009.

wykorzystuje ironicznie, przechwytując nie tylko konwencje, ale też klisze językowe, frazesy i slogany konstruujące dotychczas w kulturze obrazy kobiecości. Stają się one obiektem krytyki jako metonimia patriarchalnej kultury, przemilczającej cały obszar swoiście kobiecych doświadczeń jako mniej istotnych, trywialnych lub bez znaczenia, ale też definiujących „kobiecość" jako pewien wąsko określony sposób bycia, będący rodzajem narzucanej kobiecym podmiotom językowej, obyczajowej i moralnej sztancy, z którą poetki przestały się identyfikować.

Jedna z prekursorek zmian tej sytuacji, Maria Cyranowicz, posłużyła się na początku XXI wieku w antologii neolingwizmu terminem „wiersz kobiecy", odsyłającym do konwencjonalnego pojmowania kobiecości, jako negatywnym punktem odniesienia dla autorek, które poszukują własnego, oryginalnego głosu:

> Wiersz kobiecy to utwór liryczny odwołujący się w tematyce i stylistyce do panującego w kulturze wzorca kobiety, dlatego można też mówić o wierszach męskich. Np. za kobiece według wzorca kultury uważa się epatowanie swoją emocyjnością, naiwność, delikatność, pisanie o miłości a unikanie oczywistej fizjologii, traktowanie mężczyzn jako wiecznych adoratorów. (…) Zawsze były, są i będą autorki, które w pełni realizują się we wzorze kobiecym dyktowanym przez mass media. Oczywiście jak każde wzornictwo masowe nie ma to żadnego związku z twórczością[344].

Przed upływem dekady Cyranowicz już jako redaktorka pierwszej polskiej antologii poezji kobiet uzupełniła te wyjaśnienia, wskazując po raz kolejny, że określenie „poezja kobieca" jest zupełnie nieprzydatne:

> Po pierwsze dlatego, że właściwie nie da się sformułować wyznaczników, według których wiersze odpowiadałyby tej kategorii, po drugie – poezja tu prezentowana nie różni się specjalnie od poezji, z jaką mamy do czynienia w ostatnio wydanych antologiach, w których poetki stanowią zwykle mały odsetek[345].

W późnonowoczesnej poezji kobiet zauważyć zatem można przede wszystkim radykalne odejście od jakiegokolwiek z góry ustalonego wzorca kobiecego liryzmu, który w dodatku byłby modelem

344 M. Cyranowicz, w: *Gada !Zabić. Pa]n[tologia neolingwizmu*, dz. cyt., s. 245.
345 Taż, w: *Solistki bez chóru. Pożyteczne refleksje*, w: *Solistki*, dz. cyt., s. 222.

uniwersalnym i abstrakcyjnym. „Kobiecość" staje się kategorią nie tylko literacką, lecz także polityczną. Poetki eksponują swoją kulturową, mentalną, lingwistyczną odrębność i samodzielność, wyrażając sprzeciw wobec konwencjonalnego, a więc z gruntu nieprawdziwego, stereotypowego jej ujmowania. Antologia poezji kobiet *Warkoczami* została wręcz nazwana przez autorki mianem „pisanej na wkurwie". Słowo „wkurw", zapożyczone od Kamili Janiak i wprowadzone do feministycznej, społecznie zaangażowanej krytyki literackiej, stało się terminem określającym emocjonalną reakcję piszących kobiet na wydarzenia społeczne i polityczne w polskim życiu. Mocno osadza zatem tę twórczość w konkretnym kontekście historycznym, biograficznym, a także kulturowym. Poetki nie chcą tworzyć kolejnych konwencji kobiecego poezjowania, lecz konwencje właśnie przełamują, pokazując, że ograniczają one możliwości ekspresji kobiet tak samo jak kulturowe stereotypy. Te zaś wykorzystywane są przez autorki jako obcy język, przywoływany i przetwarzany po to, by poddać ostatecznej demistyfikacji kobiecość jako kategorię kulturową.

Jednym z istotnych sposobów realizacji tak sformułowanych zamierzeń jest sięgnięcie po nowe środki i możliwości działań twórczych. Techniczne wynalazki pojawiają się dziś na różnych poziomach wiersza, w całej gamie możliwych zastosowań. Jako poetyckie rekwizyty – osadzają wiersz w codzienności, urealniają go i uwiarygodniają doświadczenie, które za sprawą komputera, internetu i mediów społecznościowych jest doświadczeniem zapośredniczonym. Wiersz staje się diagnozą realnego życia, które również często traktowane jest w kategoriach udawania, przybierania póz i maskowania. Nowe technologie, tematyzowane jako elementy świata poetyckiego, są znakiem odklejenia wiersza od prawdy doświadczenia i uczucia. Ukazanie tego zjawiska przekształca mimetyczne odzwierciedlenie w parodię pierwowzoru. Kiedy indziej jednak wejście w sferę wirtualną jest jedynym sposobem na nawiązanie kontaktu z innymi uczestnikami komunikacji i to również pokazują poetki sięgające po języki i narzędzia nowych mediów.

Z biegiem lat widać coraz wyraźniej, że zmiana pokoleniowa ma charakter zmiany kulturowej. W okolicy 2000 roku można byłoby wyznaczyć umowną granicę między dominacją nowoczesnego (modernistycznego) modelu liryki i jego stopniowym zanikaniem, związanym

między innymi z odchodzeniem starszego pokolenia poetek i wchodzeniem na literacką scenę nowych autorek. Obserwujemy zatem stopniowe przemieszczanie punktu ciężkości w stronę problemów i wrażliwości ponowoczesnych, w których problematyzuje się tożsamość podmiotu, status utworów i ich pozycję w życiu społecznym.

Nowe środowisko medialne zmieniło też reguły komunikacji literackiej. Młodzi autorzy publikują swoje wiersze w internecie na licznych portalach literackich. Najpopularniejszym z nich jest Literner.pl. Tutaj czytelnicy od razu, jeszcze w fazie dopracowywania wiersza przez autora, zapoznają się z utworem, komentują go, oceniają i podpowiadają możliwe poprawki. W ten sposób o ostatecznym kształcie wiersza decyduje „zbiorowa mądrość". Użytkownicy mają poczucie środowiskowej solidarności, natomiast ich kompetencje nie są efektem posiadanego wykształcenia, lecz doświadczenia, nabywanego w drodze praktyki czytania cudzych i pisania własnych wierszy. Autorzy często wymieniają się rolami; raz publikują swoje wiersze, kiedy indziej wchodzą w role krytyków literackich, wypowiadając się na temat cudzej twórczości. W sieci tradycyjne hierarchie i standardy literackiego tekstu przestają obowiązywać. Współuczestnictwo w tworzeniu kultury literackiej ma w internecie charakter demokratyczny, oparty na poczuciu wspólnotowości gustów estetycznych, politycznych przekonań, a także języka, którym się porozumiewają członkowie grupy. O ile polska tradycja literacka utrwalała archetyp poety jako kogoś odrębnego od reszty społeczności, obdarzonego szczególnymi predyspozycjami, piszącego często pod wpływem natchnienia, to dziś – po dwudziestowiecznych grach z tym wzorcem – przestał on być dla wspólnot cybernetycznych tradycją. Współcześni uczestnicy komunikacji literackiej w internecie nastawieni są na dialog, w trakcie którego to inni uczestnicy komunikacji (a nie na przykład zawodowi krytycy literaccy) decydują o walorach utworu. Tego rodzaju podejście wiąże się też z zaangażowaniem twórców w działania antysystemowe, w rozbijanie tradycyjnych struktur i hierarchii.

Poczucie wspólnotowości (kolaboratywny sposób tworzenia sztuki) to nowa jakość w polskim życiu literackim. Młodzi twórcy, w tym młode poetki, komunikują się przez media społecznościowe, spotykają na wieczorach autorskich, slamach poetyckich, niekiedy na cyklicznych imprezach, takich jak seminaria Wspólnego Pokoju. Budują

środowiskowe i pokoleniowe więzi, dzielą się przemyśleniami, poglądami, wierszami. Ale też inaczej definiują swoją, jako poetek, rolę. Poezja nie jest już tylko kwestią pięknego mówienia, poezjowanie nie jest tylko wypracowywaniem poetyckiego idiomu. To przede wszystkim przestrzeń skutecznego działania. Widać to wyraźnie w zmienionym podejściu do materii językowej. Do poezji weszły języki współczesnej popkultury. Poetki czerpią inspirację z otaczającej je różnorodności komunikatów. Dopiero w dalszej kolejności zaczyna się praca nad tą uformowaną już materią – jej przekształcanie, komentowanie, demontaż i nicowanie, prowadzące do krytycznych i oszałamiających efektów.

Młode autorki walczą o kulturową zmianę, która ma być również zmianą polityczną. Stąd w ich poezji tyle bezkompromisowości i predylekcji do posługiwania się językiem potocznym, nasyconym wulgaryzmami, niekiedy, jak w przypadku Dominiki Dymińskiej, niczym nie różniących się od wpisów na Facebooku czy od korpomowy, którą z kolei Kira Pietrek zna z autopsji, pracując w branży reklamowej. To poezja demaskująca językową, psychiczną i fizyczną przemoc, z którą kobiety spotykają się w przestrzeni publicznej: w pracy, na ulicy, ale również w relacjach międzyludzkich.

Jeśli zatem mówić o wpływie techniki i nowych technologii komunikacyjnych, związanych z rozwojem internetu i mediów społecznościowych, to wskazać należy nie tylko na zmianę językową i strukturalną w tej poezji. Przede wszystkim jest to zmiana dotycząca celów stawianych pisaniu oraz charakteru komunikacji środowiska literackiego, która w sposób rewolucyjny zmienia strukturę pola literatury. Hierarchiczne uporządkowanie zastępuje tu komunikacja horyzontalna. Gotowe dzieła mają status zdarzeń, performatywnych inscenizacji, odsyłających do sytuacji w realnym świecie. Przy czym sama kategoria „realności" podana zostaje w wątpliwość, nowa poezja rejestruje bowiem spektakularyzację życia – każdy gest, słowo i zachowanie przygotowywane są z myślą o zrobieniu odpowiedniego wrażenia. Poezja tę fasadowość życia, dotyczącą zwłaszcza ludzi młodych, korzystających z mediów społecznościowych, chętnie demaskuje. Wiele tego przykładów dostarcza twórczość Dominiki Dymińskiej, która nie oszczędza w swej demaskatorskiej pasji także swojej pozycji jako uczestniczki jałowej komunikacji. Dymińska przez prawie 10 lat publikowała swoje wiersze w internecie (między innymi na nieszuflada.pl), zanim

w 2016 roku wydała debiutancki tomik *Danke czyli nigdy więcej*. Podkreśla również, że rytm jej poezji jest rytmem, w jakim komunikuje się na portalach społecznościowych[346]. Ta naturalność frazy języka, jakim posługuje się poetka, jest również poetyckim *novum* – do literatury coraz częściej wchodzą gatunki i formuły komunikacji internetowej (widoczne wcześniej na przykład w wierszach Ewy Sonnenberg, Justyny Bargielskiej, Anety Kamińskiej, Agnieszki Wolny-Hamkało, Anny Podczaszy czy Marty Podgórnik).

Tym, co może nieco niepokoić w poezji najmłodszych poetek, jest brak alternatywy dla krytykowanych i odrzucanych przez nie języków: patriarchalnej kultury, społecznościowych mediów, świata show businessu. Widać to w poemacie *Danke*, obnażającym seksistowskie, przemocowe reguły komunikacji obowiązujące w kręgach artystowskich Warszawy. Dymińska podejmuje tu walkę z mową nienawiści, posługując się ryzykowną metodą powtarzania słów, które sama usłyszała i które ją zraniły. Judith Butler, autorka eseju o walczących słowach, czyli o mowie nienawiści w życiu publicznym, zauważyła:

> W przypadku mowy nienawiści wydaje się, że niemożliwa jest naprawa jej skutków inaczej niż poprzez intensyfikację jej obiegu, nawet jeśli odbywa się to w kontekście publicznego dyskursu wzywającego do objęcia jej cenzurą. Cenzor zmuszony jest do powtarzania mowy, której (…) chce zabronić. Bez względu na to, jak stanowczy jest sprzeciw wobec takiej mowy, jej powtarzania, nieuchronnie odtwarza też samą traumę[347].

Bohaterka wierszy Dymińskiej występuje właśnie w roli takiego cenzora, który piętnuje okrutne i niesprawiedliwe przypadki ranienia sławami, pokazując, że w przestrzeni publicznej, w relacjach partnerskich, w kontaktach zapośredniczonych przez media, kobiety nieustannie są ofiarami (lub sprawcami) agresji. Język kreuje rzeczywistość: infantylizuje, poniża, stanowi narzędzie brutalnej politycznej walki i wyrafinowany instrument represjonowania: słabszych, odmieńców,

---

346 „To mój naturalny rytm wypowiadania się, ja tak piszę. On akurat nie był zakłócony czytaniem czegokolwiek", *„Danke za toksyczne relacje" – z Dominiką Dymińską rozmawia Piotr Marecki*, http://www.ha.art.pl/projekty/rozmowy/4885-danke-za-toksyczne-relacje-z-dominika-dyminska-rozmawia-piotr-marecki.html (dostęp 27.07.2017).

347 J. Butler, *Walczące słowa. Mowa nienawiści i polityka performatywu*, tłum. A. Ostrowski, Warszawa 2010, s. 49.

kobiet. Dymińska nie stroni od wulgaryzmów, jest brutalna i bezkompromisowa, odreagowując traumę, sama postanawia ranić, cynicznie używając przeciwko swoim prześladowcom cytowanych za nimi słów:

> Jak mi się coś nie podoba, to przecież mogę się
> wyprowadzić.
> Jak mi się na przykład nie podoba, że na widok zdjęć
> Jakichś dziewczyn na facebooku
> Reaguje słowem „ruchałem".
> Albo że nazywa mnie szmatą,
> ale tylko po alkoholu[348].

Dymińska posługuje się językiem jak obosieczną bronią, w myśl zasady: „Język to najpotężniejsze narzędzie, które mam" (*Danke*)[349]. Poezja dekonstruuje społeczne dyskursy, odsłania ich nieuświadamiany na co dzień performatywny potencjał. Jej bohaterka mówi o sobie językiem prześladowców, ostatecznie jednak nie przeciwstawia mu nic ponad odmowę dalszego współuczestniczenia w tak zdefiniowanej komunikacji, sama bowiem posługuje się tym samym językiem.

Najmłodsze poetki: Dominika Dymińska, Kira Pietrek, Kamila Janiak, walcząc z językową przemocą, której doświadczyły, odtwarzają zadaną im słowami traumę. Z perspektywy, którą przyjmują, słowa nadal mają swoją raniącą siłę. Ryzyko, jakie podejmują, polega jednak na tym, że powtórzone w wierszu słowa mogą, zamiast przyczynić się do ich wyeliminowania z przestrzeni publicznej, spowodować ich bagatelizację. Na takie niebezpieczeństwo wskazuje Judith Butler:

> Liberalna zdolność odnoszenia się do tych terminów tak, jakby się je tylko wzmiankowało, a nie używało, może przyczyniać się do ich lekceważenia, a tym samym pobłażania ich krzywdzącemu obiegowi. Słowa są wówczas wypowiadane tak, jakby były nierzeczywiste, a krytyczna refleksja na ich temat sama staje się narzędziem ich powielania[350].

Poezja staje się narzędziem oporu i walki młodych poetek, występujących zarówno w obronie praw kobiet, jak i przeciwko kapitalistycznym

348 D. Dymińska, *Danke czyli nigdy więcej*, Warszawa 2016, s. 164.
349 Tamże, s. 29.
350 J. Butler, *Walczące słowa*, dz. cyt., s. 49.

nadużyciom oraz negatywnym skutkom cywilizacyjnego postępu i wszechobecnego konsumpcjonizmu. Nie jest mową idiomatyczną, lecz sposobem obnażania póz i masek, do których tworzenia służy na co dzień język. Ten sam język, wykorzystany jako tworzywo wiersza, staje się przedmiotem krytyki i demaskacji. W ten sposób – poprzez krytykę języka – dokonuje się jasne określenie politycznego stanowiska kobiet, o których można powiedzieć, że są antysystemowe, zaangażowane i nie chcą być postrzegane wyłącznie jako autorki tomików poetyckich.

Kira Pietrek należy do pokolenia rzemieślników języka (choć to tylko ryzykowne uogólnienie), które nie prowadzi już dialogu z tradycją literacką, lecz ze światem kultury konsumpcyjnej. To kultura wizualna ukształtowała wyobraźnię poetki, czego wyraźnym świadectwem jest jej sposób podejścia do materii językowej. Wiersze buduje bowiem z językowych obrazów, fraz, haseł, większych całostek semantycznych, słowo traktując jak wehikuł przenoszący treści wyższego rzędu. Ta rozluźniona dyscyplina w podejściu do słowa w poezji sprawia, że integralną częścią obu tomików (*Język korzyści*, *Statystyki*) stały się rysunki autorstwa Pietrek. Są to swobodne ilustracje do wierszy, a zarazem dużo bardziej metaforyczne uzupełnienie komunikatów poetyckich, w których znaczenia zdań są niekiedy boleśnie literalne, a nowe sensy budują się nie pomiędzy, lecz ponad nimi, na płaszczyźnie gestu autorskiej ironii i drwiny.

W przypadku Kiry Pietrek mamy do czynienia z unarzędziowieniem języków, które przejęte (przechwycone) ze sfery życia publicznego: reklamy, mediów masowych, filmów, internetu, życia korporacyjnego, języków urzędowych, prawniczych, z instrukcji i innych sformalizowanych stylów współczesnej komunikacji stają się tworzywem i budulcem wiersza powstającego z wykorzystaniem nowej techniki poetyckiej i tworzącego nowy matrix. Podkreślić należy ów wymiar techniczny tworzenia poezji. Przechodzi ona bowiem ze sfery *poiesis* do sfery *téchne*. Jest sprawą rzemiosła (montażu elementów), nie natchnienia (wizji), staje się narzędziem, mającym sprawnie działać, a nie utworem poruszającym odbiorcę siłą nowych metafor. Sama metoda przechwytywania[351] ma

[351] O strategii przechwytywania pisała Anna Kałuża w odniesieniu do poezji Szymona Słomczyńskiego, Darka Foksa i Dominiki Dymińskiej, *Przechwycenia*, http://www.dwutygodnik.com/artykul/6462-przechwycenia.html (dostęp: 27.07.2017).

genezę techniczną. Wszelkie techniki pokrewne *cut up* (kawałkowania, fragmentaryzacji), łącznie z wycinaniem na ekranie fragmentów obrazu i wklejaniem ich w inne otoczenie, to narzędzie popularne w systemie operacyjnym Windows. Poezja działa tutaj podobnie – jest superczułym metasystemem operacyjnym, zdolnym do pracy na danych, które przenoszone są z różnych środowisk. Najnowsze systemy do przechwytywania informacji mają możliwość konwersji różnych formatów dokumentów. Poezja – jako metaforyczny metasystem – również ma podobne właściwości względem wszystkich typów komunikacji. Przechwytywane mogą być obrazy, komunikaty słowne, sygnały, a zatem każdy rodzaj informacji zapisanej w systemie zero-jedynkowym. Inne znaczenie słowa „przechwytywanie" dotyczy wykradania danych (domen i kont internetowych i tym podobnych). To działanie nielegalne, wykonywane w tajemnicy, w celu zdobycia przewagi nad przeciwnikiem (konkurentem lub po prostu ofiarą). Oba znaczenia tego terminu aktywizują się w poezji Kiry Pietrek, która próbuje obezwładnić nieprzyjazne języki, cytując je ze zmienioną modalnością. Posługuje się zatem jak bronią siłą sloganów, pustych haseł, obietnic bez pokrycia, frazesów i innych „języków korzyści", których jedynym celem jest osiągnięcie zysku. Sama o sobie mówi:

jestem plagiatorem
bzdury
ciągną przez mrowiska mowy
neony grabieży

jestem pluginem[352]

Plug in, inaczej wtyczka, dziś najczęściej wtyczka multimedialna (na przykład Adobe Flash Player, Adblock), przeznaczona jest do instalacji w internetowych przeglądarkach i umożliwia dostęp do animacji, filmów i witryn internetowych. Tak – technicznie – definiowana rola poetki i poezji lokuje ją na pozycji krytycznego powtarzania i pokazywania dyskursów w celu demaskacji ich sztuczności: „oglądam 5 kaczuszek 6 małych kociąt i głaz-pyrę/ w bankach fotografii/

352 K. Pietrek, *Język korzyści*, Poznań 2010, s. 30.

wszystkie kobiety wyglądają jak blondynki”[353]. Metodę tę w kolejnym tomie *Statystyki* (2013) poetka jeszcze zintensyfikowała. Sięgnęła do oficjalnych doniesień statystycznych, do prawniczego języka konstytucji i – cytując dosłownie suche dane – zmusiła „statystycznego” Polaka do spojrzenia sobie w twarz w lustrze wiersza, który obnaża gorzką prawdę o nim samym.

Również w poezji Agnieszki Mirahiny widać charakterystyczne dla młodych autorek cechy nowej, ukształtowanej w świecie mediów wrażliwości: uwolnienie wyobraźni, płynność obrazów i upodobanie do gwałtownych cięć fraz przynoszących nowe napięcia i zwroty. To twórczość wpisująca się w postindustrialne klimaty katastroficzne, nawiązująca wyraźnie do futurystycznej fascynacji techniką i maszynizacją.

W wierszu *złomiarze biorą wszystko* czytelnika porywa rytm wiersza, raperski flow, który charakteryzuje się uwodzącym rytmem:

> dansing desant wiek żelazny zluzowany przez złomowisko radzieckie
> garnizony przez odtajnione miasta
> kanonandy bombonierki wzdłuż głównych arterii na rynku śmierci złom
> metali kolorowych bateryjki pozytywki[354]

O poezji tego typu pisał Andrzej Sosnowski: „Język jest tutaj niczyj i dzięki temu oderwaniu odsłania swoją własną apokaliptyczność”[355]. A dalej, powołując się na Derridę: „I nie ma żadnej pewności, że to człowiek jest centralą tych łączy telefonicznych, albo terminalem tego nieskończonego komputera. Już nie wiadomo, kto w Apokalipsie użycza głosu i tonu innemu; nie wiadomo też, kto do kogo i z czym się zwraca”[356].

Te powinowactwa z poezją Sosnowskiego wydają się dla poezji Mirahiny kontekstem dość istotnym. Poetka, odchodząc od tradycji polskiego wiersza, czerpie bowiem z nurtu, którego patronem jest autor *Sezonu na Helu*. Dba o melodię zdań, emocjonalne napięcie wytwarzane przez zadziwiające związki słów, dążenie do skrótów, zmuszających czytelnika do rezygnacji z trybu lektury referencjalnej.

---

353 Tejże, *wszyscy jesteśmy pedałami*, tamże, s. 33.
354 A. Mirahina, *złomiarze biorą wszystko*, w: *Radiowidmo*, Wrocław 2009, s. 5.
355 A. Sosnowski, *O poezji flow i chart*, „Literatura na Świecie” 1994, nr 3, s. 109.
356 Tamże.

Mirahina jest poetką ukształtowaną przez świat mediów cyfrowych. Jak sama przyznała, technikę tworzenia wierszy wypracowała, korzystając z możliwości, jakie dają edytory tekstu: „potrafiłam całymi godzinami siedzieć w edytorach tekstu (…) obserwując, jak pod wpływem moich «cięć» zmienia się tekst"[357]. Jej debiutancki tom *Radiowidmo* (2009) koncentrował się na sferze brzmień i eksponował przestrzeń różnego rodzaju technicznych zapośredniczeń między podmiotem i światem. Tom kolejny, *Do rozpuku* (2010), przyniósł już zdecydowaną wirtualizację świata wiersza, co umożliwia i uzasadnia swobodny przepływ danych („widziałam husarię w różowych/ piórach ciągnącą ulicami z/ sennego koszmaru/ polską ciężką jazdę na rewii i scenie/ jej tęsknotę za byciem online"[358]; „skatowano mnie żeby pogrzebać śród złączy/ panowie ostrożnie – jestem chora szkło/ chwieje się mój boże wagoniku/ nie wiem dokładnie z której strony padł strzał/ później się przekartkuje"[359]; „do zobaczenia w lepszej rozdzielczości"[360]). Wiersze te oscylują między obrazami rejestrowanymi okiem zanurzonym w realnym świecie a światem cyfrowych obrazów; między językiem, który zahacza się o rzeczywistość doświadczaną osobiście, zakotwiczoną w historycznych realiach, a językiem, który – podobnie jak sieciowa wirtualność – niesie sam siebie: „cywilizacja to jasne"[361].

Tom *Widmowy refren* (2014) to kolejny etap tej przygody. Spotykają się w nim głosy i echa rzeczywistości i literatury; *Maszyna do życia* i *Język maszynowy*, który odrywa się od podmiotu i staje się ponowoczesnym wszechmogącym bogiem: „jestem który jestem atrament topiąc w świetle/ z hukiem zapadną się bruk i kolejowe tory", „śni się rozjaśnia i jaśnieje/ krzyżując szyki mieszając języki", „śpi się jeszcze nad książkami ale/ technika idzie naprzód budząc lęk"[362]. Choć jest to poezja „wizyjna", nie ma już żadnych punktów stycznych z twórczością kobiet w XX wieku. Wizyjność jest tu bowiem pochodną z jednej strony ogromnej liczby

357 D. Madej, *Wywrotowy wywiad z Agnieszką Mirahiną*, „Wywrota.pl", http://www.wywrota.pl/nisza-krytycznoliteracka/18284-wywrotowy-wywiad-z-agnieszka-mirahina.html (dostęp: 25.07.2017).

358 A. Mirahina, *Polska jazda ciężka jazda*, w: *Do rozpuku*, Poznań 2010, s. 11.

359 Tejże, *Kilometro*, w: *Do rozpuku*, dz. cyt., s. 17.

360 Tejże, *Ogólnopolskie*, w: *Do rozpuku*, dz. cyt., s. 35.

361 Tejże, *Ławica*, w: *Do rozpuku*, dz. cyt., s. 18.

362 Tejże, *Język maszynowy*, w: *Widmowy refren*, Szczecin Bezrzecze 2014, s. 20.

lektur, które kształtują oszałamiający rytm wiersza rezonującego mnogością literackich ech, a z drugiej – cywilizacyjnych doświadczeń, przekształcających wrażliwość (także językową) i wyobraźnię.

Młode poetki nie są zainteresowane definiowaniem swoich ról społecznych i określaniem tożsamości, bohaterki ich wierszy są podmiot(k)ami nomadycznymi, zdecentrowanymi. Dla wyrażenia doświadczenia tego rozbicia, wirtualizacji i fragmentaryzacji autorki poszukują adekwatnych środków wyrazu nie w literackiej tradycji, lecz w konfrontacji z językami dostępnymi tu i teraz. Doskonałym tego przykładem jest minimalistyczna poezja Ilony Witkowskiej z tomiku *Splendida realta* (2012). Poetka swój głos – czysty, skupiony na pochwytywaniu delikatności i kruchości istnienia w ciągłym zagrożeniu – buduje w oparciu o cytaty zaczerpnięte z rozmaitych popkulturowych przeważnie źródeł: tabloidów, reklam, nośnych haseł. Nie przeszkadza jej to jednak w wypracowaniu takiej estetyki, która posługując się tysiącem głosów[363], tworzy własny przejmujący niepokojem idiom:

mali balkonowi wyznawcy smutnych hitów
nie wiemy w jaki sposób dziś błyszczeć, bo przecież
prostota jest niezwykle istotna.

ogień jeszcze się tli, ale *to, co mówię, już było*[364]

Jeszcze jeden przykład wpływu nowego środowiska medialnego na poezję oraz komunikację literacką stanowi poezja Katarzyny Fetlińskiej. Jej wiersze z tomu *Sekstaśmy* (2015) osadzone są w świecie przenicowanym przez media:

Tu jest kraj zimnych ogni i nocy
roziskrzonych śnieżeniem ekranów,
syków i trzasków wygasłych transmisji,
kraj wyznań miłosnych, które zbłądziły,
wrzasnęły i ścichły w zamieci programów[365].

363 Sformułowanie Edwarda Pasewicza na skrzydełku okładki tomiku.
364 I. Witkowska, *mali balkonowi wyznawcy smutnych hitów*, w: *Splendida realta*, Poznań 2012, s. 19.
365 K. Fetlińska, *Sylwester z Polsatem*, w: *Sekstaśmy*, Wrocław 2015, s. 25.

Ich podmiot trzeźwym okiem obserwuje te przeobrażenia, podgląda życie toczące się na ekranach i wokół nich, sarkastycznie rejestruje zmiany, posługując się stylem, który jedna z recenzentek, Agata Pyzik, nazwala trafnie mianem *internet baroque*[366]. Stylistyczna nadobfitość, upodobanie do językowych ornamentów i finezyjnych konceptów przynoszą wiersze testujące wrażliwość odbiorcy i poszukujące nowych sposobów połączenia literackiej tradycji z ponowoczesnością. Spotkać tu można zarówno repertuar sloganów i klisz serwowanych przez mainstreamowe media, jak i subtelne stylistyczne odniesienia do literatury. Takim właśnie językiem wysokiej rozdzielczości – surrealistycznym w swej wszystkożerności – zagarniającym Lautréamonta i wirtualny seks, Fetlińska stara się opisać doświadczenie utraty gruntu i zagubienia współczesnych ludzi, wyalienowanych ze zmiediatyzowanej rzeczywistości: „Mamy tylko przeszłość i resztki/ pamięci między papierem a okiem"[367]. Ludzi, którzy okazują sobie uczucie „pieszcząc się przez zaśnieżone szyby ekranów"[368].

Zmiany komunikacyjne w obiegach literatury można również zaobserwować na przykładzie innej młodej poetki, Kamili Janiak – artystki, która imponuje skalą i różnorodnością podejmowanych działań. Jest autorką trzech tomików poetyckich, slamerką, pisze też teksty i śpiewa (posługując się pseudonimem Daisy Kowalsky) w kilku zespołach muzycznych: w grungowym, punkowym, electro-industrialnym i heavy folkowym. We wszystkich tych stylach dominują ostre, punkowe brzmienia, których krytycy, nie bez racji, doszukują się również w wierszach Janiak. Ta skala aktywności, w których słowo jest tylko jednym z mediów, stanowi, jak zauważa Anna Kałuża, świadectwo przemian polskiej poezji. „Janiak (…) – pisze badaczka – proponuje działania nowego typu, w ramach których sceniczne wystąpienia i poezja komponowana zgodnie z regułami książki (pomyślana w obrębie kultury pisma) stanowią integralną całość. Materiałem artystycznym są więc dla Janiak zarówno głosy (dźwięki), ciało, jak i pismo (obraz). Grając tymi

366 A. Pyzik, *Pensjonarsko*, dwutygodnik.com, http://www.dwutygodnik.com/artykul/6163-pensjonarsko.html (dostęp: 26.07.2017).
367 K. Fetlińska, *awkwardfamilyphotos.com*, w: *Sekstaśmy*, dz. cyt., s. 8.
368 Tejże, *High definition*, tamże, s. 5.

«surowcami», poetka proponuje nam charakterystyczne obiekty-książki-teksty-wokale”[369].

To nastawienie na natychmiastowość kontaktu, umożliwioną przez media społecznościowe, rzutuje również na podejmowane przez autorki formy aktywności w sieci. Warto w tym miejscu zasygnalizować, że poetki takie jak Aneta Kamińska, Dominika Dymińska czy Katarzyna Fetlińska nie tylko wchodzą w interakcję ze swoimi czytelnikami, ale traktują internetową komunikację jako istotny czynnik oddziałujący na strukturę wierszy, ich język, którego oralne właściwości przenoszone są często do poezji, a także na kształt wyobraźni i zasięg tematyczny. Ich bohaterki liryczne często doświadczają nieautentyczności uczuć, te bowiem sprowadzają się do określonego sposobu użycia słów, nieznajdujących potwierdzenia w „prawdziwym” życiu.

Zubożeniu i spłyceniu znaczeń słów towarzyszy również częstsze wyrażanie intensywnych emocji. Określenia, zarezerwowane do niedawna dla nazwania stanów skrajnych, często tabuizowanych, wchodzą do słownika poezji. Bogusława Bodzioch-Bryła, Grażyna Pietruszewska-Kobiela i Adam Regiewicz, badający wpływ nowych mediów na polską poezją współczesną, zauważają: „Emocje, jakie przeżywają bohaterowie liryczni wierszy przedstawicieli najnowszej poezji, trudno określić mianem miłości czy pożądania, stanowią one natomiast odpowiedź na jeden z wymogów seksualnej utopii – prymat idei natychmiastowości i fragmentaryzacji, realizujący się w «post-emocjonalizmie», tzw. końcu pasji”[370].

Taką bezkompromisową brutalnością w nazywaniu głównie złych emocji, które z jednej strony ocierają się o szaleństwo, ale z drugiej – zdają się rodzajem pancerza chroniącego głęboko utajoną wrażliwość, cechują się utwory Kamili Janiak. Dominuje w jej wierszach stylistyka intensyfikacji agresji i bezwzględności, będących wyrazem etycznego buntu przeciwko światu i ludziom. Jej wiersze obfitują w deklaracje niechęci: „chciałabym najbardziej, żeby człowiek zdychał, a reszta się patrzyła”[371]. W cynizmie deklaracji: „jesteśmy dziećmi/ bez emocji,

369 A. Kałuża, *Zwęglony wiersz*, „Tygodnik Powszechny. Dodatek” 2016, nr 51–52.

370 B. Bodzioch-Bryła, G. Pietruszewska-Kobiela, A. Regiewicz, *Literatura – nowe media. Homo irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, wyd. 2, Toruń 2015, s. 233.

371 K. Janiak, *iskra*, w: *Frajerom śmierć i inne historie*, Warszawa 2007, s. 31.

czasem robimy sobie/ przyjemność kopiąc gołębie"[372] usłyszeć można też ton oskarżenia pod adresem świata, który przyczynił się do brutalizacji życia.

Bohaterka wszystkich trzech tomików Janiak (*Frajerom śmierć i inne historie*, 2007; *Kto zabił bambi?*, 2009; *Zwęglona Jantar*, 2016) nie ma złudzeń. Wędrując przez zgliszcza i wysypiska współczesnej cywilizacji, roztacza apokaliptyczny, okrutny obraz zdegenerowanej kultury. Autorka korzysta ze środków ekspresji, jakie podsuwa współczesna technika, aby wystąpić przeciwko niej. Nie zachowuje tabu, nie boi się wulgarności, bez ogródek mówi: „kosmos potrzebuje mojego wkurwienia,/ kosmos potrzebuje mojej samotności"[373]. Etyczny wymiar tej poezji, wyrażającej kategoryczną niezgodę na porządek świata, tłumaczy więc jej kształt. Złość, bunt, estetyka krzyku – to środki sprzeciwu wobec głupoty, krzywdy i niesprawiedliwości. W ten sposób wiersze Kamili Janiak ostatecznie przypieczętowały upadek mitu kobiecego pisania.

Na historię poezji kobiet można spojrzeć jako na historię rozwoju konwencji komunikacyjnych, uwikłanych w socjologię, historię obyczajowości i mediów, ale też konkretnych realizacji poetyckich odbijających doświadczenie autobiograficzne. Wiersz wchłania realia współczesnego życia, manifestuje swą aktualność poprzez nowe środki wyrazu, powrót do oralności, potoczności, zmniejszenie (lub zniesienie) dystansu między mówieniem i działaniem realnym a działaniem poetyckim. Wynika to również z faktu, że w obrębie kultury mediów społecznościowych zanika kategoria życia jako takiego, a spektakularność, performatywizm, odgrywanie ról stają się stylem bycia członków współczesnych młodych środowisk literackich. Są one też pochodną korporacyjnego modelu pracy i, szerzej, charakteru kultury online. Ich obrazowanie – przeważnie w sposób krytyczny – polega w wykonaniu autorek na podnoszeniu tego modelu sztucznego, wyreżyserowanego aktu autokreacji do potęgi. Poetki parodiują, pastiszują języki publicznych dyskursów i same mówią cudzysłowowo, często ograniczając swoją taktykę do zderzania ze sobą fraz, określeń, językowych klisz. Przy czym podkreślić należy, że artykułowany przez nie krytycyzm

372 K. Janiak, *lato*, tamże, s. 39.
373 Taż, *ha ha śmierć*, w: *Zwęglona Jantar*, Warszawa 2016, s. 39.

jest wyrazem samoświadomości i w znacznej mierze dotyczy także bohaterek utworów, które mówią z wnętrza świata, do którego należą, a krytykowany język jest również ich własnym językiem. Wiersz staje się klinem, dzięki któremu zacina się sprawnie działający mechanizm mowy. Blokuje ruch trybików i nagle zaczynamy dostrzegać, że mamy do czynienia z maszynerią opresyjnego języka.

Nowe technologie oddziałują na sztuki, także na sztukę słowa, przy której tworzeniu coraz częściej niezbędne okazują się informatyczne kompetencje artystów. Dodatkowo kultura, a wraz z nią poezja, przekształcają się za sprawą mediów społecznościowych. To one mają największy wpływ na przemiany komunikacji literackiej: redukują dystans między autorem i czytelnikiem, intensyfikują kontakt, ale też sprzyjają lekturze powierzchownej, sądom pochopnym, spontanicznym i emocjonalnym. Tego typu afektywność odbioru niewątpliwie nie pozostaje bez wpływu na poezję, która dostosować się musi do potrzeb i możliwości nowego czytelnika.

W omawianej tu twórczości poetek, zwłaszcza tych młodszych, urodzonych w latach 70. XX wieku i później, można wskazać szereg zabiegów nawiązujących do multimediów. Wśród nich znajdziemy nawiązania do poetyki wideoklipu, technik przekazu telewizyjnego oraz zapośredniczenie relacji przez kamerę i aparat fotograficzny, a także upodobnienie do poetyki reklam, gier komputerowych, fabuł filmowych, kompozycji i stylu maili, smsów, wpisów na portalach społecznościowych. Konsekwencją tej kontaminacji form poetyckich z gatunkami multimedialnymi staje się ekspansja stylu potocznego, oralizacja języka poezji, skłonność do skrótów myślowych, posługiwania się kliszami, cytatami i parafrazami z tekstów kultury popularnej, a także ikoniczność, fragmentaryczność i dezintegracja wiersza, który coraz częściej przybiera formę otwartą, dopuszczającą wielość sposobów lektury i nawiązującą do nielinearnej struktury hipertekstu. Ważne zmiany następują w konstrukcji podmiotu lirycznego – w poezji pojawia się bohater hybrydyczny, zawieszony między światem wytworów techniki i niepokojami natury etycznej czy ontycznej.

Uwagi te tak samo odnoszą się do poezji mężczyzn, jak i do tej, którą piszą dziś kobiety. Są one w równym stopniu aktywnymi twórczyniami, jak i animatorkami życia literackiego, redaktorkami, organizatorkami ważnych przedsięwzięć. Wcześniej media, do których

dostęp mieli głównie mężczyźni, podobnie jak do narzędzi wymagających kompetencji technicznych, były symbolem męskiej dominacji i władzy. Dziś same kobiety zweryfikowały te stereotypy. Nowe środki komunikacji przyczyniły się do rozwoju nowych form kontaktu, konsolidowania środowiska literackiego, wymiany doświadczeń i rozpowszechniania wierszy. Kobiety eksperymentują z możliwościami, jakich dostarczają multimedia i, choć stosunkowo nieliczne, mają te eksperymenty swoją kulturotwórczą i literacką wagę.

Modernistyczny projekt kultury jako struktury logicznej i podporządkowanej jasnej teleologii (postępu cywilizacyjnego, samodoskonalenia, dobrobytu, bogactwa) odbierany jest przez najmłodsze autorki jako opresyjny, groźny i anachroniczny. To ponowoczesność jest ich domem, wielojęzyczność, multimedialność, ahierarchiczność, otwartość i fragmentaryczność – naturalnym stanem świadomości.

ROZDZIAŁ VIII

POETYCKIE REMEDIACJE ANETY KAMIŃSKIEJ

Aneta Kamińska[374] należy do grona twórców chętnie eksperymentujących z medium cyfrowym oraz testujących literackie możliwości internetu. Oswaja nowe dla poezji środowisko, eksplorując poetycki potencjał wirtualnego świata.

Kamińska debiutowała w roku 2000 zbiorem zatytułowanym *Wiersze zdyszane*. Potem w 2004 roku ukazał się tomik *zapisz zmiany*, przez krytyków chętnie wpisywany w nurt warszawskiego neolingwizmu, śmiało wchodzący w interakcję z cyfrowym medium. W 2007 roku był kolejny tom – *czary i mary*, opatrzony metatekstowym (i – dodajmy od razu – metaforycznym) podtytułem (*hipertekst*), który daje czytelnikowi lekturową instrukcję obsługi książki naśladującej nielinearną organizację leksji. To niezwykła opowieść o podróży po mieście i – jednocześnie – po wewnętrznym świecie własnych oraz cudzych wierszy i snów, o przygodach języka i świadomości.

Wkrótce potem jego fragment został „uwirtualizowany" i zyskał kształt rzeczywistego hipertekstu, po którym czytelnik może nawigować w sieci[375]. Ponadto wiersze poetki ukazywały się w zbiorach[376] oraz na literackich portalach internetowych[377]. Realizowała również jednorazowe eksperymenty multimedialne: klip do wiersza *jakim*

374 Urodziła się w 1976 roku w Szczebrzeszynie, mieszkała najpierw w Zamościu, dziś w Warszawie, poetka i tłumaczka poezji ukraińskiej.

375 A. Kamińska, *czary i mary*, www.czary-i-mary.pl (dostęp: 24.09.2016) – hipertekst na podstawie tomiku *czary i mary* (uwirtualizowanie: David Sypniewski).

376 *Gada !Zabić. Pa]n[tologia neolingwizmu*, dz. cyt.; *Solistki*, dz. cyt.; *Warkoczami*, dz. cyt.

377 Takich jak literackie.pl, ha.art.pl, op-art.net, wakat.sdk.pl.

chcesz być kotem (2008) wyreżyserowany przez Piotra Spigla[378] oraz wiersz interaktywny *autoportret szczątkowy* (2010) animowany przez Davida Sypniewskiego, z muzyką zespołu Elektroliryka[379]. Przez kilka lat prowadziła też dwa blogi – jeden poświęcony potyczkom z polszczyzną uczonych przez siebie cudzoziemców, a drugi uwagom o tłumaczeniu poezji[380]. Szerszej publiczności znana jest jako tłumaczka poezji ukraińskiej[381].

W różnorodnej, choć objętościowo niedużej, twórczości Anety Kamińskiej stale obecna jest, tematyzowana i ujawniająca się

---

378 A. Kamińska, *Jakim chcesz być kotem?*, dz. cyt., nagroda główna i nagroda publiczności na festiwalu poetyckim Port Wrocław 2008.

379 A. Kamińska, *autoportret szczątkowy*, dz. cyt., nagroda w Internetowym Turnieju Jednego Wiersza, Wiersz Roku 2010 Portalu „Ha!art".

380 Zob. www.wszczebrzeszynie.blog.pl – blog o przygodach cudzoziemców z językiem polskim; www.marszrutka.blog.pl – blog o przygodach z tłumaczeniem literatury ukraińskiej. Niestety, jeden i drugi są już dzisiaj niedostępne, ponieważ platformy blogowe, na których autorka je prowadziła, zostały zamknięte z powodu malejącego zainteresowania – Onet.pl zniknął w 2018 roku, Blox.pl rok później. Treści zamieszczone tam przez użytkowników nie zostały nigdzie przeniesione. Ten problem ulotności cyfrowych treści stanowi jedno z wyzwań dla badaczy literatury elektronicznej. Wielu z nich formułuje coraz częściej postulat konieczności archiwizowania utworów. Projekt ten jest już zresztą realizowany, jednakże trudno wyobrazić sobie, aby było możliwe przechowanie wszystkich treści potencjalnie będących przedmiotem badań literaturoznawstwa wobec rozmiaru ich produkcji.

381 Na swoim koncie ma przekład tomu poezji ukraińskiego barda, poety-performera Nazara Honczara (zmarłego tragicznie w 2009 roku, N. Honczar, *gdybym*, tłum. A. Kamińska, A. Porytko, z udziałem autora, Warszawa 2007), antologię nowej poezji ukraińskiej *Cząstki pomarańczy* (*Cząstki pomarańczy: nowa poezja ukraińska*, wybór i opracowanie A. Kamińska, tłum. A. Kamińska, A. Porytko, Warszawa, Kraków 2011), zbiór przekładów *30 wierszy zza granicy. Młoda poezja ukraińska* (Rzeszów 2012) oraz współautorstwo antologii *Portret kobiecy w odwróconej perspektywie. 12 poetek z Czech, Słowenii i Ukrainy*, wybór i przekład z języka czeskiego Z. Bałdyga, z języka słoweńskiego A. Będkowska-Kopczyk, z języka ukraińskiego A. Kamińska, Katowice 2013. W 2015 roku ukazała się jej antologia najnowszej poezji powstałej w trakcie i po wydarzeniach na kijowskim Majdanie pt. *Wschód – Zachód. Wiersze z Ukrainy i dla Ukrainy*. Zwłaszcza w tym ostatnim tomie lingwistyczne fascynacje poetki znajdują głębokie uzasadnienie w przedmiocie poezji. Oto bowiem świat rozbity przez ukraińską rewolucję, przemoc i śmierć ofiar Birkuta znajduje swoje odzwierciedlenie w rozbitym, rozczłonkowanym języku. Nazwy miejsc rozpadają się i tak jak one zmieniają się w ruiny i zgliszcza. W 2018 roku ukazał się jej kolejny tomik poetycki *więzy krwi* (Warszawa 2018, oprawa graficzna i rysunki: J. Proskurina) oraz *autoportret z martwą naturą, ostatnie wiersze Nazara Honczara napisane przez Anetę Kamińską* (Poznań–Bydgoszcz 2018).

na różnych poziomach organizacji utworów, kobieca perspektywa patrzenia i pisania. W interesujący sposób wzmacnia ją i redefiniuje wykorzystywana jako kolejny wymiar artystycznej ekspresji technologia cyfrowa, której obecność i wpływ autorka czyni przedmiotem namysłu w całej swojej twórczości. Już nie tylko język jako materia artystyczna poddawany jest zatem autotematycznej wiwisekcji, lecz również kulturowe medium, czyli to, co ów język przenosi, kształtuje i poddaje dodatkowej próbie, a także zmienia charakter relacji między czytelnikiem i utworem oraz wpływa na styl czytelniczego odbioru.

We wszystkich przypadkach punktem wyjścia jest utwór poetycki napisany tradycyjną techniką. Nie jest to więc typowy przykład twórczości e-literackiej, którą można zdefiniować jako *born digital*. Jednakże sposób, w jaki możliwości programowania i animacji zostały wykorzystane po to, by przekształcić materię językową, pozwala uznać te działania za doskonały (bo stosunkowo prosty) przykład tego, co tutaj nazywam poszerzaniem pola literatury. Oto bowiem wiersze Kamińskiej, przeniesione do cyfrowego medium, stają się zupełnie innymi utworami. Tworzą ze swoimi analogowymi pierwowzorami poetyckie dublety, które jednak wcale nie chcą powtarzać poetyckiego efektu oryginału. Przeciwnie: digitalne eksperymenty unaoczniają, jak poetyckie doświadczenie zmienia się w rzeczywistości wirtualnej. Technologia pełni tutaj między innymi funkcję jeszcze jednego wymiaru poetyckiej formy, kolejnego poziomu zapośredniczeń komplikujących i tak nieoczywistą sytuację języka, ale też jest środkiem przekształcającym status twórczości – zbliżającym ją do życia czy wręcz z tego życia pozwalającym wydobyć aspekty estetyczne. Na przykładzie wewnętrznych przeobrażeń utworów Kamińskiej, chętnie sięgającej do nowych możliwości ekspresji, jakie dały media cyfrowe i internet, można prześledzić wszystkie najważniejsze zjawiska, które stały się udziałem polskiej poezji uwrażliwionej na technologiczne nowinki.

Tę złożoną i wielostronną zależność dobrze odzwierciedla pojęcie remediacji, które przed dwudziestu laty do refleksji nad komunikacją zapośredniczoną medialnie wprowadzili dwaj badacze: Jay David Bolter i Richard Grusin. Dziś ten termin stał się jednym z najczęściej używanych pojęć pozwalających wyjaśnić i zrozumieć istotę i charakter przekształceń, jakim podlega kultura za sprawą zmieniających się technologii medialnych.

Kiedy w 1999 roku Bolter i Grusin wprowadzili go w pracy *Remediation. Understanding New Media*, chcieli przede wszystkim pokazać, że nowe media (w uniwersalnym znaczeniu każdego urządzenia przenoszącego informacje) nie wypierają i nie zastępują starych, lecz je przemieniają. Proces ten działa w obie strony, w związku z tym stare media również wywierają wpływ na nowe. Ujawnienie go jest możliwe przede wszystkim z powodu niezwykłego przyspieszenia tempa przekształceń technologicznych.

Literatura również rejestruje te zmiany. W miarę upowszechniania się w kulturze mediów cyfrowych oraz pojawiania się nowych, multimedialnych form ekspresji literackiej, przekształceniu ulega także jej postać drukowana. Wpływy te widoczne są na różnych płaszczyznach budowy i organizacji tekstu. Zmienia się na przykład sposób prowadzenia narracji, podlegającej segmentacji na coraz krótsze cząstki, ujęcia, sceny i kadry, które z jednej strony naśladują dynamikę i rytm gatunków audiowizualnych, z drugiej – dostosowują się do możliwości percepcyjnych odbiorcy. Z kolei drukowany tom staje się „nawigowalny" lub „grywalny" – za pomocą prostych chwytów zmiany numeracji stron lub wprowadzenia wewnętrznych instrukcji lekturowych czytelnik wytrącony zostaje z nawyku czytania książki od pierwszej do ostatniej strony i postawiony przed możliwością innego, na przykład skokowego, poznawania treści. Nawet strona książki naśladować może interfejs komputera: ekran z systemem aktywnych okienek opatrzonych poleceniami, które oczywiście w medium papierowym są jedynie atrapą, imitacją, przywołaniem nowszego cyfrowego nośnika. Tak dzieje się w drukowanym tomiku *czary i mary*, który stanowi edytorsko-graficzny eksperyment zmuszający czytelnika do zmiany sposobu czytania tak, by uwzględnić właściwości przywołanego medium cyfrowego (hipertekstu). Z kolei w mediach cyfrowych można odnaleźć cechy właściwe starszym mediom. Widać to choćby w organizacji stron internetowych, które odwołują się do struktury książki kodeksowej, a także gazety. Są to wciąż dobrze funkcjonujące szablony, stanowiące bezpieczne podłoże dla przekształcania odbiorczych przyzwyczajeń.

Twórczość Anety Kamińskiej stanowi świetny przykład takiej korelacji zmieniających się technologii, tematyki wierszy oraz charakteru doświadczenia poetyckiego, które jest ich wypadkową. Śledząc przemiany jej twórczości, można zaobserwować nie tylko przekształcenia

strukturalne i intermedialne, ale też zmiany zachodzące w sposobach funkcjonowania kluczowych literaturoznawczych instancji takich jak autor i czytelnik.

Poetycki debiut można czytać jako udaną próbę uwolnienia się z więzów gotowych fraz, kulturowych klisz i standardowych obrazów miłości i kobiecości. W pewnym sensie zapowiada kolejne eksperymentalne projekty. W *Wierszach zdyszanych*[382] poetycka forma okazała się tym, co ratuje podmiotową niezależność, a także ocala wiersz przed ugrzęźnięciem w stereotypach kobiecości.

Ten opór przeciwko narzucaniu gotowych wzorców kobiecej egzystencji i kobiecego pisania to charakterystyczny rys całej twórczości Kamińskiej. Można, jak sądzę, sformułować tezę, że jej eksperymenty z cyfrowym medium wiążą się również z pragnieniem odnalezienia dla siebie nowej, jeszcze nie skonwencjonalizowanej, bo wtedy już kontrolowanej przez kogoś innego, formy ekspresji dla doświadczeń niekiedy bardzo intymnych. To również wyróżnia poetkę spośród grona artystów mężczyzn wykorzystujących jako nową przestrzeń wiersza wirtualną i multimedialną rzeczywistość internetu. Poeci (Sosnowski, Onak, Taranek, Puldzian Płucienniczak, Bromboszcz) chętnie eksponują techniczny, dehumanizujący słowo wpływ technologii na kulturę. Wykorzystują ją jako dodatkowy stopień zapośredniczenia, dystansujący wobec każdej prawdy: przeżycia, doświadczenia, ekspresji. W ich multimedialnych, ale nacechowanych literacko projektach dominuje wrażenie gry – z medium, z odbiorcą, z sobą. Nieprzypadkowo twórcy ci chętnie wykorzystują grę paragrafową (inaczej tekstową) albo eksponują grywalny wymiar komunikacji (Sosnowski). Lokują się na zewnątrz cyfrowego świata, którego są projektantami, ale nie mieszkańcami.

Tymczasem Kamińska nie prowadzi gry. Oswaja nowe medium, zaprzyjaźnia się z internetem, znajduje w nim nie tylko środki poetyckiej ekspresji, ale nowe możliwości wzmacniające status i znaczenie słów. Techniki takie jak animacja, wizualizacja czy udźwiękowienie podporządkowane zostają sensom poetyckim. Zwłaszcza walory intonacyjne głosu, który najdosłowniej przywraca wiersz ciału, na nowo sprzęgając słowo z osobą, okazują się jakością wzmacniającą rytmiczne, onomatopeiczne

382 Tomik, nagrodzony w Konkursie Poetyckim im. Andrzeja Józefa Misiury w Zamościu (1998–1999), dedykowany był Danucie Wawiłow.

i intonacyjne walory wiersza. Wirtualna przestrzeń cyfrowych światów okazuje się jeszcze jednym wymiarem poezji, równie magicznym, tajemniczym i zaskakującym, jak dawniej bywał nim sen, który kwestionuje każdy stan i każdą sytuację uprawdopodobnia. I tak jak poetyka oniryczna stała się niegdyś środkiem do wyrażenia doświadczeń wymykających się kontroli podmiotu, tak Kamińska traktuje nowe medium w kategoriach poszerzenia świata możliwych doświadczeń, które niosą więcej zaskoczeń i wątpliwości aniżeli zagrożeń i lęków. Sny (cudze lub własne), jawa, literackie fabuły i prawdziwe doświadczenia bohaterki tych wierszy spotykają się i uwieloznaczniają w czasoprzestrzeni wirtualnej.

O ile zatem debiutancką książkę bez problemu można nazwać tradycyjnym poetyckim tomikiem, to już w kolejnej zaczynają się eksperymenty z materią wiersza (*zapisz zmiany*) i jego medium (*czary i mary (hipertekst)*).

Formacyjną rolę w biografii Anety Kamińskiej odegrały z pewnością studia polonistyczne. Zwłaszcza rok 2000 przyniósł wydarzenia, które wywarły znaczący wpływ na jej twórczość. W Warszawie w tym czasie dynamicznie rozwijała swoją działalność grupa młodych neolingwistów, w ich najbliższym otoczeniu była też Aneta Kamińska. Od lutego 2000 roku odbywały się comiesięczne Noce Poetów. Towarzyszyło im wydawane od wiosny 2001 roku pisemko „Noc Poetów" redagowane przez Joannę Mueller, Michała Kasprzaka, Anetę Kamińską, Michała Fierlę i Katarzynę Hagmajer. O tym niezwykłym czasie burzliwych dysput o nowych perspektywach poezji Kamińska tak pisała:

> było coraz bardziej gorąco, duszno i gęsto, trudno było oddychać, poezji było po kostki, po kolana, po szyję, była wszędzie, my też byliśmy wszędzie, nie dało się już bez spotkań kilka razy w tygodniu, nie można nigdzie nie wyjechać [sic!], żeby niczego nie przegapić, nie opuścić spotkania, imprezy, żeby coś się w tym czasie nie wydarzyło, coś wisiało w powietrzu, lato w mieście, lato w Warszawie (…) po nocach, imprezy do rana, po powrocie maile do siebie, z wierszami do komentowania, z komentarzami, niczego nie można było przegapić, jak się coś opuściło, strata była nie do przeżycia, telefony do wszystkich, co się działo, co robiliście, gorąco było i duszno, hormony szalały, byliśmy poetami, byliśmy poetami, my – poeci[383].

[383] A. Kamińska, *Byłam (wice)prezesem*, w: *Gada !Zabić. Pa]n[tologia neolingwizmu*, dz. cyt., s. 73–74.

Intensywne życie w oparach poezji, dopełniane wieczorkami autorskimi i długimi bezsennymi nocami, wywarło wpływ także na jej język poetycki. Przynależność do grupy, nazywanej dowcipnie, ale również wymownie grupa@po.etyczna, to jedno z ważkich źródeł jej analitycznego podejścia do języka. Wspomina zresztą te doświadczenia jako przełomowe:

> No, pierwszy kontakt z tym lingwizmem, oczywiście, pamiętam to zdziwienie, to zaskoczenie, ale co tam, nasz (mój) szok był niczym w porównaniu z szokiem i bezradnością starszych poetów. (…) ja miałam być Pawlikowską, Jasnorzewską Poświatowską w jednym, ekstraktem kobiecości, kurwiki w oczach i te sprawy, a na obiad rosół (…) ale mi się imidż nie podobał[384].

Otoczona przez zaciekłych tekstualistów, sama zachowała niezależność. Jej poezja cały czas balansowała na granicy między wewnętrznym życiem języka a jego służebną wobec potrzeb ekspresji rolą. Poetka nigdy też nie zradykalizowała swoich poglądów, traktując słowo jako medium międzyludzkiej komunikacji.

Każde niestandardowe użycie – przez cudzoziemca lub poetę – poszerza skalę jego znaczeń:

> wersje są ostateczne (niepublikowany)
>
> ten szelest
> który słyszysz te wszystkie szepty
> więc dobrze
> będziemy
> (zmieniać) wyniesiono meble coraz potrzebniejsze
> są oczy coraz prostszy i starszy
> i jednoznaczny jesteś (układanie godzin splecionych w sztywne
> bele) może
> nie ruszam się może mogę nogi z których piszczele
> i kości (kazali leżeć
> grzać się jeść
> makaron) odcięto i
> wyrzucono wszystko pójdzie
> łatwo
> przy okazji

384 Tamże, s. 78–79.

zwiedzimy kawał świata (między
świętem a drugim) ostrym
językiem
wieczny odpoczynek

w maszynopisie[385]

W programie neolingwistów pojawia wątek roli mediów utożsamianych z masowymi środkami komunikacji, przede wszystkim z internetem. Nie tylko zmieniły one wrażliwość odbiorców, ale też wywarły wpływ na poezję. Ta musi – twierdzili – dostosować się swą dynamiką i obrazowaniem do błyskawicznie zmieniającego się świata obrazów, światoobrazów, staje też przed wyzwaniem sprostania potrzebom czytelników żądnych silnych multisensorycznych bodźców. Poezja powinna starać się ich do siebie zachęcić. Tym między innymi członkowie grupy tłumaczyli popularność wieczorów autorskich, podczas których recytacja wiersza przekształcała się w występ, w performans z akompaniamentem muzycznym, z melorecytacją i spontanicznymi reakcjami publiczności. W ten sposób odżywało słowo mówione, dochodziło do swoistej retrybalizacji (regresu do stanu kultury przedpiśmiennej), do odrodzenia pierwotnej plemiennej wspólnotowości przeżywania i reagowania[386].

W pisanych w tym czasie przez Anetę Kamińską wierszach nasila się swoiście badawcze zainteresowanie językiem, jego plastycznością i możliwościami transformacji. Jako absolwentka filologii polskiej zaczęła udzielać lekcji języka polskiego cudzoziemcom. To doświadczenie okazuje się drugim ważkim źródłem jej późniejszych fascynacji twórczością przekładową. Od 2002 roku prowadzi blog poświęcony nauczaniu obcokrajowców języka polskiego. Nosi on tytuł wszczebrzeszynie.pl i zaczyna się wpisem z 14 listopada 2002 roku zatytułowanym *chrząszcz*: „Urodziłam się w Szczebrzeszynie. Nie miałam więc wyjścia./ Uczę polskiego. Cudzoziemców”[387].

385 Tamże, s. 49.

386 Te niezwykłe doświadczenia ponownie wróciły po latach w kontaktach Anety Kamińskiej z Nazarem Honczarem, ukraińskim bardem melorecytującym swe utwory i wprawiającym siebie i słuchaczy w stan oszołomienia.

387 Zob. http://wszczebrzeszynie.blog.pl/2002/11/page/2/ (dostęp: 14.10.2016).

Blog, prowadzony na przestrzeni niemal dziewięciu lat (do marca 2011 roku), to zapis krótkich scenek zaczerpniętych z doświadczeń autorki i unaoczniających językowe zmagania obcokrajowców. Każda z nich opatrzona jest tytułem, dzięki któremu krótkie dialogi z autorskim komentarzem, a także wypisy z podręczników i przewodników przekształcają się w „mikrodziełka", w których ze zderzenia trywialnej sytuacji z perspektywą jej zdystansowanego oglądu bierze się siła artystycznego wyrazu. Zapisy te to często nie tylko świadectwo zmagań cudzoziemców z artykulacyjnymi i gramatycznymi zawiłościami polszczyzny, ale też rodzaj językowych epifanii, w których zabawne i dziwne przejęzyczenia uczniów stają się źródłem olśnień lektorki, polonistki i poetki. 23 listopada 2002 roku notuje: „Zadziwiające, jak wiele o własnym języku można nauczyć się od cudzoziemców". Gatunkowo zapisy te odsyłają do tradycji donosów rzeczywistości Mirona Białoszewskiego – utrwalają żywioł mowy, sytuacyjność, a także nieustanne zdziwienia, rozbawienia i zachwyty autorki, która poznaje „nowy język polski", jak choćby natykając się na fonetyczny zapis zdania „W Szczebrzeszynie chrząszcz brzmi w trzcinie" sporządzony przez jednego ze swoich uczniów:

> chschonschtsch
> 20 listopada 2002
> Osoby: Pan Kramer (Austriak, 4 lata w Polsce)
> Poziom: początkujący.
> Język akcji: polski.
> Zapis „fonetyczny" (czego?):
> [fstsh schtscheptscheschinie chschonschtsch bschmi ftsch schinie]

Widoczne zadłużenie u Mirona Białoszewskiego ujawnia się w stylistyce i poetyce zapisów, w postawie autorki zbierającej lingwistyczno-socjologiczno-towarzyskie obserwacje, ale też w czytelnych nawiązaniach do utworów autora *Mylnych wzruszeń*, choć akurat ono najmniej jest zgodne z Mironową miłością do prostych rzeczy:

> szaranagajama
> 6 grudnia 2002
> Zabrali mi bloga (podobnego do bramy triumfalnej)… Nie mogę się, nie mogę się w żaden sposób do niego dostać…
> Oddajcie mi bloga (podobnego do bramy triumfalnej)!

Deklarowane z humorem przywiązanie do elektronicznego dziennika świadczy o tym, że sporządzanie codziennych notatek staje się czymś więcej niż przyzwyczajeniem, jest zarazem sygnałem zmian zachodzących w postawie poetki. Świadoma roli nowego narzędzia, godzi się na to, by stało się ono współtwórcą jej poetyckiego świata.

Przygoda z internetem, wpisana w neofuturystyczny, kpiarski program warszawskiej grupy po.etycznej, podchwycona i rozwijana przez Kamińską, nie kończy się na prowadzeniu bloga. Wpływ internetu i komunikacji mailowej widać na każdym poziomie organizacji tomiku *zapisz zmiany*, wydanego w 2004 roku. W znacznej mierze oparty jest on na doświadczeniach lingwistycznych lektorki, ale także blogerki. Jest to doskonały przykład remediacji, w której nowe medium nie tylko zmienia, ale wzbogaca język poezji.

Dzieje się to począwszy od homonimicznego tytułu, projektującego podwójną, egzystencjalno-technologiczną konotację zawartych w nim wierszy, poprzez jego kompozycję, której znaczna część oparta jest na schemacie korespondencji mailowej, obrazy poetyckie budowane na dialogicznej strukturze zdalnej wymiany informacji, sytuacje liryczne tworzone przez kontekst oczekiwania na maile, których brak potęguję pustkę i rozczarowanie, a na statusie ontologicznym lirycznego bohatera tomu – Markusa Steinera – kończąc. Zalążek kreacji tej postaci odnaleźć można we wpisach na blogu wszczebrzeszynie.pl, gdzie autorka notuje zaskakujące i zabawne błędy językowe swoich uczniów, wśród nich Austriaka Markusa Steinera. Jest to więc postać pozornie rzeczywista, ale w poetyckiej historii opowiedzianej w tomie jego rola i wiarygodność stopniowo się komplikują.

Komentarze pod wpisem z 3 grudnia 2002 roku pokazują ten nierozstrzygalny, bardzo literacki status postaci kreowanej przez autorkę. Jedna z komentatorek pisze: „nie wiem, Aneto, czy zauwazylas, ale wlasnie zostalam kolejna bohaterka Twojego bloga;) zaloze sie, ze teraz wszyscy mi zazdroszcza:)". Aneta Kamińska odpowiedziała: „No, każdy by zazdrościł (przebywania w tak niecodziennym gronie)…". Wtedy inna komentatorka zauważa: „nierzeczywistym(markusowi)". Na co Aneta Kamińska odpowiedziała: „Dzięki! Ktoś wreszcie zrozumiał, że markusowi steinerowi nie istnieje! (no, jeszcze Michał to wie; a nawet mocno się przy tym upiera)".

Na stronach internetowego dziennika zawiłości tej historii, w której „markus" to zarówno prawdziwa postać, jak i bohater fikcyjny, a wreszcie plik tekstowy, nigdy nie zostaje wyjaśniona. W swoich mikronarracjach Kamińska konsekwentnie opowiada o lekcjach z Markusem Steinerem, od czasu do czasu wysyłając nieoczywiste sygnały o tym, że jest to postać zmyślona. Tak wygląda wpis z 9 grudnia 2002 roku, noszący tytuł *markusowi steinerowi*:

> **Osoby**:
> 1. Markus (Austriak; kiedy jeszcze był w Polsce),
> 2. Ja (czyli lektorka).
>
> **Poziom**: zerowy.
> **Język akcji**: angielski.
>
> Dostałam od Markusa zaproszenie na tę parapetówkę i teraz je podziwiam. Jestem bardzo dumna z niego, ale zatrzymuję się przy podpisie.
>
> **Ja**: Dlaczego napisałeś: Markusowi Steinerowi?
>
> **Markus**: A, widziałem to gdzieś, na jakichś dokumentach. To brzmi tak bardzo po polsku: Markusowi Steinerowi. Nazywam się teraz Markusowi Steinerowi!
>
> **Ja**: Nie, to jest tylko dativ*. Bardzo rzadko używamy takiej formy (i tu pokrótce wyjaśniam, w jakich sytuacjach). Kiedy się podpisujemy, używamy nominativu*…
>
> **Markus**: Nie, nie! W Austrii nazywam się Markus Steiner, a w Polsce jestem Markusowi Steinerowi!
>
> Od tego czasu dużo osób nazywa go: Markusowi Steinerowi. A na drzwiach gabinetu powiesił sobie karteczkę z napisem: Marek Kamienny.

W komentarzach wywiązała się dyskusja na temat tłumaczenia nazwisk, którą autorka w pewnym momencie tak podsumowała: „Ale właściwie to (o czym, o kim) rozmawiamy? markus steiner nie istnieje". Z kolei dwa miesiące później, 8 lutego 2003 roku, pojawia się zapisek, zatytułowany *będę mieć*:

> Postanowiłam założyć bloga. Oznajmiam to swoim znajomym.
>
> **Ja** (dumna z siebie): Będę mieć… bloga!
> **Paweł**: A co na to Markus?
> **Ja**: ?????? (nie zdążyłam jeszcze nawet wyjawić swojego pomysłu)

Po chwili.

Ja (podejrzliwie): A dlaczego akurat Markus ma mieć coś do tego?
Michał (łapiąc się za głowę): No, nie! Przecież Markus jest postacią fikcyjną!

Historia jest bardzo skomplikowana i ja sama jej nie rozumiem. Pewnie dlatego ciągle o tym piszę. ☺

Może późniejsze wydarzenia to trochę rozjaśnią (albo jeszcze bardziej zaciemnią). ☺

Żeby trochę lepiej to zrozumieć, trzeba znać moje wiersze.

Czytelnicy bloga nie dowiadują się, czy mają do czynienia z retardacją – powrotem do zdarzeń wcześniejszych, czy z opowiedzianym przez autorkę snem, czy może ze zwykłą konfabulacją. To zatarcie granic między właściwym zapiskom blogowym referencjalnym charakterem a cechującymi literaturę (tu: poezję) zawieszeniem paktu autobiograficznego oraz prawem do kreowania fikcyjnych postaci i zdarzeń dowodzi, że blog należałoby traktować jako jeden z kanałów komunikacji literackiej, rodzaj warsztatu, w którym na oczach często nieświadomych obserwatorów dokonuje się proces opracowywania poetyckiej materii. Wreszcie – to jeden z nieodparcie nasuwających się kontekstów – cała ta blogowa maskarada przypomina symulację sytuacji Lacanowskiego podmiotu, uwikłanego w grę między pozorem i zjawiskiem. Pytanie o to, czy owo piszące siebie na ekranie komputera „ja" należy do sfery wirtualnych symulakrów, czy też jest reprezentacją kogoś/czegoś realnego, staje się przedmiotem poetyckiej inscenizacji, w której role rozszczepionego podmiotu zwielokrotniają się jeszcze bardziej. Czy zatem Markus Steiner nie istnieje, ponieważ jest fikcyjnym bohaterem wiersza, czy może dlatego, że jest wirtualnym fantazmatem z maili oraz opowieści poetki? A przecież Kamińska-nauczycielka w swoich blogowych zapisach wielokrotnie relacjonuje spotkania z nim. Może więc Markus istnieje? Ale czy głos „ja" piszącego w wirtualnej przestrzeni jest głosem, któremu można wierzyć i postawić znak równości pomiędzy nim i tym, kto mówi „ja"? Kim jest to „ja", które pisze?

Gra, jaką prowadzi Aneta Kamińska, sama przyjmująca coraz to inne podmiotowe role (autorki bloga, maila, wiersza), doskonale ilustruje te uwikłania zmediatyzowanego podmiotu, dzięki czemu wchodzący w przestrzeń wirtualnej i poetyckiej komunikacji podmiot buduje

krytyczny dystans wobec każdej możliwej do pomyślenia interpretacji: „samo ego zawsze jest już «alter» w odniesieniu do podmiotu będącego właścicielem tego ego" – tłumaczy tę sytuację Slavoj Żiżek[388]. Wirtualna przestrzeń sieciowej komunikacji staje się w ten sposób jeszcze jednym narzędziem poetyckiej autokreacji. Omawiana wcześniej koncepcja literackości internetu Sandy'ego Baldwina znajduje w działaniach poetyckich Kamińskiej poetycką reprezentację. Poetka, zafascynowana właściwościami medium elektronicznego, traktuje internet jako źródło i miejsce doświadczenia relatywizacji wszelkich sądów. Podmiot internetu staje się w jej zapiskach Baldwinowskim podmiotem literackim.

Tom *zapisz zmiany* to w twórczości Anety Kamińskiej pierwszy etap w pełni świadomego i precyzyjnie zaplanowanego procesu poetyckiej remediacji – projektowania reguł komunikacji cyfrowej na tradycyjny model komunikacji literackiej, w sposób, który zasadę prawdy, szczerości i weryfikowalności zastępują grą ontologicznych transformacji. Medium druku i internet współdziałają w budowaniu niezależności i wieloznaczności poetyckiego świata.

Widać tu wyraźny wpływ neolingwistycznego programu odświeżania języka poezji poprzez wykorzystanie interaktywnej komunikacji online, ale w dużo większym stopniu odklejeniu słów od świata służy dwu-, a nawet trójjęzyczna perspektywa. Wykorzystanie wypowiadanych łamaną polszczyzną kwestii, odwoływanie się do angielskiego jako języka pośrednika między mówiącym po niemiecku Markusem i nauczycielką polskiego, potęguje komunikacyjną nieporadność dwojga rozmówców. Nieporozumienia piętrzą się coraz bardziej i wreszcie tematem głównym staje się niemożność komunikacji:

> rozdział 2.
> dzień 2.
> markusowi steinerowi
> (mam dialog bardzo
> fajnie
> cześć aneta mówi markus cześć markus co słychać źle dlaczego mam spotkanie bardzo ważne i nie mogę mieć lekcja dobrze markus polsce jest bardzo ważny ale twój prace jest ważniejszy)
> o

[388] S. Żiżek, *Przekleństwo fantazji*, dz. cyt., s. 212.

chyba masz
nową
lektorkę (nie nie
to mówi aneta) markus
polski jest ważny ale twoja praca jest wa
(żniejsza may i
touch
your
pullover)

Ten sam wiersz opublikowała później poetka na stronie biblionetka.pl[389] (co ciekawe – pod nickiem „czerwona żaba") i opatrzyła interesującym komentarzem:

> Ze zdziwieniem odkrywam, że wiersz z Markusem będzie mieć dalszy ciąg. Będzie, bo zauważam już coraz więcej poezji w całej tej sytuacji, robi się kilka warstw i fabularnych, i językowych, to wszystko się miesza i przenika, nie wiadomo już, na którym poziomie się znajdujemy. Markus ma znowu bardzo fajnie praca domowa, tym razem dialog, dialog anety i markusa, ukształtowanych na wzór Anety i Markusa, ale o ile kwestie markusa brzmią bardzo prawdopodobnie, i językowo, i treściowo, o tyle aneta stanowi już wytwór wyobraźni Markusa. I mówi, co on chciałby usłyszeć (zgodna, rozumiejąca kobieta) i mówi (po polsku), jak on potrafi. Ja-Aneta (i aneta z wiersza, mojego wiersza) protestuję przeciwko manipulowaniu moją (Anety) osobą, ale protestować sobie mogę. Już jest za późno. Jestem pisana, jestem wymyślana. Wyjście jest jedno – odwzajemnić się tym samym i przedstawiać swoje wersje wydarzeń. Subiektywnie, nielinearnie, układać puzzle z różnych rozmów, z różnych sytuacji, w różnych językach – układać, a nie ułożyć, bo od początku jest jasne, że nigdy nie wyłoni się z tego pełna całość, na żadnym poziomie. Bo rzecz rozgrywa się kapryśnie, na różnych poziomach, czasami to się styka, czasami nie[390].

W tomie poetyckim dialogi między anetą i markusem początkowo mają charakter bezpośredni, potem wymiana uwag przenosi się do internetu, a markus (od początku będący w narracji Kamińskiej podmiotem tekstowym, bytem wymyślonym przez Markusa) stopniowo wydaje się coraz bardziej nierzeczywisty, wirtualny, a następnie utrwalony

389 A. Kamińska, *may i touch your pullover*, http://www.biblionetka.pl/art.aspx?id=42036&sort=date (dostęp: 18.11.2016).
390 Tamże.

w cyfrowym medium. Markus/markus/markusowi staje się bohaterem sylleptycznym, na wzór podmiotu sylleptycznego funkcjonującego po obu stronach tekstowej granicy: jako postać literacka i empiryczny podmiot. Widać to na przestrzeni całego cyklu, w którym najpierw jest on aktywnym bohaterem, a wreszcie okazuje się cyfrowo wygenerowanym tekstem:

> rozdział 8.
> miesiąc 3 rok 2.
>
> 1.
> markusowi steinerowi
> dokument programu microsoft word
> zmodyfikowany: 2002-04-30 12:31
> rozmiar: 40,0 kb
> atrybuty: normalne
> autor: aneta kamińska
>
> otwórz (…)[391]

Sama poetka o swoim doświadczaniu poetyckiej (a zatem ontologicznie nieoczywistej, nierozstrzygalnej) natury internetu tak pisała w komentarzu do tego kluczowego dla całego cyklu wiersza, w którym Markus-niesforny bohater ostatecznie okazuje się dokumentem programu Microsoft Word:

> Akcja przenosi się do komputera, do internetu. Markusa już nie ma, zamienia się w adres mailowy, w plik komputerowy, zamienia się sam, zostaje zamieniony, zmieniony, zmodyfikowany (autorka: aneta kamińska), otworzony, zamknięty i usunięty. Bo świat komputerowy jest magiczny, daje władzę, boską moc, tworzenia i niszczenia, nieśmiertelność – jakkolwiek złudna byłaby ta moc, jak bardzo zdawalibyśmy sobie z tego sprawę)[392].

Choć przypisywanie internetowi właściwości magicznych jest raczej efektem działania na wyobraźnię mechanizmu, którego reguły ukryte są przed oczami użytkowników, to poetycki potencjał nowego medium, eksplorowany przez Anetę Kamińską, zasługuje na szczególną uwagę.

---

391 A. Kamińska, *zapisz zmiany*, dz. cyt., s. 13.

392 Dokument programu Microsoft Word, autor: czerwona żaba, czytatnik: przystanek, data dodania: 28.10.2006, 20:19, https://www.biblionetka.pl/art.aspx?id=42704 (dostęp: 25.11.2016).

Zlepione z nieporadnych kwestii utwory nie tyle służą zatem pokazaniu podszewki języka, lecz przedstawieniu niekoherencji dwóch światów: obcokrajowca i lektorki. W tej sytuacji bohaterem jest przede wszystkim język, a właściwie języki, w których spotykają się kobieta i mężczyzna. Okazuje się, że nie tylko ponadprzeciętne kompetencje językowe mogą być źródłem poezji. Tutaj niedostateczna znajomość słownictwa, a przede wszystkim gramatyki, okazuje się czystą poezją. Wystarczy zapisać dosłownie dowolne wypowiedzi, usuwając komunikacyjny kontekst, a język natychmiast zaczyna żyć swoim życiem. Zapisaną mowę ratuje przed osunięciem w niezrozumiały słowotok wierszowa forma. Tok przerzutniowy strukturyzuje montaż nagromadzonych fraz, szczątków dialogów i pozbieranych w jedną całość sytuacji, potęgując wrażenie kakofonii, która po raz kolejny przywodzi na myśl właściwości internetu – medium na powierzchni robiącego wrażenie chaotycznego, ale w istocie będącego logicznie (w sensie matematycznym) ustrukturowanym hipertekstem.

Potem, już po wydaniu tomiku, wątek roli Markusa w jego powstaniu powraca w blogowych zapisach. Na bloga wszczebrzeszynie.pl w 2004 roku autorka zamieściła scenkę zatytułowaną *archiwum (z podwójnym dnem)*. Wymiana zdań między nią i jej uczniem Markusem dotyczy tomiku *zapisz zmiany*, w którym bohaterem jest właśnie Markus, posługujący się barwną, łamaną polszczyzną. Inwencja ucznia, który niedostatek wiedzy nadrabia pomysłowością i odwagą w tworzeniu nowych form gramatycznych, owocuje niezwykłymi konstrukcjami, będącymi czymś na kształt nowego języka. Wiersz, w którym te formy się pojawiają, staje się z kolei soczewką skupiającą uwagę czytelnika, sprawiającą, że błąd staje się intrygującą figurą:

> **Ja** (ostatecznie rozstrzygam): Wiersze są moje, tylko użyłam w nich…
> **Markus**: Moich prac domowych!
> **Ja**: Tak.
> **Markus**: Bo moje prace domowe były po prostu genialne!
> **Pan Bacher**: Śmieszne, a nie genialne[393].

Chodzi tu o wpis z 17 grudnia 2002 roku, opatrzony nadanym przez Anetę Kamińską tytułem *idealnie maksymalna*:

[393] Zob. http://wszczebrzeszynie.blog.pl/2004/11/23/archiwum-z-podwojnym-dnem/ (dostęp 26.11.2016).

Osoby: Markus (Austriak; kiedy jeszcze był w Polsce).
Poziom: początkujący.
Język akcji: polski.

Praca domowa Markusa.

Moj ideal kobiety.

Kobieta idealna ma 17 lat i jest wysoka blondynka. Oczywiście, jest bardzo piękna, zagrabna i ma długie nogi. Kobieta idealna nie pali i nie pije. Lubi porządek i sprząta mieszkanie codziennie. Lubi gotować i jest bardzo pracowita. Nie pracuje i dlatego ma dużo czasu dla mnie. Kobieta idealna nie muszi być inteligentna i nie może być bardziej inteligentna niż ja.

Sekretarka mowi, że moja idealna kobieta jest kura domowa.

Wypracowanie to weszło potem w niemal niezmienionym kształcie, zapisane w postaci wiersza, do tomu *zapisz zmiany*. Dzięki tej transmedialnej strategii, polegającej na zamieszczaniu cząstek tej samej opowieści w różnych mediach, osiągnięty zostaje efekt współprzenikania życia i poezji, możliwy jednak do uchwycenia dopiero wtedy, gdy śledzi się wszystkie przekazy na platformach komunikacji, z których korzysta poetka. Kanonicznym nośnikiem nadal pozostaje jednak książka poetycka.

Kolejny zbiór wierszy to jawnie inspirowany właściwościami sieciowych struktur papierowy quasi-hipertekst. *czary i mary* – tomik z 2007 roku – jest projektem dość, jak na tamten czas, niezwykłym. Stanowi jedną z pierwszych, dość ekscentryczną, lecz przecież udaną, próbę stworzenia reprezentacji interfejsu komputera w papierowym medium. Tradycji dla tej twórczości szukać można zarówno w protohipertekstach literackich, jak i w poezji wizualnej, a także w awangardowych eksperymentach z materią typograficzną. Przede wszystkim widać tu jednak świadomą próbę wykorzystania języka nowych technologii do tego, by wyrazić stan, który w poezji drukowanej na dwuwymiarowej stronie nie znalazłby tak sugestywnych środków ekspresji.

pasażerowie oczekujący proszeni są o

włącz mnie

kiedy z dalekiego
snu (austria niemcy ukraina) **wrócić nie mogę**
na czas i przestrzeń a język
mi się nie

mieści w futrynie (tak czy **nie** on czy
nigdy) gdy plączą mi się drogi
wewnętrzne i zewnętrzne
pod nogami i **żaden**
autobus nie jedzie w żadnym kierunku a wszystkie
schody prowadzą tylko
w głąb

przeadresuj mnie↓

i zapisz
jako
.....

↓(adresy są nieczytelne)[394]

Tematem tomu ponownie jest autobiograficzne doświadczenie poetki, która postanawia opowiedzieć o swojej chorobie i towarzyszącym jej uczuciach w sposób do tej pory w polskiej poezji niespotykany. Wykorzystuje własną dokumentację medyczną, wiersze spisywane skrupulatnie od lat, cytaty cudzych utworów oraz znalezione w internecie cudze historie snów i łączy je wszystkie w jedną hipertekstową strukturę; sieć odniesień, które w książce oznaczane są niebieskimi słowami-linkami. Atmosfera oniryczności, zagubienia, strachu przed chorobą, ale też marzeń i konfabulacji na kanwie przeczytanych książek splata się w jednym wielowymiarowym i wielokształtnym projekcie. Technologia okazuje się nie antyhumanistycznym narzędziem wyobcowującym podmiot, lecz kolejnym środkiem wyrażenia tego, co trudno wyrażalne (lub niemożliwe do wyrażenia): cierpienia, strachu przed śmiercią, fantazji na jawie i we śnie, poczucia niepewności oraz traumatycznej wyrwy w doświadczeniu własnej jaźni, która okazuje się niepokojąco wymykać kontroli świadomości.

Tomik można uznać za pomost łączący tradycję poezji konkretnej, wizualnej, gdzie przestrzeń oraz typografia zyskują wartość semantyczną, z możliwościami, jakie daje literaturze hipertekst – struktura dynamiczna, multimedialna, zmienna i niestabilna.

394 A. Kamińska, *czary i mary (hipertekst)*, Warszawa 2007, s. 14.

Każda strona książki wyposażona jest w wyróżnione niebieskimi kolorami słowa-linki, będące parafrazami komend dostępnych w systemie Windows:

tekstaza
dokuczamy sobie jak zwykle ja i M., nagle on mnie przytula, mocno, chowam się w niego, **powiedz** mi to, na całe życie, **kochasz** się we mnie**?**, **co odpowiedzieć**, pojawia się **tekst**, można w niego klikać, to
wiersz,
tak,
czy **to jest dobra odpowiedź, co on na to**, może kogoś ma, nic nie mówi obejmuje mnie ściska, już cały czas się obejmujemy, jestem chora duszno mi i słabo, chodzimy gdzieś po nocy, stoimy w kolejkach,
w objęciach –

żenię się
ze względu na dziecko –

[obudź się]
[i śpij]

[co za rozczarowanie]
[co za rozczarowanie]
[co za rozczarowanie]

[wyjdź]

bo tylko tak
można zapomnieć **zmienić** go zamienić
albo **zabić**

(**zatopić** w barszczu
z botwinką)[395]

Poetka cytuje też zapisy ze swojego bloga wszczebrzeszynie.pl i zamieszcza w papierowym medium ikonkę imitującą link do niego[396]. Kilka stron dalej pojawia się relacja ze snu, w którym bohaterka czyta hipertekst i zachwycona nim chwali się, że sama przygotowuje „tomik

[395] Tamże, s. 26.
[396] Tamże, s. 28.

w ten sposób, tylko na papierze"[397]. Widać wyraźnie, że ta niekonwencjonalna struktura *hipertekstu na papierze* daje autorce dużo większą swobodę ekspresji, choć sama forma wymaga dużo precyzyjniej przemyślanego planu i wizji całości. Metoda łączenia różnych gatunków i typów wypowiedzi o odmiennym statusie nie jest nowym wcieleniem sylwicznej różnorodności, odzwierciedlającym kryzysowy stan mimetycznej opowieści, lecz stanowi nową wersję mimetyzmu, ukazującą złożoność doświadczania świata, który nie składa się w całość. Ten świat jest raczej zbiorem różnych możliwości i alternatywnych stanów, rozszerzonych jeszcze o nową ontologię rzeczywistości wirtualnej. Ciekawie odzwierciedla to strona 33 tomu, zaczynająca się „linkiem":

[kliknij
żeby wybrać sen]

Następnie całą stronę zajmuje alfabetyczny spis rozmaitych snów, niczym w słowniku symboli marzeń sennych. Każdy symbol to osobny link. Gdyby działał, przenosiłby odbiorcę w inną, oniryczną rzeczywistość[398], w książce jednak działa jedynie na wyobraźnię.

Obszerny katalog kończy się komendą:

[zaśnij]
[i przyśnij
sobie]

Analogicznie wygląda strona 45, przenosząca odbiorcę już nie w świat marzeń sennych, lecz chorobowych koszmarów. Tutaj lista danych do wyboru chorób zamknięta jest klamrą dwóch poleceń:

[żeby wybrać chorobę
kliknij]
(…)
[otwórz w nowym oknie]
[i zachoruj]
[zachoruj]

397 Tamże, s. 30.

398 Dziękuję dr Lucynie Marzec za informację o tym, że autorka odsyła w ten sposób do znalezionych przez siebie w internecie zapisów snów. Niestety, nie udało mi się ustalić ich źródła.

[zachoruj]

[teraz
albo teraz]

Papierowy hipertekst ma zatem ambicję spięcia dwóch skrajnych doświadczeń egzystencjalnych – snu i choroby.

Jeszcze w tym samym roku powstała cyfrowa, interaktywna wersja fragmentu tomiku w postaci hipertekstu (czary-i-mary.pl) stworzonego przez Davida Sypniewskiego w programie Flash. W ten sposób poezja przestaje być tylko monosemiotycznym komunikatem. Staje się projektem animowanym, wizualnym i interaktywnym, angażującym czytelnika do uczestniczenia w tworzeniu kolejnych wariantów lektury nieoczywistej i doprowadzającym go po wielokroć w te same miejsca, ślepe uliczki, semantyczne pętle, przenoszącym go na inne strony, z którymi wiąże się twórcza aktywność poetki – portal literackie.pl i blog wszczebrzeszynie.pl. Można w ten sposób stracić cierpliwość albo głowę, można dać się porwać w niezwykłą podróż lub zepchnąć w otchłań niezrozumienia. W nawigacji pomocna ma być dołączona do projektu mapa, a jednak niewiele ona wyjaśnia, gdyż aby doświadczyć w pełni tego, co oferuje digitalny hipertekst, trzeba po prostu wielokrotnie w nim zabłądzić.

Wiersze, połączone w hipertekstową strukturę, często z lirycznego monologu przekształcają się w interaktywny obiekt, zmieniający pozycję czytelnika z kontemplującego przekaz odbiorcy w aktywnego nawigatora, zaangażowanego fizycznie i intelektualnie w wybór przebiegu lektury. Dużo trudniej zachęcić takiego odbiorcę do emocjonalnego i hermeneutycznego zaangażowania w czytanie, rozumiane jako proces psychiczny oparty na wnikaniu w treść, związany z interpretacją znaczeń językowego przekazu. Znaczną część jego uwagi skupia bowiem mechanika medium, które – w przeciwieństwie do papierowej, statycznej i kulturowo oswojonej, a przez to semantycznie przezroczystej postaci – sprzyja rozproszeniu, a nie koncentracji uwagi.

Oddanie własnych wierszy w ręce komputerowego grafika stawia oczywiście pod znakiem zapytania kwestię autorstwa i odpowiedzialności za ostateczny kształt utworu. Ta sytuacja doskonale uzmysławia, że właśnie z taką kolektywną działalnością twórczą mamy coraz częściej do czynienia w przypadku współczesnych realizacji literatury

cyfrowej. Remediacja wymaga często pracy zespołowej nad multimedialnym materiałem, w którym słowa działają w otoczeniu obrazów.

Zresztą w przypadku Anety Kamińskiej takie eksperymentowanie z możliwościami nowych mediów nie było wydarzeniem jednorazowym. Etap kolejny jej przygód z elektronicznym medium to audiowizualny eksperyment poetycki (*Jakim chcesz być kotem?*), w którym następuje powrót do oralnej, recytowanej postaci liryki. Utwór pochodzący z tomu *czary i mary*, przygotowany w wersji klipu przez zespół „Piotr i Aneta" (Piotr Spigiel, Aneta Kamińska, Marek Straszak) na konkurs filmowy Biura Literackiego „Nakręć wiersz" promujący audiowizualne ilustracje poezji, zdobył w 2008 roku nagrodę główną oraz nagrodę publiczności[399]. Montaż kilku fragmentów wierszy znanych z tomu *czary i mary* (do których trafiły zresztą z bloga translatorskiego) zyskał niebanalny kształt dzięki niezwykłej recytacji autorki. Kamińska, wzorując się trochę na konwencji poetyckiego slamu i performansach Nazara Honczara, wykorzystuje w nim całą gamę aktorskich środków brzmieniowych. Mówi scenicznym szeptem, z zaśpiewem, intonuje dramatycznie frazy, budując atmosferę tajemnicy i zarazem erotyzmu. Przywraca słowu pierwotny cielesny wymiar, wyzyskuje wszystkie możliwości artykulacyjne (intonacja, tembr głosu, sposób i tempo wymawiania poszczególnych głosek, nagromadzenie spółgłosek syczących i szumiących), sięgając do melorecytacyjnych, oralnych korzeni poezji. Z kolei audiowizualna realizacja, wykorzystująca strukturalne możliwości sztuki filmowej i teledysku, czyni z tej nowej formy multimedialną, dynamiczną adaptację, w której, w przeciwieństwie do pierwotnej postaci, słowo stanowi tylko jeden z kodów. Utwór liryczny w tym akcie ontologicznej transformacji staje się czymś więcej niż tylko przekazem werbalnym – jest poetyckim obrazem (nie jest to jednak obrazowość udosłowniona, lecz kolejny poziom metaforycznej gry znakami wizualnymi), ale zyskuje też interpretację muzyczno-głosową. Osiągnięty efekt poświadcza zasadność wykorzystania technologii w tej adaptacji poetyckiej. Przekształcenie lirycznego przekazu w wideowiersz nie powoduje w tym przypadku redundancji informacji (czyli zbędnej nadmiarowości), dublującej

[399] Była to trzecia edycja tego konkursu. W 2008 roku jury przyznało dwie równorzędne nagrody. Obok filmu *Jakim chcesz być kotem?* zwyciężył film *Burundanga* zespołu o tej samej nazwie (Agnieszka Paszkiewicz, Agnieszka Chatys, Wanda Kapelczak).

przekaz. Dzięki zastosowanym środkom uzyskany został efekt tak daleki od pierwowzoru, że można by go uznać za samodzielnie funkcjonujący, udany artystycznie projekt[400].

Kolejnym niezwykłym eksperymentem, nie tylko multimedialnym, ale także interaktywnym oraz zespołowym, był utwór *autoportret szczątkowy*, nagrodzony jako Wiersz Roku 2010 Portalu „Ha!art" w Internetowym Turnieju Jednego Wiersza[401].

O tym ostatnim projekcie Mariusz Pisarski napisał:

> Polsko-ukraiński, słowno-filmowo-muzyczny i utrzymany w konwencji interaktywnego puzzle hołd oddany przez **Anetę Kamińską** ukraińskiemu poecie-performerowi **Nazarowi Honczarowi**, po raz kolejny udowadnia, że duet **Kamińska-Sypniewski** (słowo i animacja) wytycza kierunki poezji o ambicjach cyfrowych i wysoko unosi poprzeczkę.
>
> Wsparty przez kozacko-bałkańskie rytmy **Elektroliryki**, **„autoportret szczątkowy"** okazuje się przewrotnym rapsodem pamięci **Honczara**[402].

Sam projekt to jeden z utworów napisanych przez Kamińską w poetyce Nazara Honczara, rodzaj pastiszu będącego realizacją zadania: „Jak Honczar napisałby po polsku swój wiersz?". Wykorzystany jako podkład niezwykły transowy głos ukraińskiego barda, przetworzony muzycznie, czyni z animacji multimedialną całość o niezwykłych walorach estetycznych. *Autoportret szczątkowy* to cyfrowa animacja wykorzystująca wszechstronnie nowe możliwości medium i czyniąca z poezji multimedialny spektakl angażujący odbiorcę nie tylko emocjonalnie, ale też taktylnie – czytelnik musi bowiem wejść w interakcję z dziełem, klikaniem wywołując kolejne akty niezwykłego performansu, w którym oprócz głosu Nazara Honczara, nagranego w 2008 roku podczas jego występu[403], wykorzystane zostają nawiązania

400 Warto przy tym dodać, że nie jest to reguła powszechna: wiele wideowierszy dostępnych online dubluje przekaz niesiony przez utwór liryczny, warstwa wizualna pełni wyłącznie funkcję mniej lub bardziej dosłownej ilustracji treści wiersza.

401 Być może nie bez znaczenia jest to, że do głosowania na ten utwór autorka zachęcała na obu swoich blogach.

402 Zob. http://www.ha.art.pl/aktualnosci/wiadomosci/1656-autoportret-szczatkowy-anety-kaminskiej-wierszem-roku-portalu-haart (dostęp 3.11.2015).

403 Głos poety został zarejestrowany przez Winfrieda Ritscha (w Graz) oraz Wolfganga Musila (w Wiedniu).

do ukraińskiego folkloru (motywy koronkowych serwet oraz glinianej ceramiki), a także intermedialna figura etymologiczna (*gonczar* to w języku ukraińskim „garncarz", w animacji poetycki autoportret składa się z rozbitych szczątków glinianego garnka, na którym zapisane są fragmenty wierszy). To przedsięwzięcie kilku autorów jest oryginalnym przykładem wykorzystywania możliwości cyfrowych mediów do wzmacniania znaczeń poetyckiego przekazu.

Trwający około dwóch minut klip składa się z kilku warstw: pierwszą tworzy podkład muzyczny. Druga to kilkupłaszczyznowa warstwa wizualna. Po uruchomieniu filmu rozlega się monotonny, rytmiczny, transowy podkład muzyczny[404], a na ekranie pojawia się strona tytułowa. Kolejne kliknięcie w ekran powoduje wyświetlenie następnego obrazu: zdjęcia czegoś przypominającego pognieciony papier pakowy. Kursor wyświetla się jako ażurowa koronkowa serwetka. Kliknięcie sprawia, że na papierze pojawiają się fragmenty potłuczonego ceramicznego naczynia, a na nim białe karteczki z pojedynczymi słowami. Całość podpisana jest w rogu słowem *autoportret*. Kolejne kliknięcie w to słowo powoduje, że fragmenty skorup układają się w kształt talerza, który następnie odzyskuje pierwotny, nienaruszony kształt. Natomiast słowa, wcześniej rozproszone na potłuczonych kawałkach, układają się w wersy wierszy – najpierw w języku polskim, następnie – ukraińskim.

Ten dość prosty multimedialny wideowiersz, wykorzystujący głos nieżyjącego barda i nawiązujący do tradycji performerskiej, wymaga od odbiorcy zaledwie kilku ruchów myszką, odpowiadających przewracaniu stron w książce. Nie o aktywizację czytelnika tu chodzi, lecz o skupienie jego uwagi na sensie poetyckiej triady, która powoli – w tempie narzuconym przez odbiorcę – pojawia się na ekranie.

Poetycki mikrocykl jest interesującą próbą stworzenia intersemiotycznej figury, w której ruchome obrazy, poruszający się tekst oraz monotonna linia melodyczna służą pogłębieniu emocjonalnej wymowy kolejnych liryków, których tematem jest wielowymiarowość i niepochwytność osobowości ukraińskiego artysty, a także przemijanie, śmierć i pamięć. Ta ostatnia zwłaszcza zdaje się wskazywać klucz do całego projektu, mającego być hołdem i pożegnalną elegią ku czci nieżyjącego

404 Sample na licencji Creative Commons pobrano z serwisu wwww.freesound.org; autorzy: Glaneur, stijn, morgantj.

już ukraińskiego poety. Cały zbiorek pastiszy *autoportret z martwą naturą, ostatnie wiersze nazara honczara* ukazał się w postaci drukowanej w 2018 roku.

W komentarzu do nich, zatytułowanym *Przewodnik po autoportretach*, autorka napisała:

> Przydarzyła mi się rzecz przedziwna – napisały mi się cudze wiersze, w cudzym imieniu (choć znajomym, a nawet zaprzyjaźnionym), w cudzej poetyce (choć nie tak odległej od mojej własnej), na pograniczu dwóch języków: polskiego i ukraińskiego.
>
> Nagła śmierć ukraińskiego poety, Nazara Honczara, którego byłam i jestem tłumaczką, wstrząsnęła mną na tyle, że powytrząsała ze mnie w ciągu kilku zaledwie dni około pięćdziesięciu krótkich wierszy, autoportretów przeglądającego się we mnie i moich słowach – Nazara. Jakby to miało być zadośćuczynienie: dokończenie tych wszystkich rozgrzebanych spraw: urwanych rozmów, maili, przekładów, projektów. Jakby to miało być zrealizowanie ostatniego pomysłu: *autoportretu w zupie*, który w końcu nie został dopisany do Nazarowego cyklu *auto*. Jakby to miał być też rodzaj przekładu: doskonalszy, istniejący jednocześnie w obu językach, korzystający swobodnie z ich bogactwa, wcielający w słowa i wiersze całe idee, nie pojedyncze wersy. Jakby to miało być pożegnanie: moje z nim, jego ze mną, jego z nami wszystkimi[405].

Od 2008 roku Kamińska prowadziła przez cztery lata drugi blog, poświęcony własnej działalności translatologicznej, zatytułowany marszrutka.blog.pl. Słowo „marszrutka" oznacza w języku rosyjskim rodzaj „zbiorowej taksówki" – pojazdu przypominającego miejski autobus, popularnego w byłych krajach ZSRR. „Ten blog – zapowiadała autorka – będzie właśnie taką marszrutką na Ukrainę i po Ukrainie, po literaturze ukraińskiej – nie wiadomo, jaką trasą pojedzie, nie wiadomo, gdzie się zatrzyma, nie wiadomo, co z tego wyniknie"[406].

Cała aktywność twórcza Kamińskiej to niestające transportowanie znaczeń i lingwistycznych emocji z jednego języka do drugiego i łączenie: kultur, narodów, ludzi. Wcześniejsze doświadczenia twórcze, przygoda neolingwistyczna i lektury (tu szczególnie ważny jest

405 A. Kamińska, *autoportret z martwą naturą*, dz. cyt.

406 A. Kamińska, marszrutka.blog.pl, http://marszrutka.blog.pl/2008/11/29/kutok-spozywacza/ (dostęp: 26.11.2016).

idiom Białoszewskiego) wpłynęły znacząco na jej aktywność translatorską, ta zaś oddziałuje na poetycką aktywność Kamińskiej. Praca z cudzoziemcami oraz nad obcojęzyczną poezją pozwala poetce inaczej posmakować własnego języka.

We wszystkich jej poetyckich projektach przewijają się zresztą wciąż te same wątki: swoiście kobiecej perspektywy, której nieoczywistość i odmienność w konfrontacji z „neutralnym" męskim dyskursem staje się leitmotivem wielu utworów, a także refleksji towarzyszących aktywności przekładowej.

To zainteresowanie kobiecą perspektywą oglądaną z zewnątrz przybiera nowy kształt od 2010 roku, kiedy to Kamińska zaangażowała się w wolnościowy ruch na Ukrainie. Zauważyła wówczas niezwykłą rolę kobiet poetek, których głos, ujawniający okrutny wojenny los gwałconych i katowanych ofiar, dobitnie wybrzmiewa w przestrzeni publicznej, staje się przejmującym krzykiem o uwagę i pomoc świata.

Drugi wątek dotyczy roli mediów społecznościowych zarówno w komunikacji, jak i w kształtowaniu materii artystycznej. Ona sama dzięki internetowej komunikacji zaangażowała się dużo intensywniej w wolnościowe działania, wspierała swoich przyjaciół Ukraińców, śledziła przebieg kijowskich zdarzeń, a przede wszystkim publikowała w internecie wiele utworów ukraińskich poetek, które – choć trudno je nazwać zaangażowanymi – stanowią świadectwo kobiecego sposobu przeżywania historii.

Komunikacja na portalach społecznościowych takich jak Facebook stała się swoistym przedłużeniem życia, jego wirtualnym zastępnikiem – aktywnością niemającą swego pierwowzoru, ale – jak się okazało – nie mniej ważną od działań w realu, ponieważ rychło zaczęła wywierać wpływ na realny świat. Kamińska notuje, że rewolucja na Majdanie zainicjowana została właśnie na Facebooku[407].

[407] W notatkach do antologii *Wschód – Zachód. Wiersze z Ukrainy i dla Ukrainy* – swojego wyboru poezji zaangażowanej, komentującej społeczne protesty i manifestacje na Ukrainie w listopadzie i grudniu 2013 roku – tłumaczka napisała: „Ale Euromajdan zaczął się właśnie na Facebooku, o czym pewnie niewiele osób w Polsce wie. Zaczął się od postu Mustafy Najema, dziennikarza niezależnej internetowej telewizji Hromadske Telebaczenia, po tym, jak Janukowycz nie podpisał w Wilnie umowy stowarzyszeniowej z Unią Europejską: „Jeśli zbierze się na Facebooku tysiąc osób, to wychodzimy w nocy na Majdan". Zebrało się. Znajomi Ukraińcy żartują, że screenshot tego postu znajdzie się kiedyś w podręcznikach historii w rozdziale: *Geneza*

Fejsbukowa aktywność lokuje się – tak jak literatura – w sferze działań symbolicznych, bo tak jak ona, zamiast niej lub oprócz niej, służy budowaniu więzi i upowszechnianiu wiedzy o ważnych wydarzeniach. Media społecznościowe stają się zarzewiem i katalizatorem wielkich ruchów społecznych, stymulują i wzmacniają społeczne zaangażowanie i zdolne są do unieważniania granicy między realnym i wirtualnym[408]. Komunikacyjny wymiar pisania zyskuje na sile, granica pomiędzy aktywnością twórczą (pisaniem wierszy, przekładami poetyckimi) a kontaktem pozaliterackim między autorką i czytelnikami ulega osłabieniu. Media nie izolują, lecz dają poczucie bliskości. Kontakt z przyjaciółmi na Facebooku oraz na portalach literackich pozwala współuczestniczyć w tych samych co oni wydarzeniach, dzięki czemu zaangażowanie emocjonalne jest dużo silniejsze niż dawniej. Media społecznościowe zmniejszają dystans między autorem i czytelnikami, zacierają granicę między empiryczną osobą autora a jego pisarską rolą: wszystkie formy wypowiedzi wykorzystywane przez twórcę łączą się w jedną całość egzystencjalno-estetyczną.

Doświadczenia życiowe poetki znajdują przełożenie w twórczości, ta zaś oceniana jest często nie ze względu na swoje walory artystyczne, lecz prawdę o wydarzeniach przeżytych osobiście. Podobnie działo się na prowadzonym przez poetkę blogu, na którym spisywała dialogi prowadzone ze swoimi uczniami. Każdy z nich wypreparowany z kontekstu lekcyjnego stawał się potencjalnym dziełkiem poetyckim, co zresztą Kamińska wykorzystała w swoich tomikach. Natomiast sama wirtualna struktura komunikacji online zakłada spontaniczność i nieprzewidywalność tego, co powstanie w jej trakcie. Komentarze pod wpisami pokazują, że większość obserwujących blog czytelników skupiała się na warstwie anegdotycznej i praktycznej: albo komentowali zabawne potknięcia językowe uczniów, albo atrakcyjność metody nauczania. Osoby mające podobne doświadczenia z nauczaniem języków obcych dzieliły się nimi publicznie. Nikt natomiast nie zwracał uwagi na to, że ma do czynienia z autonomicznym, minimalistycznym dziełkiem

Euromajdanu", A. Kamińska, *Wojna, wolna, kobieta, Ukraina (Migawki)*, http://wakat.sdk.pl/wojna-wolna-kobieta-ukraina-migawki/ (dostęp: 26.11. 2016).

408 Dowiodły tego wcześniej wydarzenia w krajach arabskich w 2011 roku, o czym pisałam w rozdziale V.

w postaci dramatycznej scenki. To pokazuje, że pisanie online traktowane jest jako czynność życiowa, bliższa zwyczajnej rozmowie aniżeli kreacji. Dopiero zamieszczenie tych samych zapisów w tomikach (*zapisz zmiany*, *czary i mary*) sprawiło, że przestały odsyłać do sytuacji edukacyjnej. A przecież w istocie metoda spisywania cytatów nie jest nowa – od czasów *Donosów rzeczywistości* Białoszewskiego materia życiowa stała się wdzięcznym tworzywem literatury – u Kamińskiej inne jest jedynie medium i sposób odbioru – natychmiastowy oraz owocujący interakcją.

Reguły komunikacji w mediach społecznościowych nie tyle zatem przekształcają literackość, co niekiedy blokują (lub osłabiają) jej estetyzujący odbiór. Książka – tradycyjny nośnik poezji – stanowi zachętę do uważnego czytania z nastawieniem na interpretację. Internetowy blog to rodzaj dziennika, w którym istotniejsze okazuje się to, co zostaje zapisane, a nie sam sposób zapisu.

Warto w tym miejscu odwołać się do ujęcia nowego statusu literatury w kontekście przemian medialnych, zaproponowanego przez Marylę Hopfinger. Wyróżnia ona dwa sposoby rozumienia literatury: tradycyjne – w którym literatura to przede wszystkim autonomiczna sztuka słowa – oraz nowsze, wskazujące jej społeczną rolę i życiowe powiązania. Tutaj jest ona traktowana przede wszystkim jako komunikacja[409]. Ten drugi, komunikacyjny wymiar literatury sprzyja tworzeniu się i podtrzymywaniu społecznych więzi, budowaniu wspólnoty osób odczuwających i myślących podobnie, dla których pisanie staje się intymniejszą i bardziej funkcjonalną formą kontaktu, zaś tekst – wyrazem pewnych życiowych doświadczeń, które współprzeżywają.

Dopiero śledząc aktywność Kamińskiej na wszystkich polach – tych, które zaliczyć można do sfery literackiej i tych, które wiążą się z możliwościami komunikacyjno-kreacyjnymi, jakie dają nowe media, można zobaczyć, jak współprzenikają się one i dopełniają. Niekiedy nie da się oddzielić sfery komunikacji codziennej od sfery twórczości. To, co sfunkcjonalizowane, wchodzi do poezji, staje się poezją. Ale też przepływ treści oraz funkcji konkretnych zapisów odbywa się w przeciwną stronę: poezja wchodzi w tym przypadku w komunikację nieliteracką, uwieloznacznia ją i domaga się od swych uczestników

409 Por. M. Hopfinger, *Literatura i media. Po 1989 roku*, Warszawa 2010, s. 44.

sięgnięcia do innych obszarów aktywności autorki wydającej tomiki poetyckie – tradycyjnie zarezerwowanych dla literatury.

Nie ma tu zatem jednoznacznej granicy między tym, co pragmatyczne i należące do sfery wymiany, a tym, co autoekspresyjne i autoteliczne. Każdy sposób pisania może zyskać walor estetyczny. I lekcję tę przyjęła Kamińska wcale nie od współczesnych jej poetów propagujących aneksję mediów cyfrowych w celu zwiększenia możliwości komunikacji z odbiorcami, lecz od wspomnianego tu już kilkukrotnie Mirona Białoszewskiego, który jako pierwszy nie tyle zniósł granice między sztuką i życiem, co dostrzegł w życiu potencjał twórczy.

Wszystko jest w oku patrzącego. Autorka tworzy – jak wielu współczesnych pisarzy – projekt transmedialny, w którym dopiero czytane łącznie wszystkie fragmenty, rozrzucone na różnych platformach i powstałe w różnych mediach, składają się w jedną całość. Dlatego odbiorcy jej bloga zadawali pytania o sens niektórych wpisów, niezrozumiałych, gdy czytane były jako opowieść o perypetiach lektorki języka polskiego; autorka – w celu znalezienia wyjaśnienia – odsyłała ich do swojej poezji.

Buduje się w ten sposób przestrzeń komunikacji, w której literatura jako sztuka słowa staje się częścią szerszej całości. Być może to jest właśnie droga do przywrócenia rangi literaturze, która zdaje się dziś przegrywać w rywalizacji z innymi mediami. Niestety, słabością tej nowej sytuacji jest, że niektóre elementy tej misternej układanki mogą niekiedy bezpowrotnie zniknąć. Taki los spotkał blogowe zapiski autorki, bez których pozostałe teksty utraciły jeden z kontekstów. Dzięki temu zyskały jednak to, co dla Baldwina jest istotą literatury elektronicznej: nieodgadnioną tajemnicę i wolność interpretacji.

ROZDZIAŁ IX

KOMUNIKACJA LITERACKA W INTERNECIE

Pisząc o komunikacji literackiej w internecie, mam na myśli bardzo zróżnicowane i często nieoczywiste sposoby odwoływania się do kategorii literackości, a także do literatury jako praktyki posługiwania się słowem, wykraczające, intencjonalnie lub nie, poza czysto funkcjonalne ich użycie. Odwołanie do kryterium funkcji języka nasuwa skojarzenie z Jakobsonowską kategorią funkcji poetyckiej jako uporządkowania naddanego. W odróżnieniu od formalistycznych, esencjalistycznych przekonań proponowanemu tu ujęciu bliżej jest jednak do relacyjnego stanowiska (neopragmatycznego, a zwłaszcza postkonstruktywistycznego), bardziej adekwatnie odzwierciedlającego sytuację literatury w sieci, gdzie często to złożony kontekst, a także nastawienie czytelnika decydują o statusie wypowiedzi.

Biorąc pod uwagę różnorodność zjawisk, konotowanych przez określenia „literacki internet" i „komunikacja literacka online", trudno zresztą wskazać zespół cech charakterystycznych dla wszystkich mieszczących się w nich wytworów. Część z nich to bowiem dość tradycyjne formy narracyjne, reprezentowane przez fanfikcję czy opowiadania fejsbukowe, inne to praktyki pisarskie lokujące się na granicy literatury, publicystyki i refleksji metakrytycznej (jak niektóre blogi), kolejne zaś to sięgające do tradycji awangardy eksperymenty, będące świadomą i niekiedy bardzo radykalną próbą redefinicji literatury. Przekraczają one często granice sztuki słowa w kierunku form hybrydycznych, multimedialnych i powstają dzięki zaawansowanemu wykorzystaniu możliwości cyfrowej technologii. Tworzą bogaty i różnorodny obszar literatury elektronicznej, która cały czas

dynamicznie się rozwija i różnicuje. Wszystkie wymienione przeze mnie przypadki łączy to, że powstały za sprawą sieciowego medium i realizują się w tej zmienionej sytuacji komunikacyjnej, otwierając tym samym przed literaturą nowe perspektywy rozwoju. Powtórzę raz jeszcze tezę, która przewinęła się już w tych rozważaniach kilkukrotnie: dzięki internetowi pisanie i czytanie nie są już takie same.

Niniejszy tekst utkany jest w znacznej mierze z wątpliwości i pytań, które zadaję sama sobie, myśląc o literaturze w internecie i komunikacji literackiej online, a przede wszystkim o kompetencjach i możliwościach krytyki literackiej, która powinna nadążać za przemianami kultury i literatury. Chciałabym zaprezentować je tutaj w skrócie, próbując zarysować sytuację nowej literaturoznawczej refleksji, która towarzyszy zjawiskom internetowym. Skupię się przy tym na stanie polskiej dyscypliny oraz na głównych obszarach zainteresowań cyfrowych literaturoznawców, którzy odnoszą się do ustaleń zachodnich badaczy, takich jak: Jay David Bolter, Espen Aaresth, Richard Grusin, Katherina Hayle, John Cayley, Alan Sondheim, Stephanie Strickland, Rita Raley, Matthew Kirschenbaum, a także dostosowują je do rodzimych realiów i możliwości. Wytrwale propagują literaturę elektroniczną i wiedzę na temat jej właściwości oraz specyfiki, a jednocześnie bardzo często są zarówno jej animatorami, jak i współtwórcami.

Odwołując się do klasycznej definicji mediów cyfrowych Lva Manovicha[410], można wskazać zasadnicze różnice między literaturą drukowaną a literaturą digitalną. Jako cechy nowych mediów badacz ten wymienia: reprezentację numeryczną, modularność, automatyzację, wariacyjność i transkodowanie kulturowe. Oznacza to, że każdy obiekt digitalny zapisany jest językiem formalnym (matematycznym) i może zostać poddany obróbce algorytmicznej. Cyfrowe obiekty powstają z wykorzystaniem programów, szablonów i skryptów. Proponują też rodzaj matrycy, definiującej granice wolności twórcy i odbiorcy, którzy zawsze zależni są w pewnej mierze od projektu programisty. Dlatego coraz częściej dzieła cyfrowe powstają jako utwory kolaboratywne, współtworzone przez informatyka, grafika i literata. Na Zachodzie zazwyczaj to sam autor jest jednocześnie programistą, w Polsce również

410 L. Manovich, *Język nowych mediów*, dz. cyt.

coraz częściej autorzy digitalni są także specjalistami od cyfrowych technologii.

Ponieważ e-literatura daje odbiorcy pulę możliwości wyboru sposobu jej urzeczywistniania (przebiegu) w akcie lektury, liczba możliwych wersji takich konkretyzacji jest niekiedy bardzo duża, a sam utwór robi wrażenie płynnego, nieskończenie zmiennego. Ma charakter wielowariantywny. Oczywiście czytelnik/użytkownik tylko pozornie ma nieograniczoną wolność decydowania o przebiegu lektury, w istocie to autor decyduje o tym, ile ze swojej twórczej wolności odstąpi czytelnikowi.

Utwór cyfrowy stanowi zatem rodzaj partytury, konkretyzowanej w rozmaitych wersjach podczas każdorazowej interakcji. Ważne jest również to, że narracja, do niedawna uznawana za naturalną strukturę poznawczą, za sprawą mediów digitalnych zyskała konkurencyjną metodę porządkowania informacji – bazę danych. Ta stała się samodzielną formą kulturową, kreującą nowy model świata i ludzkiego doświadczenia, przekształca też sposób postrzegania[411]. I wreszcie – *last but not least* – w obiektach cyfrowych mamy do czynienia z dwiema warstwami: komputerową i kulturową. Ta pierwsza, oparta na regułach matematycznych, wpływa na drugą, która pod wpływem digitalnej ontologii, epistemologii i pragmatyki wypracowuje nowe gatunki, nową organizację zawartości i nowe treści. Dyskretne cząstki (bity informacji) same nie mając znaczenia, decydują o właściwościach

411 Obszernie o bazie danych jako nowej formie symbolicznej pisał: L. Manovich, *Database as Symbolic Form*, w: *Database Aesthetics Art in the Age of Information Overflow*, ed. V. Vesna, Minnesota 2007, s. 39–60. Artykuł, napisany w 1998 roku, po zmianach stał się rozdziałem książki Manovicha *Język nowych mediów*. Zob. również: *Baza danych – Lew Manowicz w rozmowie z Brett Stalbaum, Geri Wittig i Iną Razumową*, dz. cyt. W tej rozmowie badacz wskazuje na kulturowe i antropologiczne konsekwencje dominacji baz danych w erze informacji: „Zasadnicza różnica między bazą komputerową a wcześniejszymi jej formami, jak album, katalog, archiwum, biblioteka i encyklopedia, polega na tym, że te ostatnie obliczone były na ludzką skalę. Zawierają ograniczoną ilość rekordów bezpośrednio dostępnych dla użytkownika, tutaj interfejsem mogło być jeszcze ciało człowieka. Przy milionach rekordów już nie ogarniamy ich wzrokiem, nie jesteśmy ich w stanie kartkować, musimy posłużyć się komputerem, wpisać słowo kluczowe w okienku wyszukiwarki i poczekać na wynik. Typowa baza danych jest tak duża, że nie sposób obejrzeć ją w całości, przekracza możliwości ludzkiej percepcji. Ta nowa, «nieludzka» skala jest jedną z zasadniczych cech bazy danych, czymś, co chciałbym, żeby artyści zgłębili".

dostępnej użytkownikowi warstwy kulturowej. To fakt dla badacza zjawisk digitalnych niezmiernie istotny, choć przez humanistów brany pod uwagę niechętnie.

O ile na gruncie literaturoznawstwa poststrukturalizm zakwestionował esencjalistyczne definicje literackości tekstu, a w dekonstrukcyjnym ujęciu jest on niestabilną siecią sensoproduktywnych znaków, to dopiero pojawienie się internetu zdaniem wielu badaczy przyniosło radykalne rozmycie granic literatury i innych form komunikacji niewerbalnej. Z tego powodu używa się w stosunku do niej określenia „postliteratura", co z jednej strony wskazuje jej korzenie, z drugiej jednak osadza w perspektywie współczesnych problemów z definiowaniem zjawisk, sztuk i dyscyplin.

Internet jako hipertekstualne multimedium zrównuje status różnych tworzyw, za sprawą cyfrowej natury umożliwia łączenie w obrębie jednego przekazu obiektów należących dotąd do różnych kodów. Częścią komunikacji literackiej stały się, obok języka werbalnego, obrazy i formy graficzne, dźwięki i ruch. Ponadto, jeśli za podstawowy element struktury literackiego przekazu uznamy wizualno-brzmieniową cząstkę języka, to w utworach digitalnych każda taka elementarna znacząca cząstka (fonem, morfem lub mem) ufundowana jest na niewidocznym dla odbiorcy podłożu digitalnym, wielokrotności bitów jako podstawowej jednostki informacji – wielkości niepodlegającej negocjacji ani interpretacji. Element, który odbieramy spoglądając na ekran, zapisany jest w zerojedynkowym kodzie.

Innymi słowy, każdy znak w przestrzeni internetu ma swój wymiar kulturowy oraz technologiczny. Zazwyczaj, kiedy spoglądamy na ekran, skupiamy się na zewnętrznej, symbolicznej warstwie przekazu: słowach, obrazach, dźwiękach, ich połączeniach, relacjach, przywoływanych kontekstach. To tę uwidaczniającą się na ekranie komputera płaszczyznę interpretujemy, zgodnie z literaturoznawczymi i krytycznymi standardami należytą uwagę poświęcając każdemu detalowi. Jako humaniści skupiamy się nie na działaniach systemu, lecz semiotyce przekazu. To, co stanowi podłoże widzialnego, jego ukryty mechanizm, pozostaje dla nas niewidoczne.

Tymczasem przemilczając informatyczne fundamenty współczesnej komunikacji, także literackiej, robimy unik, uciekając od istotnego

problemu internetowej literatury. Wypieramy poza horyzont naszego oglądu to, co niewygodne, nieznane, niezrozumiałe. Pominięcie jednej z warstw – tej programowalnej – przekazu sprawia, że nasza wiedza o dziele jest niepełna, a może nawet fałszywa. Jednakże dostęp do warstwy kodu wymaga od odbiorcy znajomości choćby języka HTML, co wciąż jeszcze nie jest wśród humanistów ani kompetencją częstą, ani – w przypadku krytyków literackich – oczywistą. Niestety, bez znajomości programów graficznych, najprostszych nawet języków programowania i choćby podstawowych technicznych zasad działania internetu badacz literatury czuje się w świecie cyfrowych tekstów niczym antropolog z pierwszej połowy XX wieku w amazońskiej dżungli. Tutaj chyba kryje się przyczyna niechęci konserwatywnych miłośników literatury do nowych zjawisk literackich. Nieznajomość mechanizmów powstania i działania e-literatury sprawia, że albo badacz zatrzymuje się na warstwie kulturowej przekazu, ryzykując odbiorem powierzchownym, to jest niezgodnym z regułami utworu i niedotykającym istoty zjawiska, albo musi przekroczyć granice swoich kompetencji, poszerzając je (między innymi) o znajomość podstaw programowania.

Na liście gatunków twórczości elektronicznej, umieszczonej na stronie Electronic Literature Organization, znajdują się między innymi: hipertekstualna fikcja oraz poezja, dostępna zarówno offline, jak i online, poezja kinetyczna tworzona w programie Flash lub innym, poezja piktoralna, komputerowe instalacje, które mają aspekty literackie, boty, czyli programy zdolne do prowadzenia konwersacji z użytkownikiem, interaktywna fikcja, literackie aplikacje, powieści smsowe, emailowe, blogowe, wiersze i proza generowane przez komputer, często interaktywne, twórczość kolaboratywna, umożliwiająca czytelnikom współtworzenie tekstu, a także literackie performanse online, które rozwijają nowe sposoby pisania.

Do wymienionych dołączają cały czas nowe gatunki, które publikowane są w kolejnych tomach dostępnej online e-literatury. Już teraz można tę listę uzupełnić o dzieła kodowe, powstające z połączenia warstwy kodowej z językiem naturalnym[412]. Do gatunków

412 Najbardziej znanym twórcą poezji kodowej jest John Cayley. W jego utworach Mariusz Pisarski wskazał pięć typów obecności kodu w poezji progamowalnej:

e-literackich zaliczają się też powieści e-mailowe, opowiadania komórkowe, narracje lokacyjne (czyli narracje GPS przypisane miejscom), a także utwory na urządzenia mobilne, łączące realną przestrzeń i wirtualną narrację, oraz interaktywny dramat, także w wersji online. Większość z wymienionych gatunków w Polsce nie jest jeszcze w ogóle znana, kilka z nich pojawiło się dopiero przed paru laty, między innymi dzięki działaniom Mariusza Pisarskiego, twórcy i popularyzatora e-literatury w Polsce. Wśród propagatorów tego typu polskiej twórczości są poeci z poznańskiej grupy Perfokarta z Romanem Bromboszczem na czele, grupy Cichy Nabiau i Rozdzielczość Chleba.

Twórczość ta ma w Polsce charakter niszowy. Jest trudna, wymagająca, niezrozumiała, stąd nie cieszy się dużą popularnością wśród odbiorców. Także literaturoznawcy niechętnie zapuszczają się na tereny twórczości cyfrowej, pielęgnując przywiązanie do medium drukowanego. To pokazuje, że stosują cały czas te same kryteria oceny wartości dzieła literackiego. Tymczasem poznawcza atrakcyjność nowych prac polega dziś przede wszystkim na poszerzeniu pola literatury – zarówno o aspekt technologiczny, obcy dotąd literaturoznawcom, jak i estetyczny, filozoficzny oraz transdyscyplinarny. Będąc zjawiskiem dynamicznym, nietrwałym i wielowariantywnym, wymaga podejścia procesualnego. Uzmysławia nieadekwatność tekstualistycznych teorii dzieła do badań zjawisk, które nie mają

1) kod jako język, 2) kod jako modulator języka, 3) kod jako tekst czytalny i performatywny, 4) kod jako kodowanie, 5) kod jako programowanie. Szczegółowe omówienie wszystkich typów zob. M. Pisarski, *Poetyka w działaniu. Czas i kod w poezji Johna Cayleya i poetów Rozdzielczości Chleba*, „Forum Poetyki", wiosna/lato 2016, s. 6–17, http://fp.amu.edu.pl/wp-content/uploads/2016/05/MPisarski_PoetykaWDzialaniu_ForumPoetyki_wiosna_lato_2016.pdf (dostęp: 17.06.2019). Autor, analizując poezję programowalną, przekonująco uzasadnia, dlaczego „za poetykę powinniśmy także uznać sam akt programowania utworu literackiego w celach estetycznych, poznawczych i metarefleksyjnych" (s. 6). Dowodzi tym samym, że umiejętność programowania (czytania kodów) staje się jednym z zaniedbanych w badaniach nowej literatury narzędzi interpretacji. Na określenie nowych zjawisk literackich powstających przy użyciu języków programowania Caley wprowadził termin „grammalepsja", czytelnie nawiązujący do rewolucyjnej Grammatologii Jacquesa Derridy. Na ten temat zob. J. Cayley, *Grammalepsy. Essays on Digital Language Art*, Bloomsbury 2018.

charakteru obiektu, lecz są zdarzeniem. Uwikłane w sieć rozmaitych uwarunkowań społecznych i technologicznych jawią się raczej jako dynamiczny splot wielu zmiennych czynników, jako sieć relacji i zależności aniżeli gotowy tekst, który można poddać krytycznemu oglądowi. Dzieją się i znaczą w interakcji, w przepływie i współoddziaływaniu z urządzeniami, odbiorcami, ale też z otoczeniem kulturowym, w którym są odbierane.

Właściwie wszystkie cechy dzieła cyfrowego redefiniują rolę i miejsce odbiorcy. Badacze zazwyczaj wskazują na interaktywność jako tę cechę, która odróżnia dzieło elektroniczne od drukowanego. Pożyteczne wydaje się rozróżnienie interaktywności oraz interakcyjności. Pierwsza polega na odbiorze przez urządzenie od użytkownika informacji oraz reagowaniu na nią. Tak działają wszystkie gry komputerowe, których uruchomienie i obsługa wymagają aktywności gracza. Rzeczywiście, znaczna część literatury elektronicznej jest interaktywna – bez określonych działań czytelnika (kliknięcia na link, wpisania polecenia, wybrania jednej spośród kilku możliwych opcji) pozostaje niedostępna. Jednakże interaktywność jest cechą cyfrowego obiektu – programu, sprzętu elektronicznego – i dotyczy relacji człowieka i maszyny. Natomiast do umożliwionych przez urządzenia cyfrowe oddziaływań i reakcji osób uczestniczących w komunikacji odnosi się termin „interakcyjność".

Na zasadzie interakcyjności, to jest na wzajemnym, dialogicznym oddziaływaniu nadawcy i odbiorcy za pośrednictwem medium, oparte jest działanie mediów społecznościowych oraz powstających w ich obrębie praktyk pisarskich. Nadawca zamieszczający wpis, komentarz, mem, gif czy tweet w mediach społecznościowych oczekuje reakcji odbiorców. Ci zaś traktują pojawienie się nowej informacji jako zaproszenie do komentowania i wymiany myśli – często o charakterze kreatywnego przetworzenia inicjującej informacji. W ten sposób urzeczywistnia się interakcyjny model komunikacji wirtualnej.

Oprócz utworów zaliczanych do eksperymentalnej literatury elektronicznej w sieci rozwija się wiele nowych praktyk pisarskich, których natura jest dość tradycyjna. Opierają się na budowaniu narracji, odwołują w czytelny sposób do utworów drukowanych, często naśladują wypracowane w nich konwencje i korzystają ze sprawdzonych technik konstruowania postaci i fabuł zaczerpniętych z literatury.

Ich nowość polega na wykorzystaniu internetu jako nowego kanału komunikacji, który zmienia zarówno relacje nadawczo-odbiorcze, jak i status powstających projektów, otwartych na nieustające modyfikacje, przeróbki, remiksy i rearanżacje.

Już dziś widać, że liczne i nieoczywiste pod względem artystycznej klasyfikacji gatunki twórczości powstały właśnie dzięki mediom społecznościowym, zyskując bardzo niekiedy liczne (mierzone liczbą lajków oraz subskrybentów) grono wiernych czytelników śledzących i komentujących kolejne wpisy. Praktyki te bazują na działaniach kolektywnych i interakcji użytkowników portali oraz platform cyfrowych, którzy mają po części wpływ na kształt powstającego utworu. Tutaj zaliczyć można zarówno blogi, rozkwitające zanim nastała epoka internetu 2.0, jak i literaturę fejsbukową, tweeteraturę, fanfikcję, wraz z towarzyszącą jej nową, charakterystyczną dla polskiego środowiska fanowskiego, formą krytyki literackiej uprawianej przez amatorów na portalach nazywanych analizatorniami. Te ostatnie rozwijają się jako nowa postać krytycznego i twórczego czytania oraz pisania[413].

O ile dwie wcześniejsze kategorie bez problemu dają się zidentyfikować jako wyrastające z tradycji sztuki słowa, kolejna gromadzi formy graniczne czerpiące z rozmaitych kodów semiotycznych. Tutaj można ulokować memy, gify, copipasty, czyli formy graniczne, określane mianem gatunków logowizualnych[414]. To rozwijające się w przestrzeni internetu wypowiedzi multimedialne, ale nad wyraz często osadzone w tradycji literackiej, do niej odsyłające i z niej czerpiące swą znaczeniotwórczą oraz krytyczną wobec komentowanych zjawisk moc. Tym, co różni te formy od literatury elektronicznej, jest ich zanurzenie w przestrzeni komunikacji sieciowej, użytkowej, dużo większa doraźność oraz brak jasnej deklaracji o literaturotwórczych

413 Najbardziej znaną i profesjonalną, działającą nieprzerwanie od 2012 roku, jest analizatornia Niezatapialna Armada Kolonasa Waazona, https://niezatapialna-armada.blogspot.com/. Analizatornia ma również swoją stronę na Facebooku, na której pojawiają się aktualne informacje odsyłające do głównej strony: https://www.facebook.com/Niezatapialna-Armada-Kolonasa-Waazona-189582341076355/ (dostęp: 9.11.2019).

414 Por. A. Karpowicz, *Gatunki logowizualne. Od krytyki języka do krytyki społecznej*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich" 2011, z. 2, s. 409–436; *Od aforyzmu do zinu. Gatunki twórczości słownej*, red. G. Godlewski, A. Karpowicz, M. Rakoczy, P. Rodak, Warszawa 2013.

intencjach autora. Literaturoznawcza klasyfikacja stosowana jest więc niejako wbrew intencjom twórców. Często po prostu bawią się oni możliwościami oprogramowania oraz wykorzystują łatwość operacji kopiuj-wklej, komentując bieżące zdarzenia i mimochodem angażując do tych eksperymentów komunikacyjnych język, który staje się w ten sposób jednym ze środków ekspresji artystycznej. Często takie logowizualne komunikaty pełnią funkcję interwencji w przestrzeni publicznej, są formą aktywności społecznej, zastępującej rzeczywiste zaangażowania w działanie poza siecią. Dla tego rodzaju remiksowych użyć języków literatury, łączonych ze stylem użytkowym, potocznym i komunikatami wizualnymi, zarezerwować wypada termin „postliteratura"[415].

Literatura internetowa w swoich rozmaitych przekształceniach i wariacjach kształtuje się niezależnie od życia literackiego offline sterowanego przez rynek, nad którym można sprawować względną kontrolę instytucjonalną dzięki obowiązującym regułom wydawniczym. Nowa rzeczywistość medialna to nowe możliwości, nowa wrażliwość i nowe oczekiwania zarówno wobec oferowanych treści, jak i wobec tych, którzy je komentują. Dlatego obok pisarzy publikujących książki (coraz częściej także w postaci e-booków) aktywność pisarską podejmuje wielka liczba twórców amatorów, którzy swoje działania inicjują, nie odczuwając już potrzeby wpisywania się w pochodzące z epoki druku modele literackiego życia i komunikacji literackiej. Publikacja własnej książki, tomiku czy zbioru opowiadań, nie jest już dla nich nobilitująca. Choć symboliczna ranga książki drukowanej nadal pozostaje znakiem przynależności do „prawdziwej" literatury, równolegle rozwija się twórczość zrywająca więź z instytucjami i wartościami pochodzącymi z Galaktyki Gutenberga. Również opinia krytyki literackiej, rozumianej jako głos eksperta oceniającego poziom artystyczny utworu, nie odgrywa żadnej roli w sieciowej komunikacji autorów i czytelników.

Zresztą z perspektywy minionych niespełna trzech dekad istnienia internetu widać już wyraźnie, że zmiany w kulturze, które zainicjowało nowe medium, dotknęły w większym stopniu krytykę

415 Choć w najnowszych typologiach częściej używa się nazwy „literatura elektroniczna trzeciej generacji". Na ten temat szerzej piszę w ostatnim rozdziale.

literacką niż literaturę. Jesteśmy świadkami spektakularnego spadku rangi i autorytetu krytyków, których rola i wpływ w zdigitalizowanym środowisku zmalały nieomal do zera. Pięć lat temu Krzysztof Hoffmann w uspokajającym tonie pisał, że krytyk literacki „nie musi się w nowym cyfrowym świecie (na razie i jeszcze) odnajdywać, choć przyspieszające przemiany w obiegach kultury i tak zobligują go do zajęcia stanowiska"[416]. Otóż wygląda na to, że już nadszedł moment, w którym krytyk musi uwzględnić sieciowe medium, bez którego jego głos przestaje być słyszalny. Zgodzić należy się z Hoffmannem, gdy pisze: „Instytucja krytyki literackiej powiązana jest bezpośrednio z instytucją literatury oraz… jej medium. Inaczej mówiąc, krytyka literacka taka, jaką ją znamy, przynależy do kultury druku"[417].

To bardzo ważne spostrzeżenie, ponieważ każde medium determinuje charakter komunikacji. Internet zmienia jej specyfikę w sposób radykalny. Druga część wypowiedzi Hoffmanna, dotycząca blogów krytycznoliterackich, wydaje się jednak mało precyzyjna: „blogi w tej perspektywie krytyką literacką nie są, ponieważ ich środowiskiem nie jest druk, ale rzeczywistość cyfrowa. Jeżeli jesteśmy świadkami odchodzenia królestwa książki papierowej i intronizowania ebooków (…), wraz z nimi powinny wyłaniać się nowe formy uczestnictwa w rozmowie o literaturze"[418].

Po pierwsze, trudno zgodzić się z tym, że e-booki zastąpią książkę drukowaną, co zdaje się sugerować autor. Po drugie, Hoffmann nie do końca trafnie definiuje istotę przekształcenia medialnego. Problemem nie jest obecność literatury ucyfrowionej, czytanej z ekranu (czyli wymienionych przez niego e-booków), ta bowiem wcale nie zagraża książce drukowanej. Nośnik, z którego czytamy literaturę (czy jest to strona książki, czy ekran czytnika), dopóki jest tylko kanałem przekazu, nie wpływa na ontologię tekstu literackiego, choć niewątpliwie przekształca naszą percepcję. Istotny jest natomiast fakt, że medium determinuje kształt literatury, wpływa na jej formę (strukturę)

416 K. Hoffmann, *Hejtuję litblogi? Blogi o literaturze a krytyka literacka*, w: *Literatura w mediach*, t. 3, *Nowe wizerunki*, red. K. Taborska, W. Kuska, Gorzów Wielkopolski 2014, s. 64.

417 Tamże.

418 Tamże.

i właśnie ontologię (na to, czym jest i jak istnieje dzieło literackie), a w konsekwencji znacząco zmienia cały model literackiej komunikacji. Jeśli zatem Hoffmann słusznie konstatuje potrzebę wykształcenia nowych form krytycznoliterackiej aktywności w mediach, to nietrafnie wskazuje źródło tej potrzeby. Nie dlatego bowiem krytyka literacka musi zaakceptować internet, że czytamy coraz więcej e-booków, lecz dlatego, że sieć stała się obszarem, w którym literaturoznawca znajduje przekształcony, niekiedy nie do poznania, przedmiot swoich badań, a także całkiem nowego odbiorcę, który jednakowoż nadal jest zainteresowany literaturą. Ponadto – i to prawdopodobnie ma na uwadze badacz – komunikacja literacka w internecie wymaga dostosowania się do narzucanych przez nowe środowisko reguł. Nie chodzi zatem o rozstrzygnięcie, czy blog jest czy nie jest formą krytyki literackiej (moim zdaniem może nią być), lecz o to, aby wyciągnąć wnioski z faktu, że stanowi on dużo skuteczniejszą formę kontaktu z czytelnikiem niż łamy literackiego czasopisma. Te natomiast stają się wyludniającym się w szybkim tempie rezerwatem znawców, do którego czytelnicy zaglądają jedynie sporadycznie.

Musimy się pogodzić z tym, że nowy odbiorca, wychowany w kulturze multimediów, czyta inaczej. Dobrze ilustruje to reakcja czytelników na jedyny zamieszczony na portalu lubimyczytac.pl (w roku 2014) krytycznoliteracki artykuł Przemysława Czaplińskiego na temat powieści Pawła Huelle *Śpiewaj ogrody*. Oprócz kilku głosów pochwalających maestrię interpretacyjną krytyka (należących raczej do przedstawicieli starszego pokolenia, o czym świadczą pełne podziwu zalecenia: „Czapki z głów! (…) No młodzieży z tegoż portalu – przeczytać i uczyć się :)"), znaleźć można i takie komentarze: „Nie umiem tak pisać i nie chciałabym umieć", „Gdyby interesowały mnie recenzje tej książki i gdyby w całych internetach była tylko ta jedna… nie przeczytałabym jej. Nie miałabym tyle czasu. Ochoty pewnie też"[419].

Zacytowane wypowiedzi ilustrują proces całkowitego rozmijania się oczekiwań i potrzeb czytelników korzystających z internetu z zadaniami krytyki literackiej. Kategorie ekonomii, jasności i jednoznaczności przekazu to zarazem kryteria przydatności krytyki

[419] Dyskusja pod recenzją Przemysława Czaplińskiego *Ekstaza i przemoc*, http://lubimyczytac.pl/dyskusja/433/6881/ekstaza-i-przemoc (dostęp: 25.09.2017).

internetowej, która nie tyle ma rzeczowo przedstawić i uzasadnić walory i słabości utworu, co dostarczyć jednoznaczną odpowiedź na pytanie, czy książkę warto bądź nie warto czytać. Jeśli czytelnik popularny (amator, który chętnie sięga po literaturę w wolnym czasie), reprezentujący przecież większość czytających, znajduje czas na lekturę książek, to na pewno nie poświęci go na zapoznanie się z opinią eksperta. Zgodnie z zacytowaną opinią: nie ma on na to czasu ani ochoty.

Nieodwracalność opisanych zjawisk jest przesądzona. Kulturowe, społeczne i psychologiczne zmiany, które już zaszły i które bez wątpienia będą postępować pod wpływem internetu, nie sprzyjają pogłębionej analizie i refleksji. Być może zatem musimy się pogodzić z tym, że krytyka literacka stanie się na dobre metajęzykiem ekspertów niemającym większego społecznego znaczenia i wpływu.

Niezależnie od tego, jak dalej potoczą się losy tak pojmowanej tradycyjnej krytyki, nie sposób nie zauważyć, że obok niej rozrasta się obszar zjawisk związanych z literackimi aspektami aktywności w sieci. Literatura bowiem, choć kojarzona głównie z medium druku w jego najdoskonalszej postaci kodeksu, rozwija się także poza nim. Jeśli w XV wieku wynalazek druku zrewolucjonizował rozwój literatury, czyniąc produkcję książek tanią i masową, nietrudno się domyślić, że medium tak wszechobecne jak internet, udostępniające większość treści bezpłatnie, jeszcze intensywniej wpłynęło na kształt literatury, jej wytwarzanie, rozpowszechnienie i odbiór. Dzisiaj internet, równoprawny wobec rzeczywistości offline, stanowi obszar, w którym błyskawicznie rozwijają się nowe praktyki pisarskie, określane wymiennie jako hiper-, quasi-, para- i postliterackie.

Świat e-literacki istnieje na swoich zasadach i nie potrzebuje analogowej kultury. Nie liczy się z opiniami ekspertów, za nic ma autorytety krytyków. Ale – nie ukrywajmy – ci odwdzięczają się mu takim samym *désintéressement*. Uznając, że to, co cyfrowe, jest mniej ważne, mniej wartościowe pod względem artystycznym, gorsze po prostu, nie zapuszczają się w otchłanie sieci. Tym, co uderza w wypowiedziach literaturoznawców na temat zjawisk literackich w internecie, jest zadziwiający konserwatyzm stanowisk i nieadekwatność narzędzi (kategorii opisowych, kryteriów analizy) stosowanych w odniesieniu do nowych zjawisk.

Tymczasem internet od początku swego istnienia był medium o potencjale literackim. Niektórzy badacze uważają nawet, że jego natura jest z gruntu literacka. Przypomnę, że interesująco dowodzi tego w swej książce *The Internet Unconscious. On the Subject of Electronic Literature* (*Nieświadomy Internetu. O podmiocie literatury elektronicznej*) Sandy Baldwin[420], wykorzystujący narzędzia psychoanalizy do pokazania tego, jak pisanie elektroniczne, będące udziałem wszystkich bez wyjątku użytkowników internetu, sprzyja rozwijaniu literackiej wrażliwości. Za sprawą właściwości tego medium sytuacja komunikacyjna, w której uczestniczymy za każdym razem, gdy piszemy mail, tweet, tworzymy status na Facebooku czy nawet logujemy się na portalu w celu uzyskania dostępu do informacji, ma właśnie potencjał literacki. Baldwin literackość definiuje, w duchu dekonstrukcjonistycznym, bardzo szeroko: jako otwartość na doświadczenie tajemnicy, spotkania z nieznanym, nieoczekiwanym i nieprzewidywalnym. Co więcej, pragnienie tego spotkania wpisane jest w podejmowane przez nas formy aktywności, a niepewność co do tego, kim jest partner naszego dialogu, jedynie potęguje kreacyjny potencjał tego medium. Warto docenić walory tej koncepcji, eksponującej status podmiotu zalogowanego, aktywnego w cyberprzestrzeni. Narzędzia psychoanalizy pozwalają z jednej strony opisać strukturyzację fantazji (nieświadomości) i tożsamościowych gier kreacji i autokreacji wirtualnych podmiotów, a z drugiej – odpowiedzieć na pytanie fundamentalne dla nauk humanistycznych: o kondycję i status antropologiczny aktywnego użytkownika sieci, uwikłanego w złożone zależności oddziaływań programowalnego medium, jego odbiorców, a także stojących za nim twórców.

Zaproponowana przez Baldwina optyka jest jedną z wielu perspektyw, z których komunikacja literacka online poddawana jest dziś krytycznemu oglądowi. Nie ulega bowiem wątpliwości, że liczące sobie niewiele ponad ćwierć wieku medium stało się nowym środowiskiem dla literackich eksperymentów. Literatura uległa głębokiemu przekształceniu w cyfrowym środowisku, co więcej – jej przedmiot nie jest tożsamy z literaturą analogową. Zjawiska literackie powstające online to efekt głębokiej ontologicznej transformacji, mającej oczywiście związek z przemianami technologicznymi oraz idącymi

420 S. Baldwin, *The Internet Unconscious*, dz. cyt.

za nimi zmianami: kulturowymi, antropologicznymi, socjologicznymi. Tradycyjne role autora, czytelnika, krytyka, redaktora zostały przekształcone, a niekiedy – unicestwione. Amatorzy są nie tylko twórcami, ale też redaktorami, korektorami i wydawcami swoich utworów, co z oczywistych powodów rzutuje na jakość tych publikacji. Pamiętać trzeba też, że twórcy i odbiorcy korzystający z internetu również ulegli jego wpływowi – zmieniła się ich percepcja, wrażliwość, a także zdolność myślenia krytycznego i refleksyjnego. Warto mieć na uwadze ów powszechny charakter przeobrażeń. Dla porządku dodajmy, że ta metamorfoza dotyczy nie tylko literatury, lecz również statusu wszystkich sztuk. Wpływ tych przeobrażeń sięga tak głęboko, że wydaje się trudna do utrzymania definicja literatury jako monomedium, czyli przekazu powstającego w języku werbalnym. Jeśli zatem nawet słowo, jako do tej pory niekwestionowane kryterium rozpoznawalności literatury, przestało być jej wyznacznikiem, czy możliwe jest jeszcze odróżnienie utworów sztuki literackiej od – z jednej strony – sztuki net artu a – z drugiej strony – ulotnych tekstów użytkowych? I czy w ogóle mają sens rozróżnienia i kategoryzacje (w tym genologiczne), stosowane w świecie tekstów analogowych?

Powyższe uwagi prowadzą do wyodrębnienia dwóch osobnych, ale powiązanych ze sobą zjawisk. Oto obserwujemy zmiany w kondycji krytyki literackiej, zachodzące za sprawą przemian kulturowych, których głównym impulsem stał się internet. Ale równolegle zmiany nastąpiły w naturze samej literatury, której zasięg uległ rozszerzeniu o rozmaite projekty e-literackie dostępne online, a także formy pisarskiej aktywności uprawianej na portalach społecznościowych. Jednocześnie osłabieniu uległa jej ontologiczna wyrazistość, ponieważ literatury 2.0 nie należy kojarzyć wyłącznie z ekspresją słowną.

W wydawniczej zapowiedzi książki *The Digital Critic. Literary Culture Online*[421] (*Krytyka cyfrowa. Kultura literacka online*), która ukazała się pod koniec 2017 roku, jako punkt odniesienia dla rozważań

[421] *The Digital Critic. Literary Culture Online*, eds. H. Barekat, R. Barry, D. Winters, OR Books 2017. Redaktorzy tomu nie reprezentują świata akademii, lecz są redaktorami internetowych czasopism literackich: „Review 31" istnieje od 2011, jego redaktorem naczelnym jest Houman Barekat, a Robert Barry redaktorem działu technologia i kultura digitalna, „3: AM Magazine" istnieje od 2000 roku, jego redaktorem naczelnym jest David Winters.

o swoistości kultury literackiej w sieci przywołany został model tradycyjnej krytyki literackiej. Ta jeszcze pod koniec XX wieku miała się całkiem nieźle: rozwijała się w obrębie paradygmatu cechującego się – zdaniem wydawców – kilkoma stałymi wyznacznikami: osadzeniem na fundamencie wiedzy, obiektywizmem rozumianym jako maksymalna bezstronność i wycofanie autora oraz opiniami formułowanymi z należytą starannością. W czasach, gdy komputer służył jako maszyna do pisania, miała ona po prostu charakter w znacznej mierze zinstytucjonalizowany, profesjonalny, ekspercki, i zajmowała ważne miejsce w życiu literackim, wpływając na kształtowanie się hierarchii literatury, na jej poczytność, a pośrednio także na czytelnicze gusty. Krótką charakterystykę tych dobrych czasów kończy zdanie o potencjale iście powieściowym: „And then the Internet happened" („I wtedy przydarzył się internet"). Rozwój sieci przekształcił w błyskawicznym tempie globalną komunikację, tak więc nie mógł on pozostać bez wpływu na komunikację literacką.

Warto dopowiedzieć, że książka *The Digital Critic* ukazała się niecałe trzy lata po mającej miejsce w Londynie w lutym 2015 roku dyskusji nad krytyką literacką w czasach literatury 2.0. Organizatorzy zaprosili wówczas wszystkich zainteresowanych do świętowania „boomu krytyki online", a jednocześnie – poprzez publiczny charakter wydarzenia – chcieli zachęcić „czytelników do zaangażowania się w rozwój cyfrowej kultury literackiej"[422]. Wprowadzając pojęcie krytyki cyfrowej, wskazali oni jednocześnie na odmienność charakteru literaturoznawczej refleksji odnoszącej się do zjawisk literatury online. Książka, która podsumowuje dotychczasową historię literackiego internetu i zbiera rozmaite punkty widzenia: zarówno sceptyków, jak i zaangażowanych w jej rozwój twórców, wskazuje jedno: że przyszłość przyniesie kolejne zmiany w kształcie i statusie literackiej krytyki, łącznie z ryzykiem całkowitego jej upadku w dobie fejsbukowych lajków, twitterowych wojen na błyskawiczne riposty i recenzji na Amazonie liczących 1000 znaków.

Dziś zresztą to nie serwisy oparte na słowie dominują w opiniotwórczej funkcji, lecz opierający się na komunikacji wizualnej Instagram. „Recenzowanie" książek ogranicza się tu do zamieszczenia

[422] *Literature 2.0: Criticism in the Digital Age*, http://www.3ammagazine.com/3am/literature-2-0-criticism-in-the-digital-age/ (dostęp: 28.09.2017).

atrakcyjnie zaprojektowanej i estetycznie wysmakowanej fotografii okładki książki, która opatrywana jest kilkuwyrazowym komentarzem. Ten amatorski system książkowego marketingu odbywa się już bez pośrednictwa znawców: krytyków i redaktorów. Recenzentami i opiniotwórcami są sami czytelnicy. Fenomen nowej komunikacji doskonale widać również na portalach fanfikcjonistycznych, gdzie tworzą się społeczności wyspecjalizowanych znawców określonych dzieł, na kanwie których powstają ich kontynuacje, przetworzenia i rozwinięcia.

To, z czego doskonale zdawali sobie sprawę organizatorzy londyńskiego panelu, trafia coraz częściej do przekonania polskich literaturoznawców. Otóż kultura internetu, także w jej pisarskim, literackim aspekcie, jest domeną współpracy, zaangażowania i współtworzenia. Czytelnicy nie są biernymi (w sensie ograniczenia aktywności do lektury i interpretacji niezmiennych utworów) odbiorcami, lecz współtwórcami wchodzącymi w interakcję z autorem i/lub dziełem: czytają, komentują, dzielą się wrażeniami i uwagami, a autorzy chętnie podejmują z nimi dialog. I oni bowiem zdają sobie sprawę z tego, że bez zaangażowanych czytelników, dających lajki, udostępniających ich wpisy, ale też często prowadzących inspirujące dyskusje, internetowa twórczość – błyskawicznie znikająca pod mnóstwem kolejnych, nowych wpisów – nie ma szansy na dłuższe życie. Wynika to po prostu z natury portali społecznościowych, na których informacje pojawiają się w niezwykle szybkim tempie, a dostęp do nich niemal natychmiast staje się utrudniony, gdyż nowe informacje spychają w głąb pokładów wcześniejszych postów kolejne porcje wiadomości.

Fenomen twórczości amatorów odzwierciedla popularność Wattpada. To, jak głosi opis na polskiej stronie serwisu, „największa społeczność na świecie dla czytelników i pisarzy”[423]. Bez żadnych ograniczeń można zamieszczać w nim swoją twórczość, a także czytać to, co napisali i zamieścili inni. Popularność tego typu pisarskich serwisów, ale też w różnym stopniu wykorzystywanych jako nośnik twórczości literackiej mediów społecznościowych, jak Facebook czy Twitter, pokazuje, jak różnorodna gatunkowo, a przy tym skonwencjonalizowana i mało zaskakująca jest amatorska twórczość, która rozwija się

[423] Zob. https://www.wattpad.com/stor (dostęp: 15.04.2019).

niezwykle dynamicznie właśnie dzięki możliwościom stwarzanym przez internet.

Gatunki takie jak blogi, fanpejdże – to formy, które z perspektywy drukowanej krytyki traktowane są z lekceważeniem. Stanowią one jednak ogromne, a w dodatku wciąż rozrastające się pole aktywności czytelników amatorów, którzy z aktywności recenzenckiej starają się uczynić źródło dochodów. Często jest to zysk symboliczny, polegający na pozyskaniu bezpłatnych egzemplarzy książek w zamian za napisanie na ich temat krótkiej notki. Nawet jednak w taki sposób monetyzując kapitał kulturowy, jakim jest czytanie, przyczyniają się do osłabienia pozycji pola literatury, która przegrywa z polem władzy ekonomicznej. Ci najbardziej kompetentni i najaktywniejsi czytelnicy, mający liczne grono obserwatorów, nawiązują stałą współpracę z wydawnictwami, które dbają w ten sposób o promocję swoich publikacji.

Oczywiście specjaliści nie czytają opinii tam wyrażonych, wciąż rzadko zdarza się też, by literaturoznawca prowadził blog krytycznoliteracki (do wyjątków należą krytycy średniego i młodszego pokolenia: Bernardetta Darska, Jarosław Czechowicz, Paulina Małochleb czy Justyna Sobolewska).

Wpisy w internecie wciąż traktowane są jako gorsze, mniej wartościowe. Papierowa publikacja – z jej systemem procedur redakcyjno-wydawniczo-recenzenckich – jest gwarancją jakości. W ten sposób można zaobserwować pogłębianie się przepaści pomiędzy dwoma obiegami, tym papierowym a tym online – światem komunikacji (także literackiej) zbudowanym z licznych niezależnych ulokowanych ahierarchicznie społeczności, niejednokrotnie umiejscowionych wertykalnie. Internet obfituje w portale poświęcone książkom, na których każdy może podzielić się opinią i zrecenzować tekst, gdzie nie istnieją bariery i ograniczenia instytucjonalne i techniczne. Z tego powodu świat krytyki literackiej coraz bardziej oddala się od realiów kultury online, która jest kulturą dzielenia się i wymiany: tekstów, opinii, wartości.

Zderzenie tych dwóch typów wrażliwości, dwóch modeli literatury i dwóch nie do pogodzenia sposobów mówienia o literaturze dobrze ilustruje zestawienie dwóch wypowiedzi młodych i aktywnych uczestników życia literackiego. Pierwsza to szkic Zofii Król umieszczony na łamach dwutygodnika.pl, będącego swoistym przyczółkiem

tradycyjnego literaturoznawstwa i krytyki akademickiej w internecie[424]. Zofia Król to jego założycielka i redaktorka naczelna, doktor filozofii, badaczka kultury i literatury, posługująca się analitycznymi, zaczerpniętymi z klasycznej poetyki i narratologii narzędziami do opisu nowych zjawisk, do jakich zaliczyć można literaturę fejsbukową. Druga – to felietonowa, prześmiewcza reakcja na jej artykuł autorstwa Konrada Janczury, opublikowana na łamach internetowego „Ha!artu" w ramach satyrycznego cyklu *Trendy srendy*[425]. Autor to absolwent kierunku krytyka literacka i artystyczna na Uniwersytecie Jagiellońskim, ale przede wszystkim redaktor „Popmoderny", autor bloga i namiętny kontestator zastanego kształtu kultury literackiej.

Zofia Król napisała tekst o nowych gatunkach literackich rozwijających się na Facebooku. Wymienia w nim i charakteryzuje najpopularniejsze z nich. Znalazły się tam opowiadania o codziennych zdarzeniach, zamieszczane przez autorów na stronie głównej profilu – w miarę regularne, krótkie, dowcipne, zazwyczaj zakończone zaskakującą puentą „wpisy z życia wzięte". Ich narratorem jest autor (Łukasz Najder, Adelajda Truścińska, Grzegorz Wysocki), niezwykłość polega zaś na sposobie konstruowania bohatera, który błyska ludową mądrością, zaskakując i narratora, i czytelników. Nierzadko, zwłaszcza gdy pisane przez profesjonalnych literatów, są „literacko podkręcone", olśniewające językową odkrywczością (Agnieszka Wolny-Hamkało, Julia Fiedorczuk).

Kolejna charakterystyczna dla Facebooka forma wymieniana przez badaczkę to fejsbukowy felieton, którego atrakcyjność tłumaczy się nie tematem czy stylem, lecz popularnością autora, ze względu na którego czytelnicy śledzą i lajkują wpisy. Król wskazuje na to, że literackie felietony (Piotra Czerskiego, Ziemowita Szczerka) często powstają najpierw jako wpisy na blogu, a dopiero potem podlinkowane zostają do Facebooka. Autorski blog traktować należy w takim wypadku jako główną platformę wypowiedzi autora, zaś media społecznościowe jako dodatkowe narzędzia informacji i autopromocji, dzięki którym publikacja w krótkim czasie dociera do znacznej liczby czytelników.

---

424 Z. Król, *Co słychać?*, „dwutygodnik.com", http://www.dwutygodnik.com/artykul/7299-co-slychac.html (dostęp: 28.09.2017).

425 K. Janczura, *Trendy srendy (4): Witamy w dwutygodniku*, http://www.ha.art.pl/projekty/felietony/5198-trendy-srendy-4-witamy-w-dwutygodniku.html (dostęp: 28.09.2017).

Choć bywa też odwrotnie – autor najpierw publikuje na Facebooku, a potem przenosi wpisy na bloga. Zdarza się też, że pierwotne publikacje internetowe ukazują się drukiem – jak wydana w 2016 roku książka Julii Szychowiak[426], złożona z krótkich, zaskakujących dialogów z ojcem, wcześniej doskonale znanych wielbicielom autorki śledzącym jej fejsbukowy profil. Zebrane w książce, stają się zapisem językowych epifanii, jednak nie z powodu wyjątkowości dialogów, lecz sytuacji komunikacyjnej. Krótkie scenki zamieszczone na pustej stronie książki uderzają błyskotliwością użytych w dialogach sformułowań, które zyskują głębię łatwą do przeoczenia na Facebooku.

Ta transmedialność to charakterystyczna cecha internetu, który tworzy nieograniczone strefy przepływów między poszczególnymi typami twórczości. Ktoś, kto ma blog, jednocześnie komunikuje się z odbiorcami innymi kanałami, a bardzo często są to formy wsparcia i promocji tradycyjnej, drukowanej literatury, pozostającej w niektórych kręgach twórców nadal zjawiskiem dla artysty nobilitującym. Ciekawym i bodaj najbardziej znanym przykładem fejsbukowej twórczości jest strona *cichy nabiau* Łukasza Podgórniego, na której autor umieszcza swoje prześmiewcze komentarze, metamemy zrozumiałe dla grona wtajemniczonych członków nabiauowej konwencji. Król wspomina o tej stronie w swoim artykule, ale robi to w sposób, który staje się przedmiotem drwin Janczury, zarzucającego jej niezrozumienie nowej sytuacji komunikacyjnej. Trzeba jednak podkreślić, że badaczka z życzliwością i precyzją odnotowuje charakterystyczne cechy nowych praktyk literackich na społecznościowym portalu: to, że limity znaków niejednokrotnie wpływają na inwencję językową, że owocują ciekawymi efektami stylistycznymi. Nawet drażniąca konserwatystów redukcja polskich znaków, interpunkcji i końcówek fleksyjnych może odsłonić swój potencjał poetycki. Inne cechy tej nowej literatury to krótkotrwałość i ulotność, szybka dezaktualizacja, skupienie na wydarzeniach dziejących się tu i teraz. Autorka jest przy tym świadoma, że charakteryzując w ten sposób twórczość fejsbukową, postępuje wbrew naturze medium, a także na przekór oczekiwaniom samych zainteresowanych: „Trzeba w każdym razie pamiętać, że analizując tu posty z fejsbuka jako literaturę, układając je w ciągi i próbując wyłowić

[426] J. Szychowiak, *Całe życie z moim ojcem*, Poznań 2016.

pewne prawidłowości, postępujemy wbrew samemu medium. Medium mści się zresztą skutecznie, każąc skrolować w nieskończoność, żeby odnaleźć literaturę z zeszłego roku"[427].

Uwaga o skrolowaniu, czyli przewijaniu postów, które, zgodnie z zasadą działania Facebooka, układają się w porządku chronologicznym, skutecznie komplikując dotarcie do starszych wpisów, uwypukla ich krótki żywot, zbliżający fejsbukowe posty do dziewiętnastowiecznych publikacji utworów w odcinkach na łamach tygodników. Analogia to odległa, lecz pozwalająca uświadomić sobie dobitnie to, że każde medium wpływa na przekazywaną zawartość oraz kulturowe praktyki przez nie kształtowane. Swoje rozważania o wzajemnym oddziaływaniu literatury drukowanej i fejsbukowej autorka puentuje ważną konkluzją, którą warto przytoczyć w całości:

> Medium niweluje – i tak znajdujące się w opłakanym stanie, także jeśli chodzi o tradycyjną literaturę – kryteria krytycznej oceny i samą potrzebę ich stosowania. Zarazem jednak fejsbukowe wpisy wykonują dobrą robotę na rzecz bardzo potrzebnego w publicznej rozmowie rozluźnienia ram myślenia o literaturze, a także dla jej upowszechniania. Pokazują mianowicie, że odległość między codziennym słowem, statusem o – dajmy na to – jajku na twardo i parówkach na śniadanie, a wypowiedzią literacką zależy wyłącznie od nadanego kontekstu. „Co słychać?", pyta medium – odpowiedź na to pytanie może już być literaturą[428].

Odpowiedzią na ten rzeczowy, pisany z perspektywy zewnętrznej wobec świata mediów społecznościowych tekst, jest najeżony złośliwościami felieton Janczury, który – jak sam o sobie mówi szczerze – „bekę z dwutygodnika ma we krwi"[429]. Krytyk stara się – niestety nie sięgając po merytoryczne argumenty – udowodnić, jak bardzo nieadekwatne są narzędzia, którymi badaczka się posługuje, i jak niewiele można powiedzieć o wpisach na Facebooku, jeśli nie przyjmie się perspektywy i sposobu myślenia jego użytkowników. Obiektem drwin jest przede wszystkim „bufoniasty język" autorów internetowego pisma, tak zwany

427 Z. Król, *Co słychać?*, dz. cyt.
428 Tamże.
429 K. Janczura, *Trendy srendy (4): Witamy w dwutygodniku*, dz. cyt. Wszystkie kolejne cytowania tamże.

„język dyskursu". Młody autor, choć sam zajmował się krytyką literacką, głównie na łamach działającego do niedawna online czasopisma „Popmoderna", tutaj uprawia felietonowe krytykanctwo: subiektywne, personalne, często niemerytoryczne. Można z jego tekstu wydobyć jednak kilka charakterystycznych cech nowej świadomości, ukształtowanej przez kulturę internetu. W swej polemice z Król wychodzi z założenia, że autorka zachowuje się jak „wujek przy świątecznym stole", który „prowadzi niekończący się monolog na temat, o którym nie ma zielonego pojęcia." Dalej jest jeszcze agresywniej: „Nagle elyta zdobyła się na gest miłosierdzia wobec tej podrzędnej sztuki rozlewającej się po fejsie. Otóż pani redaktor odkryła, że status też może być literaturą, skoro gatunek ten uprawiają «prawdziwi pisarze», tak – ci prawdziwi, papierowi". Wybrzmiewa tu często podnoszony zarzut pod adresem zinstytucjonalizowanego życia literackiego, które deprecjonuje rozwijające się równolegle życie literackie w internecie, dofinansowania i nagrody przyznając twórcom literatury analogowej, choć ci mają często znacznie mniejsze grono czytelników niż autorzy online. Kolejne zarzuty są już ewidentnym nadużyciem. Janczura sugeruje Król brak wiedzy na temat istnienia literatury elektronicznej oraz opracowań na jej temat, chociaż badaczka wcale nie zajmuje się tą pierwszą, lecz opisuje szczególny odłam literatury fejsbukowej, która, choć korzysta z możliwości medium cyfrowego, nie jest tym samym co e-literatura[430].

Janczurę drażni tradycyjny, hierarchiczny, oparty na kryterium wartości artystycznej system literacki, utożsamia go z elitarnością, a tym samym z niesprawiedliwością. Język wysoki, hermetyzm krytyki literackiej traktuje jako przejaw niezrozumienia spontanicznej twórczości internetowej, o której powinno się pisać „normalniejszym", mniej wysublimowanym, a przez to bardziej wiarygodnym językiem. Przede wszystkim zaś podkreśla, że twórcy internetowi nie aspirują do bycia autorami drukowanymi, tworzą własny, alternatywny obieg literacki, własne społeczności, system komunikowania się w ich obrębie (jak twórcy memów, które dla wtajemniczonych są wielopoziomową metaświadomą grą).

430 Wedle najnowszych typologii stanowi jej popularną odmianę. Precyzyjniej różnicę tę wyjaśniam w zakończeniu książki.

Ponadto felietonista przeciwstawia fejsbukową kreatywność rzekomej bierności odbiorców literatury drukowanej, których jedyna aktywność polega na komentowaniu tego, co napisali inni. Bo w internecie każdy odbiorca staje się jednocześnie twórcą – kopiuje, przekleja, przetwarza, komentuje, dodaje – a działalność ta jest zarówno sposobem komunikacji z innymi, jak i formą najbardziej wiarygodnej, autentycznej, opartej na współrozumieniu i dzieleniu się krytyki kultury. Janczura zarzuca jeszcze badaczce, że jako przykłady przywołuje autorów nobilitowanych już przez publikację książkową, a zatem mających status „prawdziwych" literatów oraz to, że język, którym opisuje fejsbukową literaturę, jest nieadekwatny do jej natury:

> tak po prostu trzeba pisać, tak wypada, bo to właśnie poważna humanistyka. Nie żadne tam pozory naukowości, tylko literaturoznawstwo przez duże „l", które w żaden sposób nie powinno być kojarzone z lizaniem dupy. Ale, Pani Zofio, dlaczego na fejsie szanuje Pani tylko „prawdziwych pisarzy": Fiedorczuk, Wolny-Hamkało, Najdera, Szczerka czy Klicką, jeśli np. na fejsie bardzo dobrze ma się też taka Ola Radomiak z Piotrkowa Trybunalskiego? Ola co prawda nie wydała jeszcze książki, ale za to uzbierała za swoje wypociny ponad 50 tys. lajków[431].

Konfrontacja tych dwóch głosów pokazuje, że środowisko twórców internetowych – tu reprezentowane przez Janczurę – ostentacyjnie odcina się od oficjalnych instytucji życia literackiego, ferowanych przez nie hierarchii i ocen. Tworzy nową ahierarchiczną przestrzeń komunikacji, w której publikacja książki nie jest nobilitacją (choć droga Janczury – od publikacji online do własnej drukowanej powieści – zaprzecza takiemu postawieniu sprawy), zaś głosy analogowych krytyków traktowane są jako świadectwo anachroniczności i braku zrozumienia elementarnych różnic między światem internetu (w którym rozwija się żywa, dynamiczna, interaktywna literatura) i światem druku, który konserwuje stary model pisania nieprzystający do wrażliwości i potrzeb nowych pokoleń użytkowników internetu.

Streszczona powyżej minipolemika ukazuje największe słabości internetowych literatów, którzy tworzą zamkniętą subkulturę, nieuznającą innych głosów niż te pochodzące od samych użytkowników.

431 K. Janczura, *Trendy srendy (4): Witamy w dwutygodniku*, dz. cyt.

Za sprawą mediów społecznościowych zmiany zachodzą w mentalności odbiorców literatury. Cechuje ich dziś dużo większa bezpośredniość, spontaniczność, a także przekonanie, że szybki kontakt autora z czytelnikiem jest zjawiskiem naturalnym i pożądanym. Z kolei lekcja dla badaczy i krytyków, próbujących podjąć refleksję nad światem literatury elektronicznej i innych literackich sieciowych praktyk, jest taka, że tradycyjne kryteria analizy i interpretacji dzieła trzeba poszerzyć o informacje z zakresu mediologii i wiedzy o kulturze, także popularnej. Warto przy tym zrezygnować z wartościowania i podchodzić do omawianych tu zjawisk bez uprzedzeń, ponieważ dla rozpoznania nowej sytuacji literatury online równie ważny jak perypetie języka jest wymiar socjologiczny i psychologiczny zjawiska.

Nie ulega wątpliwości, że z perspektywy uświęconego tradycją kanonu estetycznego większość utworów powstających w sieci jest dużo mniej dojrzała i gorsza pod względem artystycznym od standardowej drukowanej książki. Jednakże nie o stwierdzenie tego stanu w badaniach nad nowymi zjawiskami winno chodzić. Ważny jest wymiar poznawczy tych badań. Chodzi o to, by lepiej zrozumieć istotę zmian zachodzących w kulturze, komunikacji oraz literaturze.

Cyfrowe projekty literackie to odpowiedź na przemiany kultury. Papierowe medium – statyczne, płaskie, niezmienne – nie jest w stanie już konkurować z nowymi możliwościami technologii cyfrowych. Dlatego literatura coraz częściej dostosowuje się do nowej rzeczywistości. Powstają nowe odmiany literackich praktyk w środowisku sieciowym. Tylko nieznaczna część tych zjawisk o charakterze eksperymentalnym testuje wytrzymałość i kompetencje czytających. Wiele innych gatunków i form aktywności twórczej to przede wszystkim rodzaj codziennych kulturowych praktyk, które weszły do habitusu tubylców sieci.

Im uważniej, wnikliwiej i wszechstronniej będziemy opisywać te zjawiska, tym ciekawszych rzeczy mamy szansę się dowiedzieć, także o kondycji literatury w czasach internetu. Literatura internetowa nie jest bowiem – tak zresztą jak literatura analogowa – odizolowaną dziedziną artystyczną, lecz częścią życia społecznego i kulturalnego. Służy do dzielenia się poglądami, emocjami, inspiruje do działania. W tym sensie życie i literatura intensywnie się przenikają, a klasyczne kategorie fikcji i autentyku przestają pełnić funkcję porządkującą i kategoryzującą odmiany pisania.

Do wyboru mamy całkiem sporo narzędzi. Szczególnie funkcjonalna jest teoria aktora sieci (ang. *Actor-Network Theory*)[432], która bada praktyki usytuowane, to jest zawsze konkretne i empiryczne w ich relacyjnym i dynamicznym uwikłaniu. Kategoria aktora (aktanta), którą Bruno Latour odnosi nie tylko do ludzi, lecz do wszystkich partnerów społecznych relacji, pozwala na uchwycenie i precyzyjne opisanie dynamiki procesów zachodzących podczas procesów pisania i czytania online, a przy tym dowartościowuje rangę materialnych i niematerialnych aspektów komunikacji sieciowej. Pozwala zatem każdorazowo pytać o rolę interesujących nas tu szczególnie czynników technicznych, takich jak: ekran, komputer, myszka, oraz technologicznych, czyli internetu, który sam jako skomplikowany system połączeń między komputerami-aktorami tworzy niezwykłą kłączowatą quasi-strukturę.

Wszystkie wymienione elementy tworzą splot istotnych dla osiąganego efektu czynników. Dostrzeżenie tej złożoności zmusza do ponownego, bardziej precyzyjnego i uwzględniającego mnogość aktorów zbadania każdego procesu komunikacji, tu zwłaszcza interesującej nas komunikacji literackiej online.

Wiele ze sformułowanych powyżej uwag ma w świecie cyfrowych humanistów charakter oczywistości, o których warto jednak wciąż przypominać. Tym, co zwraca moją uwagę, jest obserwowany od lat i pogłębiający się w miarę rozwoju e-literatury podział wśród literaturoznawców na znawców literatury analogowej oraz tych, którzy uznają internet za nowe medium praktyk literackich, istotne, inspirujące i obfitujące w ważne dla literaturoznawców zjawiska. Zajęcie się literaturą digitalną wymaga od badacza rezygnacji z wielu fundamentalnych przekonań i twierdzeń (takich jak stabilność i materialna niezmienność przedmiotu tych badań, którą zastąpiła dynamika obiektów cyfrowych; prawo autorskie chroniące dzieło przed ingerencją czytelnika, unieważnione w znacznej mierze przez interaktywność i ingerencję odbiorcy w dzieło jako warunek jego zaistnienia; dostrzeżenie i zrozumienie mechanizmów informatycznych i tekstotwórczych kryjących się za działaniem utworu, które wielokrotnie wyklucza hermeneutyczne skupienie się na warstwie semantycznej przekazu oraz interpretacji

[432] B. Latour, *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, tłum. A. Derra, K. Abriszewski, Kraków 2010.

jako głównym celu poznawczym; strukturalna ciągłość zastąpiona modularnością).

Ponadto w badaniach tych nowych zjawisk trudno jednoznacznie wytyczyć granicę między perspektywą historyczno- i krytycznoliteracką. Interesująca nas komunikacja literacka online liczy sobie w Polsce niewiele ponad dwadzieścia pięć lat, wpisuje się więc w horyzont naszej współczesności. Ale warto pamiętać, że zjawiska, o których mówimy, z racji dużego uzależnienia od szybko rozwijających się technologii (nowe oprogramowanie to nowe możliwości), ulegają uhistorycznieniu dużo szybciej niż literatura analogowa. Ponadto, ale również w związku z tym, większość krytyków towarzyszących nowym zjawiskom zachowuje i przywołuje perspektywę historyczną, niezbędną do tego, by objaśnić specyfikę nowych działań e-literackich.

To sprawia, że wciąż spoglądamy na nie z podwójnej perspektywy: jako na te, które projektują przyszłość literatury, kultury i cywilizacji (choć trudno stwierdzić, że są przyszłością literatury – wbrew sceptykom nie można bowiem uznać, że literatura analogowa zostanie zastąpiona cyfrową), a jednocześnie mówią dużo o tradycji, z której się wywodzą, którą często negują, przekształcają, ale nigdy nie przemilczają. Innowacja prezentowana pod nazwą literackiej siłą rzeczy przywołuje bowiem kontekst literatury drukowanej. Każdy utwór cyfrowy istnieje dla literaturoznawcy poprzez swoje odniesienie do modelu kultury i literatury analogowej. Ta pozycja komentatora – zewnętrzna wobec użytkowników literackiego internetu – stanowi oczywiście istotny mankament. Dlatego badacz i krytyk e-literatury – w odróżnieniu od jasno zdefiniowanych i rozdzielonych ról w świecie analogowym – bardzo często jest również jej współtwórcą i animatorem.

Doskonałym przykładem krytyka towarzyszącego przemianom e-literatury – badacza, twórcy i komentatora, cyfrowego humanisty – jest Mariusz Pisarski. Bardzo podobną strategię funkcjonowania w życiu literackim przyjęła inna badaczka najmłodszego pokolenia – Urszula Pawlicka. W tym gronie nie można pominąć Piotra Mareckiego – najbardziej doświadczonego animatora literackiej kultury digitalnej, redaktora naczelnego „Ha!Artu", a przede wszystkim – twórcy nowych elektronicznych form literackich. Literaturoznawcami spoglądającymi z perspektywy historii kultury i literatury na nowe

zjawiska są też prekursorzy badań nad literaturą elektroniczną: Maryla Hopfinger i Ewa Szczęsna, Małgorzata Janusiewicz, Agnieszka Przybyszewska, Dorota Sikora, Monika Górska-Olesińska, Anna Gumkowska – te badaczki nie mają jednak aspiracji krytycznoliterackich. Nietrudno zauważyć, że dominującą rolę w badaniach nad przekształceniami medialnymi odgrywają kulturoznawcy: Ryszard Kluszczyński, Wiesław Godzic, Mirosław Filiciak, Marek Krajewski, Piotr Celiński, Tadeusz Miczka. Tłumaczy tę prawidłowość niezwykła popularność nauk o kulturze, która w znacznej mierze wynika z transdyscyplinarności czy wręcz postdyscyplinarności współczesnej humanistyki. Kulturoznawcy okazują się dużo bardziej otwarci na nowe zjawiska digitalne w świecie kultury niż literaturoznawcy.

Właśnie dlatego jedna z najbardziej znanych i cenionych amerykańskich krytyczek i badaczek literatury elektronicznej, Katherine Hayles[433], postuluje konieczność powoływania zespołów badawczych, które krytycznie będą zgłębiać poznawcze, estetyczne, ontologiczne, funkcjonalne, komunikacyjne, socjologiczne, antropologiczne, percepcyjne, ekonomiczne, kulturalne i wszelkie inne konsekwencje powstania i rozwoju sieci programowalnych hybrydycznych praktyk okołoliterackich w cyfrowym medium. Wejście w posthumanistyczną przestrzeń współdziałania ludzi i maszyn to w Polsce wciąż perspektywa przyszłości.

433 Por. N.K. Hayles, *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics Literature and Informatics*, Chicago 1999.

ROZDZIAŁ X

LITERATURA BEZ GRANIC?

Od 1991 roku, kiedy powstała pierwsza strona World Wide Web[434], świat zmienił się nieodwracalnie. Dziś nikt nie jest wolny od skutków medialnej rewolucji, która dokonała się w ciągu minionego ćwierćwiecza. Wpływ internetu, następnie zaś mediów społecznościowych, na wszystkie aspekty ludzkiego życia (zarówno w wymiarze społecznym, jak i indywidualnym) nie budzi wątpliwości. Także status i kondycja sztuki, w tym literatury, uległy głębokim przeobrażeniom. Ta ostatnia uwolniła się od związku z medium druku i w przestrzeni komunikacji wirtualnej rozwija się wedle zmienionych reguł. Pod pewnymi warunkami powiedzieć można nawet, że literatura, podobnie jak inne sztuki, w dobie transmedialności i transdyscyplinarności nie ma granic. W tej zmieniającej się cały czas sytuacji warto więc wciąż na nowo podejmować próby opisu kondycji literatury w przekształcającym się środowisku medialnym; sprawdzać, jak mierzy się ona z pytaniami o swój status, jak wykorzystuje możliwości rozwoju i buduje relacje

[434] Jej twórcą był Tim Berners-Lee, brytyjski programista, który jest pomysłodawcą i twórcą ogólnoświatowego projektu systemu otwartej komunikacji opartej na hipertekście (WWW). WWW miał umożliwić współpracę wielu autorów dzięki łączeniu informacji w sieć dokumentów (hipertekst). Najpierw program WWW został przetestowany jesienią 1990 roku w Europejskim Ośrodku Badań Jądrowych (CERN, fr. Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire – Europejska Rada Badań Jądrowych) w Genewie. W internecie stał się dostępny latem 1991 roku. Od tej pory sieć WWW – system informacyjny działający w wolnym dostępie jako multimedialny, hipertekstowy standard usług internetowych – zdominowała internet, rewolucjonizując przestrzeń komunikacji, w tym komunikację artystyczną, również literacką.

z innymi dziedzinami aktywności twórczej, tradycyjnie traktowanej jako odrębne dziedziny sztuki.

Stare i nowe media są dziś polem transformacji i hybrydalnych połączeń. Medium, postrzegane jako tworzywo, zespół sposobów jego kształtowania i reguły odbioru, nie jest już dłużej podstawą rozumienia sztuki. A medialna tożsamość dzieła, pojmowana esencjalistycznie i stabilizująco, nie decyduje o przynależności do określonej dziedziny artystycznej. Taka sytuacja definiuje kondycję sztuki w epoce nazwanej przez Rosalind Krauss postmedialną[435]. Przedrostek post- jest w tym przypadku sygnałem konieczności krytycznego przemyślenia roli i miejsca medium, niesie w sobie, na co zwraca uwagę Agnieszka Rejniak-Majewska, performatywną dwuznaczność[436]. Chodzi przede wszystkim o krytyczny namysł nad aktualną sytuacją, w której tradycyjne podziały dyscyplin zastąpiło ogólne pojęcie sztuki[437] (ang. *art in general*), a także projekt ponownego wynajdywania medium (ang. *reinventing*), o którym pisze Krauss[438]. Współczesne praktyki artystyczne (w tym również działania w poszerzonym, zdestabilizowanym i hybrydycznym polu e-literatury) nawiązują do specyfiki medium, jednocześnie jednak eksponując zmiany i przesunięcia w jego obrębie, uniemożliwiające powrót do tradycyjnie definiowanych dyscyplin sztuki. Sytuacja ta odnosi się również do kondycji e-literatury, która nie tyle jest literaturą w tradycyjnym jej rozumieniu jako sztuki słowa, lecz szczególną transpozycją, której odbiór winien odbywać się w odniesieniu do jej modernistycznej wykładni.

Najczęściej pojawiające się w związku z ekspansją technologii w kulturze pytania dotyczą statusu wytwarzanych z jej użyciem obiektów. Czy to jeszcze sztuka? – pytają odbiorcy spoglądając na cybernetyczne projekty artystów-programistów. Działania w rzeczywistości

435 R. Krauss, *Two Moments from the Post-Medium Condition*, „October" 2006, no. 116, Spring, s. 55–62.

436 A. Rejniak-Majewska, *„Kondycja postmedialna" i wynajdywanie medium według Rosalind Krauss*, w: *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Łódź 2010, s. 42. W artykule autorka rekonstruuje również ważny spór Krauss z Clementem Greenbergiem na temat modernistycznej koncepcji autonomii sztuk.

437 Por. J. Kosuth, *Sztuka po filozofii*, tłum. U. Niklas, w: *Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?*, red. S. Morawski, t. 2, Warszawa 1987, s. 239–258.

438 R. Krauss, *Reinventing the Medium*, „Critical Inquiry" 1999, vol. 25, s. 289–305.

wirtualnej, wymagające użycia skomplikowanego, bardzo wyspecjalizowanego (i kosztownego) sprzętu, budzą skojarzenia raczej z warsztatem szalonego wynalazcy niż ze sztuką. Uzmysławiają też dobitnie to, co wcześniej nie wydawało się tak istotne: że *techn*é, czyli związanie sztuk z narzędziami służącymi do ich wytwarzania, zawsze było częścią procesu twórczego[439]. Użycie technik malarskich, rzeźbiarskich, pisarskich maskował jednak finalny efekt: obraz, rzeźba, wiersz, powieść. Dziś, głównie z powodu ogromnego przyspieszenia zmian technologicznych dokonujących się na naszych oczach, wpływ wynalazków technicznych na sztukę stał się dużo bardziej widoczny, a jednocześnie dużo trudniej uchwytny.

Posługujemy się wytworami techniki już nie tylko jako narzędziami. Nowe, niewidzialne technologie teleinformatyczne przenikają naszą rzeczywistość, wnikają w ludzką świadomość, przekształcając ją dogłębnie. Nie da się już oddzielić tego, co naturalne, od tego, co sztuczne – sztuczność wnika w samą istotę naszego świata. Patrzymy na niego i doświadczamy go inaczej niż kiedyś. Głęboka więź człowieka i technologii prowadzi, zdaniem wielu badaczy, do cyborgizacji ludzkich istot[440]. Na naszych oczach i z naszym udziałem pisze się nowy rozdział antropologii. Jej bohaterem jest człowiek zalogowany, podłączony do urządzeń sieciowych, żyjący w poszerzonej rzeczywistości, dającej poczucie przebywania w wielu miejscach naraz. Jego mózg zmienia się pod wpływem nowych bodźców, a możliwości poznawcze i percepcyjne ulegają modyfikacji za sprawą niewidzialnych technologii oraz braku ograniczeń czasowych i przestrzennych. Jeśli dodać do tego całkiem namacalne dowody oddziaływania technologii na ludzki organizm, których dostarcza pod dostatkiem współczesna medycyna (także estetyczna), granica między ludzkim i nie-ludzkim nie tylko przestaje być oczywista, lecz coraz częściej całkiem zanika.

---

439 Na temat historii pojęcia *techne* zob. A. Doda-Wyszyńska, *Pojęcie techne a filozofia przedstawienia*, w: *Filozofia technologii*, red. S. Myoo, J. Hańderek, Lublin 2014, s. 7–16.

440 Por. G. Gajewska, *Arcy-nie-ludzkie. Przez science fiction do antropologii cyborgów*, Poznań 2010; *Klan cyborgów. Mariaż człowieka z technologią*, red. G. Gajewska, J. Jagielski, Gniezno 2008.

Jednocześnie cały czas odbywa się proces wytwarzania nowych cyberobiektów, instalacji, wirtualnych performensów, których innowacyjność, zrywająca z percepcyjnymi i estetycznymi przyzwyczajeniami odbiorców sztuki, utrudnia ich akceptację. Koncepcja sztuki pojmowanej jako odrębna od innych typów działalności człowieka aktywność o szczególnych walorach estetycznych, ideowych i formalnych często okazuje się anachroniczna w obliczu eksperymentalnych dokonań twórców, korzystających z najnowszych odkryć w dziedzinie nauki i wynalazków technicznych oraz biotechnologicznych, tworzących swoje projekty w laboratoriach lub pracowniach informatycznych. Odwróciły się też relacje między możliwościami technicznymi i ich wykorzystaniem w twórczości. Coraz częściej to nie poszukiwania artystyczne prowadzą do odkrycia nowych możliwości ekspresji (czyli nowych rozwiązań formalnych), lecz odwrotnie: nowe technologie skłaniają twórców do testowania skutków ich wykorzystania w ramach eksperymentów artystycznych. A przy tym standardowe narzędzia (na przykład cyfrowe), oferowane użytkownikom w postaci oprogramowania, ograniczają przestrzeń artystycznej wolności, dlatego stają się przedmiotem krytyki. W ich miejsce twórcy projektują własne, jednorazowe rozwiązania. Dlatego badania sztuki w perspektywie technokulturowej stanowią dziś rozległy i wielokształtny obszar, na którym spotykają się kompetencje artystów, informatyków, inżynierów, historyków sztuki, historyków idei, filozofów, filozofów nauki, kulturoznawców[441]. Z tego też powodu określa się niekiedy dzisiejsze czasy nowym renesansem, a artystów – mianem *homo faber*, wskazującym na zręcznościowy, a zarazem wymagający szczegółowej wiedzy i umiejętności charakter ich działań, mających status wytwarzania i pracy zarazem[442]. Świadome uczestnictwo

441 Stanową one odrębny problem i mają ogromną literaturę przedmiotu.

442 Por. P. Celiński, *Postmedia*, dz. cyt. Autor odwołuje się do ujęcia Hanah Arendt, która w *Kondycji ludzkiej* twórczego i refleksyjnego *homo faber* przeciwstawia *animal laborans*, czyli bezmyślnemu i odtwórczemu konsumentowi. Celiński charakteryzując współczesną sytuację, posługuje się określeniami: Homo F@ber i renesans 2.0. Na marginesie dodajmy, że *homo faber* przeciwstawiany jest zwykle *homo ludens*, czyli człowiekowi zabawy. Nie można jednak zapominać, że tę sprzeczność znosi współczesna kultura. Figurą twórcy korzystającego z możliwości, jakie dają nowe technologie, staje się niejednokrotnie *homo ludens*. Zarówno bowiem poważny artystyczny projekt, jak i zabawa narzędziami programistycznymi stają się dziś przejawami aktywności eksperymentalnej oraz postawy krytycznej wobec nowej sytuacji kultury.

w kulturze wymaga bowiem rozległych kompetencji, budzących – inna sprawa, czy słusznie – skojarzenia z wszechstronnością mistrza renesansu Leonarda da Vinci[443]. Dzisiejszy artysta jest nie tylko praktykiem, lecz również komentatorem własnych działań: objaśnia tajniki wytwarzania i działania swoich dzieł, projektuje kontekst ich odbioru. Angażuje się w proces kształtowania nowej świadomości i wrażliwości odbiorców[444].

Wszystkie te kwestie, coraz częściej będące przedmiotem krytycznej oraz badawczej refleksji[445], nie pozostają bez wpływu na przemiany sztuki słowa, która również ulega głębokim przekształceniom za sprawą technologii cyfrowych. Mam na myśli oczywiście sytuację literatury elektronicznej[446].

Współczesny stan kultury określany jest nie bez powodu trans-, a nawet postdyscyplinarnym. Zacierają się granice pomiędzy tradycyjnymi dziedzinami twórczości, co najlepiej widać na przykładzie tych najbardziej konserwatywnych dotąd, związanych z jednym medium, do których zalicza się literatura. I nie chodzi już tylko o metodologiczną świadomość nieautonomiczności i niedefiniowalności literatury czy o pożytki płynące z badań kulturowych nad tekstami literackimi. W środowisku digitalnym literatura, określana dotąd synonimicznie mianem sztuki słowa, wchodzi w szczególną relację z innymi kodami semiotycznymi i innymi dziedzinami twórczości. Najwyraźniejszy jest jej związek z filmem, sztukami wizualnymi oraz grami wideo, choć pole potencjalnych nawiązań jest nieograniczone. Łączy się z nimi już nie w porządku intersemiotycznym, lecz w nowym, trudnym do określenia

443 Por. P. Celiński, *Postmedia*, dz. cyt., s. 64–67.

444 Zjawisko to doskonale widać w przypadku utworów e-literackich, z których każdy stwarza własne, jednorazowe i niepowtarzalne reguły powstawania, działania i odbioru. Dlatego prawie każdy z dostępnych online projektów opatrzony jest odautorskim komentarzem, swoistą instrukcją obsługi, nie tylko wprowadzającą w techniczne arkana działania obiektu, lecz wskazującą na możliwe konteksty jego odbioru.

445 Por. pod wieloma względami przełomowy tom rozpraw poświęcony związkom sztuki, nauki i technologii w Polsce *Sztuka i technologia. Od cyberkomunizmu do kultury makerów*, red. A. Jelewska, Poznań 2014.

446 Pierwszym utworem, który uznany został za reprezentanta nowego gatunku e-lit (anglojęzyczny skrót pełnej nazwy) był powstały w 1952 roku komputerowy algorytm wytwarzający miłosne listy, autorstwa brytyjskiego informatyka Christophera Strachey'a. *Love letter algorithm* generował wiersze, które miały charakter queerowej krytyki heteronormatywnych wzorców miłosnych wyznań. Aktualnie jego wersja dostępna jest pod adresem https://www.gingerbeardman.com/loveletter/ (dostęp: 10.11.2019).

w języku literaturoznawstwa wymiarze. Literatura elektroniczna stała się bowiem częścią zjawisk związanych z procesem ucyfrowienia oraz z wynikającej z niego konwergencji mediów.

Przejście od kultury mediów analogowych do kultury cyfrowej jest dla interesującego nas problemu kluczowe. Prowadzi do dematerializacji przekazów, które dotąd nierozłącznie wiązały się ze swoim materialnym nośnikiem. Jak dla malarstwa medium stanowiło zagruntowane płótno pokryte farbą, dla fotografii światłoczuła klisza i odpowiedni papier, dla muzyki fonograf, winylowe płyty czy wreszcie taśma magnetyczna, tak dla literatury były to najpierw rękopiśmienne, a potem drukowane woluminy. Tymczasem wraz z wynalezieniem nowej technologii komunikacji cyfrowej wszystkie formy przekazu, wytworzone w kodzie digitalnym lub na format cyfrowy przetransformowane (czyli ucyfrowione), utraciły swą odrębność, właściwości fizyczne oraz reguły wytwarzania. Wszystkie bez różnicy mają (na poziomie ukrytego dla odbiorcy kodu źródłowego) status zapisu zerojedynkowego. Jak klarownie tłumaczy Piotr Celiński: „W domenie cyfrowej wymazane zostały różnice pomiędzy poszczególnymi mediami epoki analogowej. Wchodząc do cyfrowego świata zostały one pozbawione wielu swoich szczególnych, materialnych i gramatycznych cech, reguł i kształtów”[447].

Nietrudno zauważyć, że kluczowym pojęciem jest tutaj kategoria medium, które rozumieć należy nie tylko jako techniczne zapośredniczenie komunikacji między nadawcą i odbiorcą. Media to, zgodnie z ujęciem amerykańskiej historyczki mediów Lisy Gitelman,

> społecznie realizowane struktury komunikacji, które zawierają zarówno formy technologiczne, jak i związane z nimi protokoły i gdzie komunikacja jest praktyką kulturową, zrytualizowanymi więziami ludzi poruszających się na tej samej mapie mentalnej, zaangażowanych w popularne ontologie reprezentacji i współdzielących je. (…) Jeśli media zawierają to, co nazywam protokołami, obejmują one ogromną ilość normatywnych reguł i warunków domyślnych, które gromadzą się i przylegają jak mglisty układ wokół technologicznego jądra. Protokoły wyrażają ogromną różnorodność relacji społecznych, ekonomicznych i materialnych[448].

447 P. Celiński, *Postmedia*, dz. cyt., s. 16.
448 L. Gitelman, *Always Already New*, dz. cyt., s. 7.

W tak szeroko skonstruowanej definicji, uwzględniającej historyczny, kulturowy i społeczny kontekst, mieszczą się również sztuki, które stanowią połączenie cech swoich technicznych nośników z dyktowanymi przez nie kulturowymi protokołami, kształtującymi określone zachowania i formy uczestnictwa w kulturze. I tak literatura, jako sztuka będąca medium w rozumieniu Gitelman, rozpowszechniona w postaci drukowanej książki, spełnia określoną rolę społeczną i kulturotwórczą. Dostępna jest dla tych grup społecznych, które stać na zakup książki, wyznacza (przynajmniej do pewnego stopnia) status społeczny osoby, świadczy również o jej kapitale kulturowym. Samo czytanie książki wymaga stosowania określonych zasad. Także i to, że fragmenty powieści podzielonej na rozdziały dają się uspójnić jako odnoszące się do jednego świata; to, że żywiąc uczucia do literackich bohaterów, nie wierzymy w ich istnienie i że w fabule powieściowej nie szukamy prostego odbicia faktów, wynika z kompetencji kulturowych podlegających systemowym regulacjom. Podobne uregulowane kulturowe praktyki wymuszają rzecz jasna inne typy komunikacji (telefonowanie, pisanie e-maili i tak dalej), w tym także inne dziedziny sztuki. Aby na przykład obejrzeć spektakl, należy wcześniej kupić bilet i pójść do teatru. W teatrze należy zachowywać się zgodnie z ustalonymi regułami. Konwencje teatralnego przedstawienia pozwalają widzowi połączyć poszczególne sceny i akty w jedną opowieść, nawet jeśli łączność między nimi nie jest oczywista. Scenografia traktowana jest jako element świata przedstawionego, a nie fragment rzeczywistości. Te i wiele innych reguł składają się na złożoną, podlegającą historycznym przekształceniom całość.

Powyższe wyjaśnienie, odnoszące się do rzeczywistości klasycznych sztuk w kulturze sprzed doby cyfrowej rewolucji, pozwala unaocznić istotę zmiany, która dokonuje się w cyberkulturze. Otóż w dobie konwergencji mediów, czyli zjawiska upodobnienia ich do siebie, tracą one techniczne cechy różnicujące. Za sprawą digitalizacji kultury zniwelowane zostały granice pomiędzy poszczególnymi sztukami. Badacz mediów Lev Manovich obwieścił wprost, że koncepcja medium straciła w cyberkulturze znaczenie[449]. Internet stał się miejscem, gdzie – w postaci zdematerializowanej, cyfrowej – dostępne są wszystkie te

[449] Por. L. Manovich, *Estetyka postmedialna*, dz. cyt., s. 105–116.

przekazy, sztuki i media, które dotąd funkcjonowały w odmiennych środkach według odmiennych reguł. Medioznawcy określają ten stan jako przejście od fazy mediów do fazy interfejsów, co oznacza tyle, że różnice między poszczególnymi przekazami widoczne są jedynie na powierzchni, na poziomie komunikatu widzialnego dla odbiorcy, natomiast reguły ich wytwarzania zostają ujednolicone. Raz jeszcze przywołajmy komentarz Piotra Celińskiego:

> W domenie cyfrowej historyczne gramatyki mediów obowiązują jednakowe zasady. Wszystkie cyfrowe dane obowiązuje tu równość wobec kodu, fizycznych zasad elektryczności i *hardware* oraz tłumaczących je kulturze interfejsów. Poddają się one programowaniu, adaptują swoje zasoby do wymogów strukturalnych baz danych i sieciowych protokołów komunikacyjnych, wzajemnej synchronizacji i wymieszania, itd. – stają się po prostu bazami danych, ciągami cyfrowego kodu zer i jedynek, którymi można za pomocą dowolnych algorytmów zarządzać zgodnie z regułami cybernetycznej wiedzy i możliwościami obowiązujących interfejsów użytkowych[450].

To wyjaśnienie, brzmiące może nieco obco w uchu humanisty, wydaje się niezbędne do tego, by móc wyjaśnić ontologię e-literatury (a także wszystkich innych sztuk w technokulturze). Funkcjonując w środowisku cyfrowym, utraciła ona swoją właściwość odrębnego, możliwego do oddzielenia i izolacji od innych form medialnych, komunikatu językowego. Internet stanowi multimedialny ekosystem, w którym trudno wyznaczyć granice pomiędzy poszczególnymi formami, semiotycznymi kodami i systemami znaczeń. Nie dlatego, że ich nie ma, lecz dlatego, że wszystkie one podlegają takim samym regułom łączenia i wymienności, co powoduje, że cyfrowość „skutecznie wymazuje kulturowy sens medium, techniczne kształty i dotychczas istniejącą strukturę komunikacyjnego ekosystemu kultury”[451].

Przyglądając się pojedynczym mediom w przestrzeni internetu, należy zatem mieć na uwadze to, że interfejs (czyli przestrzeń kontaktu z urządzeniem, która umożliwia nam obcowanie z przekazem, czyniąc go widzialnym i rozpoznawalnym) nie stanowi ostatecznego i niezmiennego obiektu, który podlegać mógłby interpretacji w izolacji

450 P. Celiński, *Postmedia*, dz. cyt., s. 17.
451 Tamże, s. 18.

od jego technologicznego zaplecza i kontekstu oraz od relacji z innymi przekazami. Komputer, dziś dodatkowo podłączony do sieci, stanowi metamedium, czyli jest, zgodnie z definicją Alana Kay'a, formą medium zawierającą w sobie wszystkie inne media[452]. Natomiast polski teoretyk mediów Piotr Celiński używa terminu „postmedia", który wskazuje przede wszystkim na zatarcie w cyberświecie granic pomiędzy przekazami, konstytutywnych dla ich historycznych, analogowych poprzedników.

Z tego powodu w odniesieniu do wytworów e-literatury stosuje się niekiedy formułę „literatura bez granic", paraliteratura, postliteratura lub literatura transmedialna. Wszystkie te określenia sygnalizują odmienność sytuacji twórczości słownej w internecie, ponieważ jednak każde ze sformułowań narzuca już pewien wartościujący sposób myślenia o relacji między literaturą drukowaną i cyfrową jako jej fazie w pewnym stopniu zepsutej, schyłkowej, niepełnej, pozostaję przy neutralnym określeniu rozpowszechnionym w badaniach zachodnich, ponieważ wskazując na zmienioną ontologię, otwiera dla niej szerokie perspektywy badań, nie narzucając z góry wartościowania.

Przede wszystkim utwory te, jak podkreślałam wcześniej kilkukrotnie, wytwarzane są i dostępne jedynie w medium elektronicznym (ang. *born-digital*) – nie da się ich wydrukować i czytać tak, jak literaturę drukowaną, podczas prób przeniesienia na papier tracą bowiem swoje właściwości. Już ten fakt ontologicznej zależności od cyfrowej technologii powoduje głębokie przekształcenia zarówno w naturze e-literackiego projektu, jak i w nastawieniu odbiorców. Każda zmiana nośnika – z drukowanej kartki na audiobook lub e-book – powoduje bowiem zmianę percepcyjnych wrażeń i możliwości odbiorcy. To właśnie w sytuacji obcowania z literaturą elektroniczną uzmysłowić sobie musimy, jak istotne dla procesu rozumienia i konstytuowania się znaczeń jest nie tylko to, co czytamy, lecz również to, z czego czytamy[453]. Medium techniczne dyktuje nam warunki możliwości, limituje

452 A. Kay, A. Goldberg, *Personal Dynamic Media*, w: *The New Media Reader*, eds. N. Wardrip-Fruin, N. Montfort, Cambridge 2003, s. 393–404. Por. podobne ujęcie: L. Manovich, *Język nowych mediów*, dz. cyt.; tenże, *Awangarda jako software*, dz. cyt., s. 332.

453 E.J. Aarseth, *Cybertekst*, dz. cyt., s. 14. Por. „gdy czytamy z cybertekstu, stale przypomina się nam o niedostępnych strategiach, ścieżkach, którymi nie podążyliśmy i głosach, których nie usłyszeliśmy. Każda decyzja sprawia, że jedna partia tekstu

przestrzeń naszej odbiorczej wolności, ale też wpływa na charakter utworu. Wszystkie zatem kolejne cechy e-literatury są pochodną jej digitalnego statusu. Hipertekstowa struktura wielu utworów zmusza do lektury niesekwencyjnej, która często przypomina błądzenie po labiryncie w poszukiwaniu właściwej ścieżki. Zasadniczą nowością jest uczasowienie i uprzestrzennienie literatury. Słowa na ekranie odzyskują brzmienie zapomniane w kulturze druku, istotną rolę może odgrywać też ich wygląd: wielkość, rodzaj czcionki, relacje z innymi graficznymi elementami przekazu. Wizualizowane są nie tylko słowa, których typografia staje się znacząca, ale też niekiedy struktura utworu, kiedy właściwemu hipertekstowi towarzyszy mapa obrazująca system połączeń między leksjami, pozwalający czytelnikowi zorientować się w przebiegach fabularnych. Dzieło nie jest statycznym obiektem – tekstem do czytania, lecz dynamicznym, procesualnym dzianiem się. To przekształcenie z gotowego dzieła w proces niekiedy bardziej przypomina swą potencjalnością partyturę muzyczną.

Z tego powodu użycie w stosunku do e-literatury określenia „utwór", które sugeruje skończoność i stabilność jego kształtu, jest dość mylące. W wielu przypadkach nie istnieje jedna wersja utworu, lecz wiele jego wariantów. Tak dzieje się w przypadku hipertekstów, których przejście pozostawia każdego odbiorcę z odmiennym wyobrażeniem na temat kształtu i przebiegu fabuły. Z procesualnością wyłaniania się utworu w swoim interfejsowym (widzialnym) kształcie wiąże się interaktywność wielu z nich – wymagają one fizycznego zaangażowania odbiorcy w akt przechodzenia do kolejnych faz utworu. Wiązać się to może z koniecznością podjęcia konkretnych decyzji co do wyboru przebiegu utworu (kliknięcie w wybrany link, odpowiedź na pytanie, wybór spomiędzy dwóch możliwości). Za każdym razem decyzja czytelnika nie jest jednak podejmowana z pełną świadomością jej skutków, tzn. czytelnik nie wie, jakie konsekwencje będzie miał jego wybór dla dalszego przebiegu utworu. Ta cecha zbliża e-literaturę

przechodzi na bliższy, a inna na dalszy plan, i być może nigdy nie poznamy następstw wszystkich swoich możliwych wyborów, gdyż większość z nich pomijamy. Tu właśnie tkwi zasadnicza różnica między cybertekstem a wieloznacznością tekstu linearnego. Ów brak dostępu, co należy podkreślić, nie implikuje niejednoznaczności, lecz raczej nieobecność możliwości – aporię".

do gier wideo: elementy rozgrywki spotykają się w wielu utworach z nowymi technikami prowadzenia narracji. Lekturze towarzyszyć mogą liczne efekty kinetyczne i animacyjne, wzmacniające semantykę tekstu werbalnego, ale też po prostu modyfikujące jego odbiór.

W wielu utworach czytelnik pozostaje jednak bierny i skazany jest na oglądanie kolejnych faz tekstu bez wpływu na tempo ich pojawiania się i znikania. Ten typ odbioru również, co oczywiste, wpływa na percepcję, uniemożliwia bowiem regulowanie tempa lektury (to na przykład przypadek wideopezji, ale też generatywnego poematu *booms* Puldziana Płucienniczaka). Często nieczytelność z tym związana staje się zamierzonym i pożądanym efektem. W dziedzinie grafiki, typografii i szeroko pojmowanej sfery wizualnej e-literatura nie ma praktycznie żadnych ograniczeń poza tymi, które stawia technologia. To, co widzimy na ekranie, jakiego rodzaju obrazy, grafiki i efekty wizualne towarzyszą lekturze, ma, co oczywiste, przemożny wpływ na sposób odbioru utworu i jego interpretacje. Podobnie dzieje się ze sferą audialną, która nie tylko buduje nastrój, ale też dysharmonijnie zakłóca odbiór, budzi niepokój – i zawsze wzbogaca semantykę przekazu werbalnego oraz modyfikuje jego odbiór.

Na koniec tego krótkiego katalogu nowości wprowadzanych do poetyki e-literatury, warto przypomnieć o utworach, które robią wrażenie pisanych przez maszynę – to różnego rodzaju generatory, w których kolejne elementy zaczerpywane się z zamkniętych lub otwartych baz danych, a następnie łączone zgodnie z algorytmem. Nawet jednak w takich przypadkach należy pamiętać o tym, że za wszystkimi, także najbardziej zmechanizowanymi i odpodmiotowionymi zjawiskami stoi twórca – artysta-programista, który projektuje (przynajmniej do pewnego stopnia) reguły działania i przebiegu e-literackiego utworu.

Przyglądając się różnorodnym i nieustannie poszerzającym się nowym propozycjom, łączącym specyficzne walory komunikacji literackiej z możliwościami technologii otwierającej słowo na kooperację z innymi kodami i sztukami, uznać można, że pole literatury w XXI wieku, wbrew diagnozom pesymistów, wcale się nie kurczy. Zmienia się jednak nieustannie, poddając próbie trwałość i aktualność tradycyjnych definicji. Obszar literackich eksperymentów rozrasta się, wchłaniając nie tylko formy i style wcześniej traktowane jako z gruntu nieliterackie: użytkowe, potoczne, trywialne. Wiek XX, który upłynął

pod znakiem rozwoju audiowizualności, wzbogacił twórczość literacką o nowe techniki opowiadania, montażu i obrazowania, inspirowane przez wynalazki takie jak film, radio, wreszcie telewizja. Dopóki literatura związana była z formą drukowanego kodeksu, granice eksperymentów w obrębie literackiej ekspresji wytyczały techniczne możliwości druku. Spory o to, czym jest literatura oraz w czym przejawia się literackość tekstu, nie podawały w wątpliwość jej cechy fundamentalnej: tego, że jest ekspresją językową. Pogranicza i korespondencje sztuk, badane przez literaturoznawców, pokazywały jedynie złożoność relacji, w jakie wchodzi literatura. Nawiązania, pokrewieństwa i aluzje miały charakter metafor, strukturalnych paralel, realizowanych środkami właściwymi komunikacji werbalnej. Nie przekraczały granic ekspresji językowej. Literatura pozostała sztuką słowa, bo to język jest jej materią, jak dla muzyki dźwięk, zaś dla malarstwa plama barwna.

Tymczasem dziś zmiana myślenia o losie literatury i literackości wymuszona jest przez dużo bardziej zasadnicze niż metodologiczne kwestie. Humanistyka znalazła się w sytuacji, w której technika i kultura, wcześniej funkcjonujące niezależnie, stanowią jeden, nierozdzielny, technokulturowy twór[454].

Badacz literaturoznawca pyta o właściwości języka oraz specyfikę komunikacji literackiej w obrębie internetu. Okazuje się jednak, że nie jest w stanie odpowiedzieć na wszystkie swoje pytania, nie zadając także pytań przekraczających dotychczasowe granice jego kompetencji. Pytanie o właściwości komunikacji wirtualnej prowadzi do wiedzy z zakresu teorii informacji i cybernetyki (w której skądinąd dwudziestowieczne literaturoznawstwo strukturalistyczne jest zanurzone). Pytanie o relację słowa i innych kodów, wykorzystywanych w utworach online, wymaga od badacza kompetencji nie tylko z zakresu historii sztuki oraz semiotyki, lecz także technologii cyfrowej, czyli informatyki (a nawet dalej – fizyki kwantowej). Nie tylko dlatego, że w jednym dziele spotykają się kod wizualny,

454 Analogicznym pojęciem posługują się badacze pogranicznych kwestii i relacji między kulturą i naturą, którzy z kolei mówią o naturo-kulturze lub trzeciej kulturze, co wskazuje na ontologiczną nierozdzielność kategorii, które spotkały się nie tylko w obrębie metodologicznej refleksji podejmowanej w prowadzonych dzisiaj badaniach, lecz nade wszystko i w pierwszej kolejności – w doświadczeniu uczestników.

dźwiękowy i werbalny dzięki technologii, która umożliwia swobodne łączenie, przetwarzanie obiektów digitalnych. Także – a może przede wszystkim – dlatego, że wiele elementów poetyki (czyli wytwarzania i budowy) nowych obiektów zostało przez nią umożliwionych – bez niej by nie zaistniały. Dotyczy to na przykład zjawiska spacjalności i czasowości dzieła.

W badaniach nad literaturą drukowaną do właściwego odczytania utworu literackiego niezbędne jest przede wszystkim zapoznanie się z nim w całości, związane z możliwością dostępu do całej jego struktury, co dopiero pozwala na pełną analizę relacji między poszczególnymi elementami. Tymczasem wiele utworów e-literackich wykorzystuje możliwości dynamizacji obiektów – zarówno w technologii 3D, jak i dzięki prostym oraz bardziej zaawansowanym animacjom (rendering, rozmycie ruchu, tweening, animacja proceduralna, symulacja zjawisk fizycznych, zaawansowane techniki *motion capture*, czyli rejestrowanie ruchu użytkownika za pomocą sensorów i odtwarzanie ich na ekranie). Z tego powodu nie tylko niemożliwe jest ogarnięcie „całości" tekstu e-literackiego, którego kolejne fazy zależne są od wcześniejszych wyborów czytelnika, ale też każdy czytający ma do czynienia z innym wariantem utworu.

Stopnień wykorzystania zaawansowanych technologii w budowaniu dzieła e-literackiego jest bardzo zróżnicowany, każde z nich w zupełnie inny sposób korzysta z literackiego potencjału języka. Dlatego pożytecznym terminem wydaje się przywoływana tu przeze mnie wielokrotnie kategoria literackości, która pozwala jasno wskazać na stopniowalność natężenia zjawiska wykorzystania wielorakich właściwości słowa i pozwala opisywać jego obecność także w tych projektach, które do literatury już nie należą.

Literackość oznacza – najogólniej – pewien stopień natężenia cech, pozwalających uznać, że nie tylko literatura jako sztuka słowa, lecz także inne sztuki pokrewne cechują się pewnym stopniem jej posiadania. Na pytanie o to, czym jest literackość, z mistrzowską precyzją strukturalisty odpowiedział Edward Balcerzan[455]. Promując swoją koncepcję literackości jako modelu, badacz wskazał zarazem wiele cech w obszarze praktyk piśmienniczych, z którymi nie sposób się nie zgodzić i które

455 E. Balcerzan, *Literackość*, dz. cyt.

pozwalają zrekonstruować wyobrażenie, czym jest omawiana wartość. Po pierwsze zatem „literackość stanowi jakość komunikacyjną, uobecnia się sytuacyjnie”[456]. Sposób jej postrzegania oraz funkcjonowania zależy od kulturowego obszaru, w którym się ujawnia. Z tego wynika druga cecha, ta mianowicie, że „literackość może się uobecniać poza literaturą, nie tracąc swych wyznaczników podstawowych”[457]. Nie jest przy tym przypisana żadnej substancjalnej właściwości dzieła, a szukać jej trzeba „w relacjach między składnikami tekstu”[458].

Jak widać, Balcerzan rezygnuje z podejmowanych wielokrotnie przez teoretyków literatury prób poszukiwania w utworach konkretnych cech o kwantyfikatorze literackim (obrazowość, fikcyjność, nadorganizacja języka i figuratywność, spójność elementów, wieloznaczność, autoteliczność, intertekstualność i tak dalej), proponując w zamian sprzecznościową koncepcję literackości, koncepcję bardziej uniwersalną. Polega ona

> na uwyraźnieniu i jednoczesnym zawieszeniu obowiązującej poza sztuką słowa formalno-logicznej normy niesprzeczności (*lex contraditionis*), wedle której nie mogą być uznane za równocześnie prawdziwe dwa przeciwstawne sądy na temat tego samego przedmiotu, ujęte w tym samym trwaniu i w identycznym ukierunkowaniu. W komunikacji praktycznej nie jest dopuszczalne, by coś jednocześnie było A i nie-A; w komunikacji literackiej – odwrotnie – jest to nie tylko nagminne, ale i nieodzowne[459].

Aby ta sprzecznościowa reguła działała, Balcerzan przyjmuje Łotmanowskie rozumienie granic, zgodnie z którym „ten sam tekst literacki, wypowiedziany w bezpośredniej rozmowie i zamknięty w ramie literackiego utworu, nie jest tym samym tekstem”[460].

Kłopot z tak sformułowaną definicją polega jednak na tym, że wymaga ona uznania niezmienności modelu literackości, którego wszelkie przejawy są tylko wariantami jednego inwariantu, co czyni go uniwersalnym wyróżnikiem wszystkich potencjalnie możliwych do

456 Tamże, s. 44. W oryginale tekst zapisany wersalikami.
457 Tamże, s. 45. W oryginale tekst zapisany wersalikami.
458 Tamże, s. 54. W oryginale tekst zapisany wersalikami.
459 Tamże, s. 57.
460 Tamże, s. 131. W oryginale tekst zapisany wersalikami.

pomyślenia i realizacji dzieł sztuki literackiej. Tymczasem w przypadku projektów e-literackich te reguły odbioru literatury bywają głęboko modyfikowane przez technologię. Przykładem może być utwór francuskich autorów Serge'a Bouchardona i Vincenta Volckaerta *Loss of Grasp* (*Utrata kontroli*) z 2010 roku[461], w którym w pewnym momencie czytelnik musi wpisać na klawiaturze dowolny tekst, natomiast maszyna sama decyduje o tym, co wyświetli się na edytorze. Ten zabieg nazwany został przez badaczkę e-literatury Giovannę Di Rosario nową figurą retoryczną, interfejsową sprzecznością (ang. *interfacial antagonism*), powstającą na styku sztuki słowa i technologii. Jeśli zatem chcielibyśmy uznać za użyteczną sprzecznościową regułę Balcerzana, to z tym zastrzeżeniem, że odnosi się ona do wszystkich form komunikacji, w których ujawnia się wskazana przez tego autora formuła. Opisywane przez niego antynomie, generujące energię literackości, realizują się dziś bowiem także w środowisku multimedialnym, choć w mocy pozostaje poczynione przez badacza zastrzeżenie, że „dzięki tej właśnie energii komunikacja *sensu stricto* literacka ostro odcina się od pozostałych rodzajów komunikacji werbalnej, stając się transmisją przekazów na wpół zrozumiałych"[462]. Należałoby jednak dodać, że owa energia literackości nie daje się zamknąć w myśleniu modelowym. Wyczucie literackości, na które powołuje się badacz[463], pozwala dziś tropić jej przejawy w rejonach bardzo odległych od tradycyjnych lokalizacji literatury[464].

461 S. Bouchardon, V. Volckaert, *Loss of Grasp*, https://anthology.elmcip.net/works/loss-of-grasp.html (dostęp: 10.11.2019). Utwór nagrodzony został New Media Writing Prize 2011.

462 E. Balcerzan, *Literackość*, dz. cyt., s. 75.

463 Tamże, s. 139.

464 Jakkolwiek istnienie takich instytucji jak amerykańska Electronic Literature Organization (ELO) przy MIT, która gromadzi najciekawsze egzemplifikacje literatury elektronicznej z całego świata czy Anthology of European Electronic Literature (ELMCIP), jak również działalność w Polsce Hubu Wydawniczego Rozdzielczość Chleba i Korporacji Ha!Art, które udostępniają polskie utwory cyfrowe, zdają się potwierdzać zdanie Balcerzana: „Właśnie dlatego, że z uniwersum tworów językowych potrafimy wyczuć fenomeny literackie, możemy w mowie potocznej dyskutować o takich zjawiskach społecznych – i uczestniczyć w nich – jak kultura literacka, życie literackie, komunikacja literacka, środowisko literackie (twórców), wreszcie publiczność literacka (odbiorców). Bez norm odróżniania i odgraniczania literatury od innych postaci mowy nie funkcjonowałyby instytucjonalne ramy – prawa autorskie, stowarzyszenia twórcze, katalogi bibliotek, kanony lektur", tamże, s. 139–140.

Literackość dzieł nowomedialnych broni się poprzez swą przynależność do kultury grafemicznej. Chce być czytana w kontekście historii i tradycji form literackich, na ich tle definiuje swoją odrębność. Na pytanie o literackość wielu cyfrowych zjawisk nie zawsze odpowiedź jest jednak oczywista. Tutaj to, co dzieje się *pomiędzy* – w dziełach hybrydycznych, bytach zmieszanych, nieprzynależących w całości do żadnej z tradycyjnych klasyfikacji – wydaje się lepiej odzwierciedlać stan rzeczywisty, aniżeli próby poszukiwania odpowiedzi na pytanie o granice literatury dzisiaj. Literatura bowiem nie ma granic: można natrafić na nią wszędzie, miesza się ona z formami i mediami o odmiennym statusie, zaraża je wrażliwością na językowy aspekt komunikacji, na jego walory estetyczne i semantyczną głębię, ale sama także nie pozostaje obojętna na specyfikę kultury multimedialnej.

Dlatego dzisiejsze badania zjawisk przekraczających dotychczasowe podziały i systematyzacje powinny się skupić z jednej strony na procesie współoddziaływania interfejsów (czyli software'u z warstwą językową komunikacji), z drugiej zaś na tym, jak te zjawiska konstruują społeczno-kulturowy kontekst, jak oddziałują na użytkowników, których percepcyjne możliwości i kompetencje poddawane się nieustannym próbom i przekształceniom.

Literackość traktuję jako estetyczne doświadczenie ważności tego, w jaki sposób funkcjonuje język w przekazie. Gdy znaczenie komunikatu językowego wysuwa się na plan pierwszy – nie mamy kłopotu z identyfikacją obiektów jako przynależnych do literatury (e-literatury), kiedy jednak kod werbalny jest tylko jednym z kodów pojawiających się w dziele, jego rozpoznanie staje się kłopotliwe. Często w takich przypadkach używa się terminu net art, ponieważ jest pojemniejszy i wskazuje na multimedialność zjawisk cyfrowych. Co bowiem zrobić z takimi wytworami jak memy, animacje, wirtualne instalacje, w których pojawiają się słowa w różnych i niejednoznacznych funkcjach? Właśnie w takich sytuacjach dużo bardziej użyteczna może okazać się kategoria literackości. Pozwala bowiem ona skupić się na aspektach literackich obiektu/projektu/instalacji/artystycznego wydarzenia, którego natura i właściwości wymykają się jednoznacznej klasyfikacji. Przy czym pamiętać trzeba o tym, że nie sposób jednoznacznie wytyczyć granic literackości zjawisk w przekazach multimedialnych. Nie tylko

dlatego, że nie ma ona natury esencjalnej, lecz również dlatego, że jej funkcjonalność jest kwestią interpretacji.

Bardzo trudno rozstrzygnąć o rzeczywistych właściwościach słowa w oderwaniu od konkretnej sytuacji komunikacyjnej. Podczas interaktywnego odbioru dzieł multimedialnych często to warstwa wizualna przykuwa całą uwagę odbiorcy, język zaś staje się przezroczysty, wehikularny. Kiedy jednak z tym samym dziełem obcuje osoba o wrażliwości (i wykształceniu) literackim, te same elementy mogą zostać potraktowane w zupełnie inny sposób. Na plan pierwszy wysuną się wówczas estetyczne, literackie walory słowa, sama zaś literackość będzie promieniować na inne aspekty projektu. Taka optyka pozwala badać zjawiska nowomedialne z różnych punktów widzenia. Dla literaturoznawcy atrakcyjne są one właśnie jako świadectwo oddziaływania literatury na inne sztuki, jakkolwiek nadużyciem byłoby twierdzenie, że literatura jako sztuka w nowych mediach zajmuje pozycję uprzywilejowaną lub dominującą nad przekazem wizualnym. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by – nawet jeśli tylko metaforycznie – mówić o literackości (poetyckości) pewnych rozwiązań, ujęć czy kompozycji dzieł multimedialnych. Uwypukla je jednak zawsze obecność komunikatu językowego. Dlatego próbując prowizorycznie i bardzo umownie wytyczyć granice zainteresowania zjawiskami multimedialnymi w internecie i – znów tylko umownie – oddzielić je od net artu, można przyjąć dwa podstawowe kryteria:

1. Autorskie i/lub instytucjonalne – gdy autor wprost wskazuje na literacki charakter swojego przekazu i wolę, by był on w kontekście innych utworów literackich interpretowany. Często artysta sam określa genologiczną i rodzajową przynależność swojego utworu (powieść: graficzna, kolaboratywna, hipertekstowa, smsowa, wideopoezja, cyberpoezja, poezja wizualna, e-poezja, poemat elektroniczny). Wówczas nawet spór o literackość obiektu toczy się w świetle gatunkowej charakterystyki dokonanej przez twórcę. Doskonały przykład tego rodzaju autorsko-instytucjonalnej klasyfikacji stanowi trzytomowa Kolekcja Literatury Elektronicznej (ang. *Electronic Literature Colection*) opublikowana online przez MIT. Czytelnik znajdzie tam całe spektrum eksperymentów z softwarem i możliwościami multimediów, przy czym w centrum krytycznej refleksji i uwagi wszystkich 180 dzieł

pozostaje siła i możliwości ekspresji literackiej (poetyckiej) w nowym digitalnym środowisku.

2. Funkcjonalne – gdy w utworze zauważyć można wyraźną dominację słowa, co do statusu którego możemy przyjąć, że zakłada kontekst komunikacji literackiej, wówczas odbiorca sam może przyjąć, że ma do czynienia z odmianą dzieła e-literackiego. Zawsze jednak w takim przypadku jest to kwestia typu wrażliwości, kompetencji, sposobu i celu odbioru – a zatem bardzo subiektywna.

Analogicznie do problemów dotyczących poezji wizualnej i konkretnej, w których wzajemna relacja aspektów wizualnych, typograficznych i plastycznych oraz semantyka przekazu językowego budzą wątpliwości co do ich czystości rodzajowej, można odsunąć wskazane wyżej zjawiska na margines zainteresowań badawczych, traktując je jako drugorzędne, a przynajmniej marginalne (peryferyjne) dla literaturoznawstwa. Istnieje bowiem i cały czas powstaje (a przekonana jestem, że to się nie zmieni) literatura drukowana, którą literaturoznawca komfortowo może badać. Ale przecież jednocześnie w obrębie rzeczywistości wirtualnej rozwija się coraz rozleglejszy zespół zjawisk e-literackich, domagających się opisu.

Mam głębokie przekonanie, że zjawiska te należą do obszaru literaturoznawstwa, którego pole, tak jak pole literatury, po prostu nieustannie poszerza się i przekształca, czyniąc przedmiot poznania literaturoznawców dużo bardziej niż dotąd złożonym, rozproszonym i zmąconym. I jest to wniosek w gruncie rzeczy i dla literatury, i dla literaturoznawców niezwykle optymistyczny. Nie o to wszak chodzi w namyśle nad współczesnymi zjawiskami sztuki, by kategoryzować je, szufladkować i rozdzielać, lecz by ukazywać skomplikowane sploty i wzajemne uwikłania, które wytyczanie granic uniemożliwiają. Przedmiotem zainteresowania literaturoznawcy powinny być nie tylko dzieła i procesy, lecz również praktyki kulturowe, związane z czytaniem, pisaniem i innymi typami zachowań towarzyszącymi obecności słowa w przestrzeni kultury, również technokultury.

Ktoś mógłby powiedzieć, że aby czytać książkę, nie trzeba znać technologii produkcji papieru, nie ma więc potrzeby, by zgłębiać tajniki programowania, by badać e-literaturę. I trudno się z takim wyjaśnieniem nie zgodzić. Taki argument wydaje się jednak przekonujący tylko do momentu, gdy spróbujemy zmierzyć się z praktyką artystyczną

i opisać poetykę tych e-literackich obiektów. Okaże się bowiem dość szybko, że narzędzia literaturoznawcze nie dostarczają odpowiedzi na pytania kluczowe dla badacza. Mianowicie: jak to jest zrobione?

W ujęciu semiotycznym, proponowanym przez polskich badaczy e-literatury[465], oznacza to tyle, że znak w dziele e-literackim posiada jeszcze dodatkową, cyfrową warstwę. W definicji znaku digitalnego jest ona istotna dla sposobu konstruowania warstwy kulturowej, czyli tej, z którą mamy do czynienia, spoglądając na ekran urządzenia. A kiedy weźmiemy pod uwagę tak zwane dzieła kodowe – osobny, obficie reprezentowany gatunek twórczości elektronicznej, w którym elementy kodu informatycznego zostają wplecione w tekst i stają się częścią widocznego na ekranie utworu – jasne wydaje się, że tak jak twórca programujący/piszący swój e-literacki utwór musi korzystać z pomocy programisty albo sam być programistą, tak badacz e-literatury musi zwrócić się o pomoc do informatyka. Najlepiej zaś byłoby, gdyby sam opanował podstawy programowania. Kod informatyczny można bowiem również czytać, ma on swoje znaczenie i funkcje. Dostęp do kodu źródłowego utworu e-literackiego sporo może badaczowi e-literatury powiedzieć o właściwościach samego dzieła. To właśnie z tego powodu w Stanach Zjednoczonych, gdzie e-literatura rozwija się intensywnie i w bardzo różnorodnych formach, wykorzystując coraz to nowe możliwości software'u, powstają podręczniki programowania dla humanistów, umożliwiające twórcom korzystanie z podstawowych narzędzi do kreowania/pisania obiektów literatury elektronicznej, a odbiorcom wgląd w specyfikę warsztatu autora takiej nowej literatury. Także na polskim rynku ukazał się pierwszy, przełożony z języka angielskiego, podręcznik podstaw programowania dla e-literatów i e-literaturoznawców autorstwa Nicka Montforta – praktyka i teoretyka mediów cyfrowych[466].

Najważniejszą konkluzją powyższych rozważań jest, że – właśnie z powodu przemian, jakie nastąpiły w nauce, kulturze i technologii – wielu kategorii i zjawisk, funkcjonujących dotąd w świadomości odbiorców i badaczy jako odrębne, w dzisiejszym technokulturowym świecie wyodrębnić się już nie da. Splotły się one bowiem ze sobą

465 Por. *Przekaz digitalny*, dz. cyt.; E. Szczęsna, *Cyfrowa semiopoetyka*, dz. cyt.
466 N. Montfort, *Odkrywanie kodu*, dz. cyt.

nie na poziomie dyskursu, a nawet nie na poziomie ich percepcji i doświadczenia, lecz na poziomie ontologii, czyli tego, jak istnieją, jaka jest ich geneza i status. Warto przytoczyć słowa badaczy zajmujących się przekształceniami obszaru zainteresowań humanistyki: „Nowe praktyki twórcze są nastawione na działania w obrębie (…) technokultury, a więc splotu tego, co niegdyś definiowane było jako obszary osobne, dziś natomiast musi być ujmowane wspólnie, jako fenomen wyrażający zmiany, które zaszły w nowoczesności"[467].

To, co Agnieszka Jelewska i Michał Krawczak nazywają symbiotycznymi splotami, synergią i jednoczesną hybrydyzacją, a Piotr Zawojski syntopią sztuki, nauki i technologii[468], charakteryzuje nie tylko wewnętrzną sytuację sztuki i innych dziedzin ludzkiej aktywności, lecz określa również nowy stan rzeczywistości przenikniętej przez wirtualne sieci komunikacji i przepływu informacji. Nie sposób myśleć dziś o relacjach społecznych i praktykach kulturowych, a także o procesach poznawczych, nie uwzględniając tego, że stanowią one efekt oddziaływania technologii, która zazwyczaj w sposób niewidzialny i nieuświadamiany przenika i przekształca każde doświadczenie. Tak właśnie dzieje się ze sztuką, w tym z literaturą elektroniczną, na której przykładzie dobrze można unaocznić zjawisko zacierania granic pomiędzy sztuką i technologią, pomiędzy działaniem naukowym i artystycznym, pomiędzy postawą twórcy i badacza, a także pomiędzy postawą odbiorcy i kreatora.

Aby rozstrzygnąć ewentualne wątpliwości dotyczące tego, czy owo zacieranie granic między sztuką i technologią, między dziedzinami sztuki oraz między dyscyplinami, określane często mianem transdyscyplinarności, jest kolejną intelektualną modą, czy reakcją na fundamentalne przekształcenia naszej rzeczywistości, warto odwołać się do stanowiska jednego z czołowych teoretyków mediów Roy'a Ascotta, który już ćwierć wieku temu zdiagnozował rewolucyjną zmianę paradygmatu kulturowego, wskazując jako jej istotę przejście od przedstawiania stałych wyglądów do płynnego i ulotnego ukazywania się. Formułując pytanie o wpływ technologii na ludzką świadomość

467 A. Jelewska, M. Krawczak, *Zakończenie; symbiotyczne sploty*, w: *Sztuka i technologia w Polsce*, red. A. Jelewskiej, Poznań 2014, s. 262.

468 Por. P. Zawojski, *Cyberkultura*, dz. cyt.

i sposób postrzegania rzeczywistości, badacz pokazuje, że klasyczne wyobrażenia stabilnej i niezmiennej rzeczywistości oraz sztuki, która ją reprezentuje w postaci stałych, niezmiennych obiektów, utraciły całkowicie swoją aktualność w świecie przenikniętym przez teleinformatyczne technologie, w których zamiast widzialnej stałości powierzchni rzeczy liczą się płynne i dynamiczne procesy, niedające się zatrzymać ani jednoznacznie zdefiniować. To, zdaniem Ascotta, oznacza śmierć tradycyjnej sztuki, która w galeriach, muzeach i na wystawach gromadziła obiekty powstałe w oparciu o przeświadczenie o jednolitości perspektywy przedstawienia, semiotycznej stabilności tekstów kultury, ciągłości kulturowej i ich niezmienności. Właśnie z tego powodu to, co zaszło współcześnie za sprawą nauki i technologii, Ascott nazywa zmianą paradygmatyczną:

> Tym, co sztuka i technologie cyberkultury są w stanie pokazać, jest fakt, że nastąpiła radykalna zmiana w postrzeganiu naszych związków z rzeczywistością. Nacisk przesunął się z wyglądu na pojawianie się (ang. *from appearance to apparition*), czyli od zewnętrznego i widocznego wyglądu rzeczy do wewnętrznych i emergentnych procesów stawania się. W tej kulturze ani dokładny stan sztuki, ani jej status kulturowy nie mogą zostać ustalone lub zdefiniowane; są w nieustającym procesie transformacji. To nie jest stan przejścia między dwiema znanymi i ustalonymi definicjami lub kierunkami, a raczej sama transformacja jako definiująca charakterystyka, nierozerwalnie związana ze specyfiką sztuki interaktywnej, dla której skomponowany i skończony obiekt był klasycznym poprzednikiem. Sztuka interaktywna to sztuka w akcie nieskończonego stawania się. To jest sztuka-w-działaniu, strumień. Tak jest obecnie zarówno w niezależnych systemach, czy to w formacie hipermedialnym lub multimedialnym, czy w internecie z jego globalną różnorodnością wejść i wyjść[469].

Choć powyższe uwagi nie odnoszą się wprost do przemian literatury digitalnej, lecz do sztuki cyfrowej w ogóle, warto odnotować, że także w obrębie projektów e-literackich cyfrowa technologia dała artystom nowe możliwości wykorzystania procesualności. Dynamizm liter i tekstów oraz kształtów, a także niemożność ich pochwycenia w całości, niestniejącej po prostu jako stabilny i statyczny stan, dają poczucie zaglądania pod powierzchnię widzialnego, odkrywania niestabilności

469 R. Ascott, *From Appearance to Apparition*, dz. cyt.

i zmienności nie tylko znaczeń, ale także znaków, przedmiotów i stanów rzeczy. Nowe narzędzia pozwalają twórcom na konstruowanie takich projektów, które stanowią już nie reprezentację widzialnego, lecz urzeczywistniają (w akcie performatywnej lektury) doświadczenie procesualności, płynności i niepochwytności właściwe dzisiejszemu usieciowionemu światu. Rzeczywistość konstruowana online staje się niestabilną przestrzenią subiektywnych wrażeń, marzeń i pragnień twórcy, który nie tyle próbuje coś wyrazić, lecz projektuje scenariusze sytuacji, w których to odbiorca będzie kreatorem istotnych indywidualnie dla niego, ale też społecznie, znaczeń[470].

Tym, co udaje się uchwycić sztuce digitalnej i znacznej części literatury elektronicznej, jest wspólne wszystkim użytkownikom cyfrowych technologii poczucie braku stabilności oraz istnienia granic naszego świata, które umożliwiałyby nadanie mu stałych form reprezentacji. Odpowiedzią na ten typ doświadczenia były już ćwierć wieku temu postulaty Roy'a Ascotta:

> Chcemy teraz sztuki, która konstruuje nowe rzeczywistości, nie takiej, która reprezentuje świat z góry określony, skończony i gotowy. Chcemy teraz sztuki raczej instrumentalnej niż ilustracyjnej, wyjaśniającej lub ekspresywnej. Zamiast po prostu upiększyć świat i dodawać mu ornamenty, artysta cyberkulturowy pragnie zaangażować się w jego odnowienie i przebudowę[471].

Wykorzystując możliwości, jakie daje oprogramowanie graficzne, twórcy utworów e-literackich mogli podjąć eksperymenty z nowymi sposobami zagospodarowywania czasoprzestrzeni dzieła, która w medium cyfrowym nie należy już tylko do świata przedstawionego, lecz stała się realnym doświadczeniem trwania, zmienności i trójwymiarowości komunikacji literackiej. To pozwoliło literatom-programistom na skupienie się nie tylko na warstwie konstrukcyjnej utworu (jego poetyce), lecz także na planowaniu możliwych sytuacji

470 Gwoli ścisłości Acott wyjaśnia jednak, że to nie za sprawą technologii cyfrowej do sztuki wszedł problem widzialności oraz doświadczenia ruchu. Konceptualnie sztuka telematyczna, jako akcja, proces, sztuka w działaniu, transformacja, zmiana, strumień i ruch, nie wywodzi się z technologii, lecz ma swoje źródła w dziele Pollocka. Warto wskazać dużo odleglejsze źródła – starożytne, zarówno w sztuce, jak i filozofii (Heraklit, malowidła naskalne naśladujące ruch).

471 R. Ascott, *From Appearance to Apparition*, dz. cyt.

odbiorczych. Ten wymiar projektowania kontekstu dzieła jest istotnym *novum* w świecie literatury cyfrowej. Odbiorca może poczuć się teraz współtwórcą, odpowiedzialnym za wytwarzanie konkretnej wersji zdarzenia, jakim staje się e-literacki obiekt w trakcie interaktywnej lektury. Doskonale oddają te sytuacje zapisy happeningów mających miejsce w trakcie publicznych prezentacji literackich projektów elektronicznych dostępne na stronie ELO[472].

O skali i wadze zmian, które zachodzą w literaturoznawstwie, świadczyć może także to, że w świadomości najbardziej konsekwentnych obrońców autonomii literatury pojawiają się głosy poświadczające świadomość zmiany jej sytuacji. Interesujący przykład tego zjawiska stanowi przywoływana już tutaj obszerna rozprawa Edwarda Balcerzana *Literackość*. Autor prezentuje w niej spójny, finezyjny i bardzo drobiazgowy wykład strukturalistyczno-semiotycznej teorii literatury oraz literackości. Świadom, że kulturowe fakty podlegają nieustannej autointerpretacji i nigdy nie podporządkowują się teorii, jednocześnie uznaje za swój, jako naukowca, obowiązek podejmowanie prób wprowadzenia choćby względnego ładu do refleksji nad problemami zajmującymi klasycznego literaturoznawcę. Buduje zatem sytuacje modelowe, czyli rodzaj idealizacyjnego modelu poznawczego, mającego walor mapy ułatwiającej orientację wśród ogromu złożonych zjawisk będących przedmiotem zainteresowania literaturoznawcy. Równocześnie zaś, konsekwentnie broniąc autonomii dyscypliny oraz systemowości literatury, w swojej propozycji nowej genologii, sformułowanej dwadzieścia lat temu, organizuje porządki i podziały, które uwzględniają zmiany zachodzące w kulturze. Wprowadza pojęcie genologii multimedialnej, którą definiuje jako „dział semiotyki – analizujący i systematyzujący genologiczne konsekwencje istnienia wielu różnych przekaźników w przestrzeni kultury"[473]. Odnotowuje też, że „izolacja literatury jako faktu monomedialnego, spowodowana wynalazkiem Gutenberga, staje się poważnie zagrożona w epoce upowszechnienia

472 Zob. http://collection.eliterature.org/ (dostęp: 10.11.2019).

473 E. Balcerzan, *W stronę genologii multimedialnej*, „Teksty Drugie" 1999, nr 6, s. 10–11. Ten sam artykuł został następnie w minimalnie zmienionej wersji przedrukowany w: E. Balcerzan, *Literackość*, dz. cyt., s. 407–430. W niniejszym rozdziale odwołuję się do pierwodruku.

Internetu”[474] i przewiduje, że „prawdopodobnie przekazy polimedialne staną się powszechną normą komunikacyjną”[475].

Przywołuję stanowisko autora *W stronę genologii multimedialnej*, ponieważ świadczy ono o tym, że również w obrębie zachowawczego literaturoznawstwa nie budzi wątpliwości potrzeba poszerzenia perspektywy oglądu zjawisk, które przekraczają granicę sztuki i niesztuki (choć w ujęciu Balcerzana jej nie znoszą)[476]. Analizując złożoność zjawisk obecnych we współczesnej semiosferze, obejmującej zarówno jej procesy oraz stany werbalne, jak i niewerbalne, autor *Literackości* dochodzi do wniosku, że projektowania przez niego Nowa Genologia musi odejść od klasycznych porządków i objąć swoim zasięgiem nie tylko „artystyczne, paraartystyczne i nieartystyczne formy komunikacji p i ś m i e n n i c z e j”[477]. Poddając rewizji swoje wcześniejsze stanowisko, stwierdza: „Dziś sądzę, że wyróżnione przeze mnie paradygmaty przekraczają monomedialne granice piśmiennictwa (czy mowy) mogą być traktowane jako rozwijające się równolegle w innych kodach i mediach”[478].

Trzeba przyznać, że jest to stwierdzenie przełomowe, które wszystkim nieprzekonanym do sensowności poszerzenia pola badań nad literackością daje zielone światło do podjęcia takiej próby. Badacz nie uwzględnia co prawda w swojej klasyfikacji konwergencji mediów i jej konsekwencji, niemniej perspektywa, którą proponuje, jest świadectwem wagi i siły oddziaływania przemian, które nie pozostawiły obojętnym nikogo, kto z uwagą i wnikliwością przygląda się kulturowym procesem współczesności.

Na koniec tych rozważań, w których problem przekraczania, zacierania, rozpraszania, osłabiania i znoszenia granic między sztuką

474 Tamże, s. 19.

475 Tamże. Niestety Balcerzan nie uwzględnia innej niż literaturoznawcza optyki i medium traktuje jako przekaźnik mający co prawda wpływ na komunikację literacką, ale raczej jako techniczne urządzenie, a nie technologię, która przekształciła kulturowy paradygmat. Dlatego nie bierze pod uwagę rangi, skali i skutków zmian, które zaszły w kulturze od czasu, gdy napisał swój artykuł. Świadczy o tym fakt, że umieścił go po upływie nieomal dwóch dekad w książce poświęconej literackości właściwie w niezmienionej formie, nie aktualizując także stanu badań na temat omawianych problemów.

476 Por. E. Balcerzan, *W stronę genologii multimedialnej*, dz. cyt., s. 20.

477 Tamże, s. 19.

478 Tamże, s. 19–20.

a technologią, literaturą elektroniczną a innymi sztukami cyfrowymi, a także między klasycznym literaturoznawstwem a współczesną humanistyką otwierającą się na wszystkie aspekty wiedzy o świecie (także te związane z kategorią nie-ludzkiego) stanowił motyw przewodni i główny przedmiot namysłu, chciałabym przywołać uwagę Ryszarda Kluszczyńskiego – badacza, który jak mało kto rozpoznał problematykę technokulturowych przekształceń współczesnej sztuki:

> Współczesna sztuka nie mieści się już (…) w ramach poszczególnych dyscyplin, nie pozwala ująć się analitycznie, a tym bardziej uporządkować za pomocą tradycyjnych kategorii poznawczych. Epoka społeczeństw sieciowych, multiplikujących się światów i zmiennych, nieprzerwanie rekonstruowanych tożsamości, epoka, w której komunikowanie staje się podstawową formą aktywności społecznej oraz fundamentem i zasadą funkcjonowania instytucji organizujących te praktyki, nie sprzyja artystycznej czystości rodzajowej ani poszukiwaniom cech specyficznych. Twórczość dnia dzisiejszego, ta przynajmniej, która prowadzi dialog ze współczesnością, to polifoniczna, wielotworzywowa, wielowymiarowa sztuka medialna, intermedialna, hipermedialna, do skrajności doprowadzająca zainicjowany niegdyś przez romantyzm proces korespondencji sztuk[479].

Otóż wydaje się, że w najnowszych ujęciach nikt już nie dąży do określenia tożsamości literatury. Na tym właśnie polega owa niezwykle ważna, paradygmatyczna zmiana kulturowa, którą refleksja jedynie potwierdza, a nie konstruuje (kulturowa realność poprzedza bowiem jej opis), że – i dzieje się to za sprawą technologii cyfrowych – rozmywa się i zaciera tożsamość sztuk. Dlatego w odniesieniu do nowych, digitalnych zjawisk bardziej niż kategoria literatury sprawdza się kategoria literackości, której obecność w różnych obszarach sztuki jest niekwestionowana. Literaturoznawca, który pogodzi się z tą zmianą, ma jeszcze więcej pracy niż dawniej, musi bowiem rozpoznać i opisać metamorfozy i przygody literackości w nowej technokulturowej rzeczywistości.

479 R.W. Kluszczyński, *Słowo wstępne*, w: *(Nie)obecne granice*, red. K. Kuropatwa, D. Rode, Kraków 2003, s. 9.

ZAKOŃCZENIE

POSZERZANIE POLA LITERACKIEGO – PERSPEKTYWY BADAŃ

Kolebkę technologii cyfrowych stanowią Stany Zjednoczone, tam również bierze swój początek e-literatura[480]. Rozwój literatury cyfrowej oraz badań nad nią wspierany jest tam przez najpotężniejsze ośrodki badawcze, w tym MIT (Massachusetts Institute of Technology). Przede wszystkim zaś od 1999 roku działa powołana w Chicago przez Scotta Rettberga, Roberta Coovera i Jeffa Ballowe'a najbardziej znana na świecie Electronic Literature Organization (ELO), mająca dziś w swoim gronie badaczy, pisarzy, programistów, artystów oraz nauczycieli akademickich ze wszystkich kontynentów. To właśnie Stowarzyszenie Literatury Elektronicznej od dwóch dekad zajmuje się badaniem nowych zjawisk literackich w mediach cyfrowych, ale też ich archiwizowaniem, zapewnianiem otwartego dostępu do nich oraz projektowaniem nowych działań. Wspieranie pisania, czytelnictwa i lepszego rozumienia literatury cyfrowej należą do podstawowych zadań członków stowarzyszenia. W ramach swojej działalności ELO przygotowała do tej pory trzy zbiory literatury elektronicznej, każdy liczący co najmniej sześćdziesiąt różnorodnych projektów, ilustrujących najnowsze osiągnięcia w dziedzinie twórczości elektronicznej, początkowo wyłącznie z Ameryki, teraz zaś z całego świata (również z Polski). Do tradycji należą coroczne międzynarodowe konferencje ELO,

480 Między innymi na Uniwersytecie Illinois w Chicago (UIC), Uniwersytecie Kalifornijskim w Los Angeles (UCLA), Uniwersytecie Marylandu w College Park, Washington State University w Vancouver, Massachusetts Institute of Technology (MIT) w Cambridge.

organizowane w różnych miejscach świata, podczas których toczą się dyskusje o najnowszych trendach i zjawiskach literatury elektronicznej. W ramach działalności stowarzyszenia opublikowano wiele książek poświęconych związanym z nią zagadnieniom, pozyskano wsparcie wielu organizacji i grantów na działania badawcze i pisarskie[481].

Najbardziej znana, klasyczna definicja literatury elektronicznej została sformułowana przez Katherine N. Hayles w 2002 roku[482]. Potem, w książce będącej rozwinięciem i usystematyzowaniem wstępnych ustaleń, wyróżniła ona w ewolucji literatury elektronicznej dwie generacje, wskazując jako umowną cezurę historyczną 1995 rok[483]. Wczesny, przedinternetowy etap jej rozwoju, otwarty w 1952 roku przez Christophera Strachey'a, który zaprojektował generator listów miłosnych[484], w znacznym stopniu wyrastał z praktyk epoki druku[485].

481 Na przykład gdy siedziba ELO znajdowała się w MIT, powstała seria książek „Literatura elektroniczna", którą redagowali Helen Burgess, Dene Grigar, María Mencía i Rui Torres, wydana przez Bloomsbury Academic Press.

482 K.N. Hayles, *Writing Machines*, Cambridge 2002. Sześć lat później ukazała się klasyczna już dziś książka *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*, dz. cyt.

483 Zob. K.H. Hayles, *Electronic Literature*, dz. cyt. Podobnie zresztą pisał nieco wcześniej o historii tej literatury David Ciccoricco, który jednak łagodniej prezentował przełomowość zmian, wskazując, że na przykład wprowadzenie w literaturze elektronicznej ilustracji było procesem długotrwałym, a sama zmiana wewnętrznego kształtu e-literatury jawi się jako płynna i nieostra, *Reading Network Fiction*, Tuscaloosa 2007.

484 W internecie można znaleźć reimplementację tego utworu: https://www.gingerbeardman.com/loveletter/ (dostęp: 10.11.2019). Kolejne przełomowe wydarzenia w historii literatury elektronicznej to: 1960 rok – powstaje hipertekstowy projekt informatyczny Xanadu; 1965 rok – Theodor Holm Nelson definiuje hipertekst; 1984 rok – bp Nichol programuje zestaw kilkunastu kinetycznych wierszy *First Screening: Computer Poems*; 1986 rok – Activision przygotowuje na komputer Amiga utwór Roba Swigarta *Portal*, będący połączeniem digitalnej powieści z grą interaktywną; 1992 rok – Stuart Moulthrop pisze elektroniczną powieść hipertekstową *Victory Garden*; 1997 rok – Espen Aarseth publikuje *Cybertekst. Perspektywy literatury ergodycznej*; 1999 rok – powstaje Electronic Literature Organization (ELO); 2002 rok – odbywa się pierwsze sympozjum sztuki elektronicznej zorganizowane przez ELO; 2006, 2011 i 2016 rok – ukazują się kolejne zbiory literatury elektronicznej. Kolekcja dostępna jest na stronie: http://collection.eliterature.org/ (dostęp: 22.11.2019). Aktualnie trwa nabór prac do czwartego tomu.

485 W pierwszym okresie rozwoju literatury elektronicznej, to jest przed pojawieniem się sieci WWW, w Polsce powstawało stosunkowo niewiele utworów cyfrowych. Technologię cyfrową w eksperymentach językowych wykorzystywał artysta Wojciech Bruszewski, który w 1972 roku stworzył maszynkę z klocków z literami, służącą do wytworzenia 272 nowych słów (*Nowe słowa*, 1972). Kolejny, nieco bardziej

Powstające wówczas hiperteksty operowały głównie leksjami, czyli blokami tekstu, które łączyły się ze sobą za pomocą linków. Jako pierwszy już w 1995 roku wszechstronnie scharakteryzował ich specyfikę, potencjał i wpływ na procesy pisania i czytania Michael Joyce – nie tylko badacz, ale również pisarz i autor literackich hipertekstów, w tym pierwszego, historycznego utworu *popołudnie, pewna historia* (powstał w 1987 roku, opublikowany został po raz pierwszy w 1989 roku, w wersji polskiej w 2011 roku). To dzięki oprogramowaniu Storyspace, służącemu projektowaniu literackich hipertekstów, stworzonemu przez niego w latach 80. XX wieku (z Jay'em Davidem Bolterem i Markiem Bernsteinem), możliwe stało się kreowanie nowych form ekspresji artystycznej.

W zatytułowanym znacząco prekursorskim zbiorze esejów *Of Two Minds: Hypertext, Pedagogy, and Poetics* Joyce opisał hipertekst jako wizualną, interaktywną formę hipermediów. Hipertekstualność jest wspieraną przez technologię cyfrową zdolnością tekstu do komunikowania się z innym tekstem za pośrednictwem elektronicznych hiperłączy. Z czasem te oparte na prostej relacji link – leksja hiperteksty przekształciły się w zaawansowane interfejsy nawigacyjne. Ale Joyce podkreślał, że hipertekst to triumf języka nad obrazem, ponieważ wszystkie elementy wizualne, wraz z rozbudowanym systemem

skomplikowany projekt tworzył przy użyciu elektronicznego systemu generującego rymowane wiersze budowane z nowych słów. W latach 80. XX wieku eksperymentował z twórczością wykorzystującą możliwości komputera Amiga, jako jeden z pierwszych polskich artystów traktował programowanie jako formę twórczości. Już w latach 90. stworzył program komputerowy wytwarzający sonety w nieistniejącym języku, nazwanym przez niego językiem absolutnym, które zachowywały reguły i strukturę sonetu (*Sonety Lipskie*, 1992; *Sonety Wrocławskie*, 1993; *Sonety Budapeszteńskie*, 1996). Artystą eksperymentującym z technologią cyfrową, literaturą, pismem i formą książki jest też Robert Szczerbowski – autor dzieła *AE* – anepigrafu pozbawionego autora i tytułu. *AE* to utwór, którego podmiotem i narratorem jest sam tekst, ograniczony do formy słownika, snujący autotematyczne rozważania nad naturą własnego językowego bytu i ograniczający walory literackie dzieła do minimum. Tekst pozbawiony osobowego autora oraz tytułu stanowi konceptualny eksperyment, prowokujący filozoficzny namysł nad charakterem i statusem księgi, pisma, tekstu i podmiotu. Utwór, opublikowany w 1991 roku, zaliczany jest do nurtu literatury konkretnej lub post-literatury, świadomie bowiem problematyzuje i zrywa więzi z tradycją literatury i słowa. Wydana w 1996 roku na dyskietce w postaci hipertekstu propozycja ta uznawana jest oficjalnie za pierwszą polską realizację hipertekstu.

hiperlinkowych połączeń między nimi, zawsze służą zwielokrotnieniu semantyki słowa i, unaoczniając strukturę narracyjną opowieści, wzmacniają artystyczną, autoteliczną funkcję języka[486].

Około 1995 roku coraz częściej zaczęły powstawać utwory odmienne od stosunkowo prostych form charakterystycznych dla pierwszego okresu e-literatury. Stało się tak głównie za sprawą gwałtownego rozwoju internetu oraz technologii, poszerzających możliwości tworzenia nowych eksperymentalnych form i gatunków literackiej twórczości[487]. Hayles uznała ten proces za przejaw wejścia literatury elektronicznej w drugą fazę rozwoju, którą nazwała okresem postmodernistycznym lub współczesnym, w odróżnieniu od pierwszej, klasycznej fazy. To właśnie w drugiej fazie zaczęły rozwijać się liczne formy hybrydyczne, wykorzystujące dźwięk, zarejestrowany głos, animacje tekstowe, grafiki, a także filmy QuickTime i losowe generatory tekstu, a zatem multimedialność i interaktywność. Dzięki medium elektronicznemu udało się uzyskać efekty estetyczne i semantyczne nieosiągalne w literaturze drukowanej. Za sprawą destabilizacji tekstu, uzależnienia czasu jego trwania, kształtu oraz dostępności od technicznych rozwiązań (ruch, znikanie i pojawianie się tekstu, jego fragmentów lub pojedynczych znaków, włączanie do struktury utworu wizualnych i akustycznych elementów oraz nowych możliwości nawigacyjnych, ograniczenia lekturowe powodowane przez blokowanie decyzji użytkownika, losowość tekstu urzeczywistniającego się na ekranie, ewolucyjność i kombinatoryczność struktur narracyjnych, interaktywność oparta na regułach

486 „Hipertekst to zemsta słowa nad telewizją, ponieważ pod swoją migotliwą powierzchnią obraz na ekranie poddany zostaje prawom aluzji i asocjacji, które charakteryzują język pisany", M. Joyce, *Ciasto Trzech Króli. Rozmowa z Michaelem Joycem*, w: *Michael Joyce. Polski pisarz. Michael Joyce, Czesław Miłosz i hipertekst. Postgutenbergowskie nadzieje księgi różności*, red. M. Pisarski, Kraków 2011, s. 13, https://issuu.com/korporacja_haart/docs/michael_joyce_polski_pisarz (dostęp: 16.11.2019).

487 Tę dwufazową koncepcję rozwoju e-literatury potwierdził również Christopher Funkhouser w pracy *Prehistoric Digitally Poetry. An Archeology of Forms 1959–1995* (Tuscaloosa 2007). Wskazał jednak, że już na pierwszym etapie powstawało wiele prac o charakterze multimedialnym i kinetycznym. Potem w kolejnej swojej książce *New Directions in Digital Poetry* (New York 2012) zaprezentował rozwój poezji cyfrowej, pokazując, jak zmieniała się ona dzięki pojawiającym się nowym możliwościom technologicznym, M. Wilk, *Electronic Literature Timeline. Historia literatury elektronicznej w pigułce*, https://biblionetoteka.blogspot.com/2019/05/electronic-literature-timeline-historia.html (dostęp: 10.11.2019).

gry i tym podobne) uzyskano efekt nomadyczności tekstu. Co więcej, tekst faktycznie stawał się nomadyczny: ulotny i chwilowy. W ten sposób literaturze elektronicznej udało się unaocznić efemeryczność i płynność znaczeń, osiągając artystyczne rezultaty, których uzyskanie w tradycyjnym przekazie literackim było często nieziszczalnym marzeniem twórców.

Od 2008 roku, kiedy Katherine Hayles zaprezentowała swoje ustalenia, nastąpił kolejny istotny przełom w rozwoju literatury elektronicznej. W najnowszych pracach mówi się już o trzech generacjach tej literatury. Właśnie taki trójfazowy porządek zaprezentował na konferencji ELO w Montrealu w 2018 roku Leonardo Flores[488]. Badacz zwrócił uwagę na fakt, że rozwój komputerów, sieci internetowej oraz ich społeczna adaptacja nadal będą przyczyniać się do wzrostu produkcji i publikacji literatury elektronicznej. Wskazał również na zmianę paradygmatu, która dokonała się wraz z narodzinami i rozwojem mediów społecznościowych (a także zminiaturyzowanych mobilnych urządzeń elektronicznych). Właśnie one doprowadziły do wyłonienia trzeciej generacji literatury elektronicznej.

Samą literaturę elektroniczną Flores definiuje jako sztukę skoncentrowaną na pisaniu, angażującą do tego celu potencjał ekspresyjny mediów elektronicznych i cyfrowych. Ta dość ogólna definicja nie odpowiada oczywiście na pytanie, czym różni się pisanie literatury od pisania nieliterackiego, zakłada raczej bardzo ogólny zakres społecznego konsensusu, w ramach którego o literackości tekstu współdecydują autor oraz publiczność. Pozwala jednak dość precyzyjnie nazwać kryterium decydujące o odróżnieniu twórczości literackiej od innych form sztuki digitalnej. Skoro literatura elektroniczna traci status wyłącznie sztuki słowa, to o literackości tekstu decyduje podporządkowanie ekspresji językowej wszystkich wykorzystanych w nim środków/kodów artystycznych. W formalistycznych definicjach poezji o poetyckim charakterze tekstu decydowała przewaga funkcji estetycznej, w e-literaturze dzieje się podobnie. W hierarchii użytych środków język wysuwa się na plan pierwszy, podporządkowując sobie

488 L. Flores, *Third Generation Electronic Literature*, „Electronic Book Review" 2019, July 4, http://electronicbookreview.com/essay/third-generation-electronic-literature/ (dostęp: 10.07.2019).

inne elementy strukturalne utworu. Flores podkreśla przy tym kategorycznie, że niezbędnym warunkiem literackości projektu musi być artystyczne zaangażowanie w mediach cyfrowych języka pisanego. Kod cyfrowy, elementy filmowe, audiowizualne, graficzne, grywalność – wszystkie te charakterystyczne dla przekazów multimedialnych cechy winny wzmacniać walory języka werbalnego[489].

Badacz podziela historyczne stanowisko swoich poprzedników, podobnie definiując dwie pierwsze generacje literatury cyfrowej. Początek trzeciej wiąże z rozwojem platform społecznościowych (Facebook – luty 2004 roku, YouTube – luty 2005 roku, Twitter – marzec 2006 roku, Instagram – październik 2010 roku, Snapchat – wrzesień 2011 roku, Vine – styczeń 2013 roku), silnie powiązanych z korporacyjnym, kapitalistycznym modelem gospodarki. Już nie internet jako taki, lecz właśnie platformy stają się zamkniętymi medialnymi systemami, w których rozwijają się twórcze działania użytkowników. Flores podkreśla jednak, że trzecia generacja nie położyła kresu drugiej. Oba nurty literatury elektronicznej rozwijają się dziś w znacznej mierze równolegle, zaś twórcy wielokrotnie przemieszczają się pomiędzy nimi, posługując się różnymi poetykami

489 Nie jest to jednak stanowisko bezdyskusyjne. Warto odnotować, że zdaniem niektórych badaczy technologia cyfrowa pozbawia przekaz istotnych cech literackich, wymuszając odbiór tak skrajnie różny od lektury literackiej, że nie zaspokaja on potrzeb i oczekiwań miłośników literatury drukowanej. Takie jest stanowisko Marie-Laure Ryan: „Komputery umożliwiły (…) rozwój w dziedzinie sztuki słowa do poziomu, na którym przestaje mieć sens mówienie o cyfrowej literaturze jako o czymś oddzielnym od gier i sztuk wizualnych. Chcesz rozsmakować się w semantycznych, rytmicznych i fonicznych właściwościach słów, gdy przenoszą cię w wyobrażone światy, opowiadają czarowne historie i wysuwają intrygujące idee? Chwyć książkę, posłuchaj poezji lub udaj się do dobrego opowiadacza historii. Jeśli to konieczne, przeczytaj książkę na ekranie komputera. Jeśli jednak jesteś gotów na doświadczenie zaprogramowanej choreografii języka tańczącego do muzyki, którą potrafią zagrać tylko komputery – media cyfrowe to coś dla Ciebie", M.-L. Ryan, *Co komputer zrobił dla słowa*, w: *Dialog – konflikt*, red. A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko, Wrocław 2012, s. 285. Por. M.-L. Ryan, *Meaning as Spectacle: Verbal Art in the Digital Age*, w: *Why Study Literature*, eds. J. Alber, S. Iversen, L.B. Jacobsen, R. Andersen Kraglund, H. Skov Nielsen, C. Møhring Reestorff, Aarhus 2011, s. 52. Badaczka wskazuje, że przyszłość literatury nie zależy od literatury elektronicznej. W tej bowiem semantyka słowa, będąca podstawą istnienia literatury, nigdy nie zyska rangi i siły, jaką osiągnęła w literaturze drukowanej. Tylko literatura może stymulować mózg, działając na intelekt i emocje tak jak dzieje się podczas lektury drukowanej książki.

i różnymi narzędziami, aby trafić do możliwie szerokiego grona odbiorców. Wskazuje też różnicujące je cechy.

Literatura drugiej generacji ma charakter elitarny, niszowy, awangardowy i eksperymentalny. Wykorzystuje World Wide Web, aby podnieść wydajność produkcji i obiegu dzieł. Pisarze i artyści często współpracują z twórcami stron internetowych i programistami, którzy zaczynają współuczestniczyć w procesie twórczym. Na popularności zyskuje oprogramowanie do tworzenia multimediów (najpierw Director i Flash, potem HTML, JavaScript, CSS, DHTML, ActionScript, Python i Ruby). Utwory elektroniczne krążą w otwartym obiegu, badacze coraz częściej zwracają na nie uwagę, organizują konferencje i kursy poświęcone e-literaturze. Do tego nurtu należy cała gama wyrafinowanych, trudnych i wymagających od czytelnika sporych kompetencji gatunków, opisywanych również przez polskich badaczy. Z racji towarzyszących temu komplikacji tworzenie i czytanie literatury elektronicznej drugiej generacji można porównać z o sto lat wcześniejszym zainteresowaniem literaturą awangardową.

Z kolei literatura trzeciej generacji ma charakter zdecydowanie egalitarny. Obejmuje bardzo szeroki zakres zjawisk, których pojawienie się i rozkwit umożliwiły media społecznościowe. Dzięki nim miliony użytkowników, korzystając z urządzeń mobilnych wyposażonych w ekrany dotykowe i najróżniejsze aplikacje, rozwijają ludyczną, amatorską twórczość, a viralowy potencjał sieci umożliwia rozpowszechnianie ich w błyskawicznym tempie. Flores nie różnicuje przy tym tych obiektów ze względu na ich walory artystyczne i innowacyjność. Uznaje, że każdy z nich (mem, kolaż, gif, animacja), jeśli tylko posługuje się językiem werbalnym jako dominantą semantyczną przekazu, zaliczyć można do praktyk literackich.

Stosuję tutaj kategorię praktyk literackich w miejsce sformułowania „literatura elektroniczna", którego używa badacz, ponieważ mam poczucie, że tym, co radykalnie odróżnia oba nurty twórczości elektronicznej, jest nastawienie na odmienny cel należących do nich zjawisk. O ile druga faza e-literatury wykształciła wyrazisty i immanentnie określony model tekstu-obiektu, który znajduje się w centrum odbiorczej uwagi, o tyle faza trzecia skupia się na osiąganych przez projekt efektach: zasięgach, polubieniach, a także – bardzo często – ich monetyzacji. Ponieważ jednak jest to różnica nieostra,

raczej o charakterze ilościowym niż jakościowym, niekiedy również w odniesieniu do zjawisk trzeciej fazy używam po prostu określenia „literatura elektroniczna". O takiej zmianie w najnowszych badaniach pisze zresztą również Urszula Pawlicka[490], eksponując – choć w odniesieniu do innych problemów – procesualność podejścia do interesujących nas zjawisk.

Ponadto – to punkt budzący bodaj największe wątpliwości – nie ma znaczenia intencja nadawcy i jego świadomość używania środków wypracowanych w kulturze literatury drukowanej. Miliony użytkowników korzystają z gatunków i konwencji piśmiennych w mediach elektronicznych, generując nowe, ściśle już związane z technologią obiekty. „Niezależnie od tego, czy o tym wiedzą, czy nie, produkują literaturę elektroniczną trzeciej generacji" – orzeka badacz. Ten kolektywny, ponadindywidualny charakter twórczości charakteryzuje wiele zjawisk, które również w Polsce rozwijają się masowo i stanowią przedmiot badań kulturo- i literaturoznawców. Platformy społecznościowe, biblioteki mediów, proste w obsłudze oprogramowanie, z których korzystanie jest bezpłatne, a użycie nie wymaga wyspecjalizowanych kompetencji programistycznych, potrzebnych w przypadku twórczości wcześniejszego etapu – przyczyniły się do wykształcenia nowego modelu autorstwa – kolegialnego, rozproszonego – ale też zintensyfikowały twórczą aktywność. Dzięki powszechnej dostępności narzędzi elektronicznych, pozwalających łączyć słowo i obraz z dźwiękiem oraz animacją, powstają multimedialne dzieła, w których literaturoznawcy rozpoznają wiele z technik i chwytów o rodowodzie literackim. A przy tym nadal popularne są te gatunki literatury elektronicznej, które powstały już we wcześniejszych fazach: boty i generatory, poezja elektroniczna, wideopoezja, poezja kinetyczna, fikcja hipertekstowa, utwory mobilne i lokacyjne. I odnajdują swoje nowe kształty na platformach społecznościowych.

O ile prace powstałe przed erą internetu udostępniane były na osobnych nośnikach elektronicznych, niekiedy wymagały także specjalnych pomieszczeń i sprzętu, prace drugiej generacji skupiały się na innowacjach, zgodnie z modernistyczną poetyką hołdującą formalnemu nowatorstwu. Z tego powodu Jessica Pressman określiła omawiany

490 U. Pawlicka, *Literatura cyfrowa*, dz. cyt.

nurt mianem cyfrowego modernizmu[491]. Literatura elektroniczna drugiej generacji, dystansująca się wobec kultury popularnej oraz środków masowego przekazu, staje się krytyką współczesnej kultury obrazkowej i społeczeństwa, które wybiera uproszczoną, nastawioną na szybkość i skuteczność, komunikację.

Z kolei e-literatura trzeciej generacji byłaby – zdaniem Floresa – jej fazą postmodernistyczną. Kinetyczne obiekty powstające współcześnie na platformach społecznościowych wykorzystują proste, powszechnie dostępne rozwiązania techniczne. Zazwyczaj mają charakter krótkich filmików, animacji, gifów, pojawia się w nich ruchoma typografia, lapidarne komentarze, podpisy i aforyzmy, pozbawione jednak cechujących wcześniejsze projekty wyrafinowania i formalnych innowacji, za to nastawione na łatwy dostęp i szeroki zasięg. Często są to remiksy, copypasty, pastisze, stylizacje, kolaże, adaptacje i kontynuacje.

Różnice między obiektami drugiej i trzeciej generacji dobrze ilustruje historia generatora poezji Nicka Montforda *Taroko Gorge* (*Wąwóz Taroko*, 2009)[492]. Jest to bardzo prosty (pod względem programistycznym) wiersz dostępny na stronie autora[493]. Czytelnik śledzi poruszający się na jednolicie zielonym tle utwór, który – niczym na prompterze – przewija się z dołu do góry. W momencie gdy znika pierwszy wers od góry, na dole ekranu ukazuje się kolejny. Mówiąc w dużym uproszeniu, utwór opowiada o widokach, które roztaczają się przed wędrowcem podczas spaceru przez położony na Tajwanie park krajobrazowy. Wędrówka przez ten tekst/wąwóz nie ma końca – program cały czas generuje kolejne wersy. Jak każdy utwór elektroniczny, ma on swój ukryty przed okiem odbiorcy kod – program, zgodnie z którym wykonywany jest na ekranie. Można do niego zajrzeć z poziomu przeglądarki. Po jednym kliknięciu (polecenie: „pokaż źródło strony") oczom czytelnika ukazuje się informacja dotycząca użytego oprogramowania. To dokument html, który odsłania informatyczny, a to oznacza w tym przypadku także poetycki, warsztat

491 J. Pressman, *Digital Modernism: Making It New in New Media*, Oxford 2014.

492 O historii generatora Taroko George szczegółowo: M. Pisarski, *„Wąwóz Taroko" Nicka Montforta*, „Techsty" 2015, nr 10, http://techsty.art.pl/m10/m_pisarski_taroko_wstep.html (dostęp: 14.05.2019).

493 N. Montford, *Taroko Gorge*, https://nickm.com/taroko_gorge/ (dostęp: 14.05.2019).

autora. W dokumencie można zobaczyć, jak zaprojektowany został generator, co oczywiście umożliwia naśladownictwo. Poznać można zarówno bazę słów (około pięćdziesięciu, w tym rzeczowniki, przymiotniki i czasowniki), z których układane są losowo kolejne wersy, jak i zapisany w kodzie JavaScript (liczącym 135 linijek – to bardzo mało) sposób ich łączenia ze sobą.

Oto fragment kodu – linijki 44–66:

```
<script language="JavaScript" type="text/javascript">
var t=0;
var n=0;
var paths=0;
var above='brow,mist,shape,layer,the crag,stone,forest,height'.split(',');
var below='flow,basin,shape,vein,rippling,stone,cove,rock'.split(',');
var trans='command,pace,roam,trail,frame,sweep,exercise,range'.split(',');
var imper='track,shade,translate,stamp,progress through,direct,run,enter';
imper=imper.split(',');
var intrans='linger,dwell,rest,relax,hold,dream,hum'.split(',');
var s='s,'.split(',');
var texture='rough,fine'.split(',');
function rand_range(max) {
 return Math.floor(Math.random()*(max+1));
}
function choose(array) {
 return array[rand_range(array.length-1)];
}
function path() {
 var p=rand_range(1);
 var words=choose(above);
 if ((words=='forest')&&(rand_range(3)==1)) {
 words='monkeys '+choose(trans);
```

Rozpisane w języku programistycznym reguły uobecniania (odgrywania) wiersza na ekranie stanowią dodatkową, ukrytą przed okiem czytelnika warstwę technologiczną, nieobecną w literaturze drukowanej. Z jednej strony komplikują sytuację e-literackich dzieł, z drugiej – stwarzają utworowi nowe możliwości. Jego kinetyczność, losowość, zmienność, nieskończoność wymagają od czytelnika innego typu zaangażowania w lekturę, ale też współkształtują znaczenia słów, wersów i całego utworu. Poszerzenie repertuaru figur poetyckich o czwarty,

czasowy wymiar przyczynia się do wzbogacenia ich semantycznego potencjału i poszerzenia skali ich oddziaływania na czytelnika.

Na tym jednak historia utworu Montforta się nie kończy. Należący do eksperymentalnej, drugiej fazy e-literatury utwór stał się kanwą (źródłem zarówno w programistycznym, jak i literackim rozumieniu) dla całego szeregu kolejnych projektów. Najpierw Scott Rettberg, zachwycony „niestrudzoną energią tego małego programu poetyckiego”[494] przypominającego poemat medytacyjny, postanowił zrobić autorowi – swemu przyjacielowi – żart. Zajrzawszy do kodu źródłowego, poznał strukturę programu i przepisał go tak, by odwrócić jego znaczenie.

Rettberg podmienił wszystkie zmienne (słownictwo wiersza), wprowadził też nowy tytuł, będący żartobliwą grą słów (*Taroko Gorge* zmieniło się w *Tokyo Garage*): „biorąc minimalistyczny wiersz o uporządkowanej naturze, w której ludzie są praktycznie nieobecni, i przekształcając go w maksymalistyczny wiersz o chaotycznym mieście, w którym ludzie są wszędzie z całym swoim wizjonerskim bałaganem”[495]. Następnie umieścił nową wersję generatora na swojej stronie, przekreślając[496] nazwisko Muntoforta i wpisując swoje, a potem wysłał link do przyjaciela. Istotny jest tutaj komentarz Rettberga: „Gdy przepisywałem wiersz Nicka, oczywiście wiedziałem, że jest na świecie przynajmniej jedna osoba, która będzie rozbawiona i doceni ten akt nadpisywania, hakowania, remiksu. Miałem na myśli publiczność. Tą publicznością był Nick”[497].

Potem ruszyła lawina kolejnych przeróbek. Tworzyli je znani twórcy e-literatury, badacze i krytycy, także polscy (między innymi J.R. Carpenter, Talan Memmott, Leonardo Flores, Judy Malloy, Aleksandra Małecka, Piotr Marecki). W sumie powstało dwadzieścia siedem wersji, opartych na tym samym kodzie źródłowym. Do każdej

494 S. Rettberg, *Response to Nick Montfort's „Programming for Fun, Together”*, https://elmcip.net/sites/default/files/media/critical_writing/attachments/a_response_to_nick_montfort.pdf (dostęp: 14.05.2019).

495 Tamże.

496 Zaznaczę tylko, że pojawia się tu fascynujący wątek wymazywania dzieła i autora – gestu artystycznego znanego już z historii sztuki XX wieku, por. R.K. Przybylski, *Do kresu widzialnego*, „Porównania” 2015, nr 17, s. 139–150.

497 S. Rettberg, *Response to Nick Montfort's „Programming for Fun, Together”*, dz. cyt.

z nich dostęp możliwy jest z głównej strony oryginału[498]. Dzięki temu wszystkie one układają się w niezwykłą kolekcję wariacji poetyckich na bazie pierwowzoru – dialogują ze sobą tak, jak na początku w dialog z autorem wszedł Scott Rettberg. To jawne przywłaszczenie formy i kodu, odtwórcze i świadomie wtórne, niewymazujące zatem oryginału z horyzontu lektury, lecz ingerujące w jego znaczenie i wchodzące z nim w dialog, jest właśnie gestem właściwym literaturze trzeciej generacji. Podjęcie twórczych przeróbek było w tym przypadku możliwe dzięki wykorzystaniu zasady otwartych źródeł. To za sprawą łatwego dostępu do kodu kolejni twórcy mogli podjąć grę z oryginałem. Konsekwencje tego stanu rzeczy głęboko przekształcają przestrzeń kulturowej i literackiej komunikacji. Mówi o tym Mariusz Pisarski:

> Kulturowa ekonomia *open source* rządzi się niekonwencjonalną logiką. Wyrzeczenie się praw do kodu oraz oddanie dzieła na własność literackiej publiczności podnosi zarówno rangę utworu, jak i symboliczny kapitał autora. Impakt praktyki otwierania źródeł oddziałuje też poza dziełem. *Wąwóz Taroko* aktywizował i zorganizował wokół siebie powiększającą się literacką społeczność, przemieniając czytelników w autorów, autorów w czytelników, a także – często po raz pierwszy – krytyków w autorów[499].

Z tego prostego przykładu wyłania się też wizja nowego modelu autorstwa, jeszcze nie kolektywnego, ale już redefiniującego rolę, kompetencje i uprawnienia twórcy. Utwór poddany remiksowi staje się bardzo szybko własnością całej społeczności, w obrębie której krąży w coraz liczniejszych wersjach.

Widać to doskonale na przykładzie memów, które stały się jednym z najpopularniejszych gatunków twórczości w cyfrowej kulturze popularnej. Zabiegi językowe i nadpisywanie komentarzy na obrazach, służące reinterpretacji oryginalnego materiału wizualnego, są według Floresa charakterystycznym wyrazem paradygmatycznego

---

498 Polski przekład Piotra Mareckiego utworu *Wąwóz Taroko* dostępny jest na stronie: http://www.ha.art.pl/nick_montfort/wawoz_taroko.html (dostęp: 11.11.2019). Tutaj również znajdują się hiperłącza do wszystkich wersji remiksujących oryginał. Utwór w zremiksowanych wersjach dostępny jest również w Electronical Literature Collection vol. 3, http://collection.eliterature.org/3/collection-taroko.html (dostęp: 11.11.2019).

499 M. Pisarski, *„Wąwóz Taroko" Nicka Montforta*, dz. cyt.

przekształcenia w praktykach literackich, do których można zaliczyć wszystkie retoryczne zabiegi na wyjściowym materiale. W efekcie połączenia dwóch lub kilku kodów komunikacji powstają nowe znaczenia, których wytworzenie nie byłoby inaczej możliwe. Najistotniejsza jest przy tym przede wszystkim aktywność piśmienna i sięgnięcie po chwyty wypracowane w kulturze literackiej, w mniejszym stopniu wartość artystyczna i trwałość wytworu[500].

Innym przykładem pracy należącej do trzeciej generacji jest filmik *Lazy Cat* (*Leniwy kot*) autorstwa txtstories[501], umieszczony na kanale YouTube i na Facebooku w 2018 roku. Od tamtej pory dwuminutowa animacja ma już ponad 100 milionów odsłon. Jest to inscenizacja smsowego dialogu właściciela z kotem. Widz ma przed sobą, to jest na ekranie komputera, kolejny ekran – smartfona, na którym wyświetla się lista dialogowa. Projekt nie jest interaktywny, czytelnik znajduje się zatem w roli tradycyjnego odbiorcy. Po uruchomieniu filmu nie ma on wpływu na tempo pojawiania się kolejnych dialogowych kwestii: rytm ich wyświetlania oddaje tempo pisania na dotykowym ekranie smartfona. Budowanie napięcia charakterystycznego dla każdej literackiej narracji polega na wykorzystaniu technicznych właściwości urządzenia oraz cech rozmowy, której temat i humorystyczny przebieg (między „Moim człowiekiem" a kotem – ulubionym bohaterem wszystkich społecznościowych serwisów) angażują odbiorcę i każą mu śledzić akcję do końca. Nie jest to projekt wyszukany ani artystycznie szczególnie wysublimowany, przez badacza uznany zostaje jednak za świadectwo wszechobecności i metamorficzności literackich praktyk. Co więcej – zwraca on uwagę, że analizie można poddać każdy z językowych aspektów tego dziełka: sposób wyłaniania kolejnych kwestii, użycie małych i wielkich liter, interpunkcji i hashtagów oraz określonego typu słownictwa, które składają się na końcowy retoryczny i artystyczny efekt całości.

---

500 Doskonałymi kompendiami technik retoryczno-semiotycznych wykorzystywanych w komunikacji nowomedialnej są prace Ewy Szczęsnej. Wcześniej o potencjale retoryki w odniesieniu do komunikacji wizualno-werbalnej pisała Seweryna Wysłouch (*Literatura a sztuki wizualne*, Warszawa 1994; *Literatura i semiotyka*, Warszawa 2001).

501 Zob. https://www.youtube.com/watch?v=KKanP1OQS5A (dostęp: 16.11.2019). Producentem filmików o leniwym kocie jest nowojorska firma New Form, co jest kolejnym świadectwem zmiany rozumienia funkcji i roli autora.

Wobec stylistycznej prostoty i oczywistości zjawisk opisanych wyżej nie dziwi, że to przede wszystkim wyrafinowana poetyka cyfrowa literatury drugiej generacji stała się przedmiotem zainteresowania, praktyk twórczych i badań w ośrodkach uniwersyteckich. Podobnie dzieje się w Polsce, gdzie używa się określenia „literatura elektroniczna" ahistorycznie, jako synonimu całości zjawisk, a *de facto* odnosząc je do środkowej (modernistycznej) fazy rozwoju literatury elektronicznej[502].

Zestawienie cech obu etapów literatury elektronicznej poczynione przez Leonardo Floresa wygląda następująco:

II generacja	**III generacja**
Szuka stawiająca na oryginalność i formalne innowacje	Buduje na już istniejących formach
Tworzy i adaptuje interfejsy	Wyłącznie adaptuje już istniejące interfejsy
Czytelnik musi nauczyć się obsługi dzieła	Czytelnicy są zaznajomieni z platformą, odbiór jest w znacznej mierze intuicyjny
Publiczność musi dotrzeć do dzieła	Dzieło podąża za publicznością
Modernistyczna i eksperymentalna poetyka	Postmodernistyczna i popkulturowa poetyka
Główne cele: stworzyć coś nowego, trudnego, o zasięgu ponadnarodowym	Remiks, pastisz, readymade, adaptacja
Powiązana z artystyczną i literacką tradycją	Powiązana z fandomem i kulturą internetu

502 Wyjątek stanowi najnowsza książka Piotra Mareckiego *Gatunki cyfrowe*, dz. cyt. Badacz proponuje oryginalne wprowadzenie w tajniki praktyk twórczych w internecie, zbierając na kształt przewodnika po świecie nowych gatunków „historie mówione" praktyków opowiadających o tajnikach swojej działalności. Są to: Jakub „Argasek" Argasiński, Zenon Fajfer, Paweł Janicki, Leszek Onak, Łukasz Podgórni, Michał „Bonzaj" Staniszewski, Łukasz „Zenial" Szalankiewicz, Wiesławiec deluxe, Yerzmyey, Krzysztof A. Ziembik.

Jedna strona tabeli prezentuje zestaw cech, który jest w mediach elektronicznych odpowiednikiem wysokiej kultury literackiej (chętnie nazywanej eksperymentalną lub awangardową), druga – kultury popularnej, przeznaczonej dla masowego odbiorcy. I choć tego rodzaju podział na literaturę wysokiego i niskiego obiegu wielokrotnie poddawany był współcześnie krytyce jako nieprzystający do kulturowej rzeczywistości, można odnieść wrażenie, że w mediach elektronicznych samorzutnie reaktywują się krytykowane wcześniej podziały[503].

Jest bardzo prawdopodobne, że owe modelowo skonstruowane trzy generacje e-literackie, wyodrębnione na podstawie poetyki dzieł oraz modelu komunikacji literackiej ściśle związanych z uwarunkowaniami technologicznymi, stanowią jedynie poznawczą fikcję. Skoro bowiem autor tej koncepcji zastrzega, że jego propozycja nie ma charakteru wartościującego, zaś różne wzorce literatury elektronicznej współistnieją ze sobą, także w twórczości poszczególnych autorów, być może wkrótce ów podział okaże się niefunkcjonalny. Na razie jednak pozwala dość dobrze scharakteryzować zasadnicze cechy dwóch przynajmniej nastawień uczestników do nowych możliwości technologicznych. Jedno wiązałoby się z gotowością na literacki eksperyment, na odkrywanie nowych możliwości literackiej ekspresji. Drugie cechuje podejście przeciętego użytkownika coraz prostszych w obsłudze narzędzi[504],

503 Wieloletnia obserwacja specyfiki twórczej aktywności użytkowników sieci pozwala odnotować zaskakujący konserwatyzm większości z nich i ich upodobanie do form, gatunków i wzorców komunikacji dobrze już znanych z czasów sprzed internetu.

504 Wątek techniki jako narzędzia/instrumentu odsyła do koncepcji Martina Heideggera, *Pytanie o technikę*, *Czas światoobrazu*, w: tegoż, *Budować, mieszkać, myśleć*, dz. cyt.; *Technika i zwrot*, tłum. J. Mizera, Kraków 2002. „Τέχνη (*techne*) należy do wy-dobywania, do ποίησις (*poiesis*); jest czymś poetyckim" – stwierdza Heidegger (s. 232); „Przekreślone w zasadzie zostaje wyłącznie instrumentalne, wyłącznie antropologiczne określenie techniki; nie daje się go uzupełnić przez dołączenie dodatkowego wyjaśnienia metafizycznego czy też religijnego" (s. 239). Według filozofa człowiek zapomniał o istocie techniki, która jest właśnie poetycka i służy wydobywaniu prawdy. Tymczasem współczesna technika jest odkrywaniem świata jako zbioru nastawień, a nie czegoś, co jest po prostu dane. To „wyzywające nastawianie" związane jest z rozwojem nauki i wyraża się w używaniu, odkrywaniu, zdobywaniu, fabrykowaniu. Na zapomnieniu przez bycie prawdy o sobie oraz nieświadomości istoty techniki polega kryzys współczesnej cywilizacji technicznej. Kontynuując ten Heideggerowski wątek, rzec by zatem można, że połączenie techniki i literatury może służyć odzyskiwaniu istoty bycia i techniki, przywracaniu jedności *techne* i *poiesis*. Może, lecz nie musi.

które wyzwalają specyficzny typ kreatywności w oparciu o łatwość rozwiązań technicznych, a także o kulturowy kapitał, często zgromadzony podczas edukacji szkolnej.

Niezależnie od tego, jak dalej przekształcać się będzie literatura elektroniczna, przyjąć należy, że oba modele twórczości cyfrowej będą współistnieć i rozwijać się w sobie właściwym rytmie. Warto podkreślić natomiast wzrost zainteresowania badaczy zjawiskami związanymi z mediami społecznościowymi. Nowe formy literatury i praktyk literackich na platformach i w serwisach internetowych stają się przedmiotem badań i krytycznej analizy.

Dowodzi tego między innymi temat corocznej konferencji ELO w Montrealu, poświęconej w 2018 roku właśnie najnowszym zjawiskom i problemom literatury elektronicznej. W jej trakcie Serge Bouchardon, odwołując się do trójgeneracyjnej typologii Leonardo Floresa, przedstawił zarys stojących przed badaczami wyzwań i wskazał na luki pomiędzy wciąż obowiązującym *status quo* badań literaturoznawczych a perspektywami, które otwiera rozwój literatury elektronicznej[505]. Zarysowany przez niego aktualny horyzont tej nowej-starej dyscypliny pozwala także na polskim gruncie uzmysłowić sobie rodzaj, liczbę i znaczenie wyzwań, jakie literaturze i literaturoznawstwu niosą nowe technologie.

Bouchardon wyodrębnił trzy obszary związane z literaturą digitalną, na których w nowym medium następują istotne zmiany. Po pierwsze, sam **przedmiot badań** literaturoznawstwa wymaga nieustannych redefinicji i modyfikacji. Po drugie, w istotny sposób zmienia się **sposób czytania** literatury digitalnej przez jej odbiorców. I wreszcie trzeci obszar zagadnień wiąże się z **badaniem** literatury elektronicznej oraz **nauczaniem** kompetencji związanych z jej odbiorem. Zwłaszcza ten ostatni aspekt, stosunkowo słabo obecny w polskiej tradycji humanistycznej, wskazuje na rzemieślniczy, a zatem możliwy do opanowania i przetrenowania, charakter ról czytelniczo-pisarskich.

505 S. Bouchardon, *Mind the Gap! 10 Gaps for Digital Literature*, „Electronic Book Review", http://electronicbookreview.com/essay/mind-the-gap-10-gaps-for-digital-literature/?fbclid=IwAR34nBe0umoJ3MuCdfwfpYHs23cQ4hReriVWVXZlIyPqfZh92KpnkwgL9Jo (dostęp: 12.05.2019). Tytuł to cytat komunikatu (dźwiękowego i wizualnego) z londyńskiego metra. „Uważaj na odstęp!" jest apelem o zachowanie ostrożności przy wsiadaniu do pociągu lub wysiadaniu, „gap" odnosi się do przerwy między wagonem a peronem.

W każdym z tych obszarów Bouchardon wskazuje kilka szczelin, potencjalnych źródeł sporu, rodzących pytania i wątpliwości, z którymi badacze muszą się zmierzyć. Luki te powstają w efekcie przekształceń literatury elektronicznej, która dużo dynamiczniej niż literatura drukowana przechodzi ewolucję form i gatunków. A przy tym cały czas jest z nią porównywana.

Jeśli zatem chodzi o przedmiot zainteresowania badaczy literatury cyfrowej, zestawienie drugiej i trzeciej generacji e-literatury pokazuje, jak zmienia się jej charakter. Porównanie unaocznia stopniowe odchodzenie od wytwarzania nowych interfejsów do korzystania z istniejących platform i aplikacji podsuwających gotowe formaty, szablony i rozwiązania typograficzne. Dzięki temu coraz większą rolę odgrywa wspólnotowość działań twórczych. Na Facebooku (niekoniecznie polskim) można znaleźć bardzo dużo grup literackich, których współpraca owocuje na przykład powstawaniem fikcji kolaboratywnych. Należy jednak zwrócić uwagę na zagrożenie związane z tym, że platformy medialne nie tylko wzmacniają więzi i współpracę oraz rozwój nowych form literackiej komunikacji, ale służą też interesom politycznym i/lub ekonomicznym właścicieli serwisów. Media społecznościowe to dziś przede wszystkim narzędzie marketingowe, polityczne i biznesowe, wspierające budowanie sieci kontaktów i wywieranie wpływu. I właśnie literackie zabawy na społecznościowych portalach uwrażliwiają szeroką publiczność na istnienie tego typu zagrożeń. Dzięki społecznemu, aktywistycznemu i krytycznemu wobec narzucanych odgórnie reguł komunikacji aspektowi wielu działań podejmowanych przez twórców dokonuje się obnażenie, a tym samym unieszkodliwienie ideologicznego i politycznego ich zastosowania. Na Zachodzie służą do tego celu platformy takie jak Twitter, Instagram, Snapchat, natomiast w Polsce to właśnie przede wszystkim na fejsbukowych kontach i w grupach rozwija się oddolna twórczość, która obnaża mechanizmy nadzoru oraz demaskuje manipulacje. W mocy rzecz jasna pozostaje pytanie o skuteczność działań wykorzystujących środki oferowane przez serwisy jako narzędzia oporu i krytyki wobec nich, ważne jest jednak to, że ich użytkownicy nie są bierni i chętnie dają wyraz swojej kreatywności oraz krytycznej świadomości.

Innym przykładem gatunku internetowego korzystającego z gotowych internetowych prefabrykatów jest flarf, czyli utwór tworzony

z fraz zaczerpniętych z zasobów internetu. Zaliczany do awangardy XXI wieku ruch poetów flarfowych zainicjowany na początku lat dwutysięcznych przez Gary'ego Sullivana opiera się na wykorzystywaniu wybieranych przez wyszukiwarki niezwykłych i zaskakujących skojarzeń, a następnie łączeniu ich w nowe całości. Powstające w ten sposób utwory nie mają wielkiej wartości artystycznej, służą tworzeniu tekstów dziwnych, czasami komicznych, odkrywających poetyckość w śmieciowej mowie internetu, błędach protokołów maszynowych, zrywających z tradycyjną ładnością, spójnością i uczuciowością poezji. Nie do przecenienia jest jednak ich samoświadomościowy charakter – każdy z flarfów można czytać bowiem także jako parodię mechanizmu działania wyszukiwarki, której algorytm pozycjonuje treści nie według trafności lub wagi wpisywanego słowa/frazy, lecz popularności jego użycia. W Polsce za pierwszego twórcę poezji flarfowej uważa się niekiedy Jarosława Lipszyca, który wykorzystywał do tworzenia wierszy zebranych w zbiorze *Mnemotechniki* (2008) zasoby Wikipedii[506]. Twórczość flarfowa, jak wiele powstających gatunków e-literackich, ma charakter społecznościowy, odbywa się w przestrzeni półprywatnej. Utwory są przez kolejnych autorów zmieniane, poprawiane i plagiatowane[507].

W tym społecznościowym wymiarze działań, zdobywającym w internecie coraz wyraźniejszą przewagę nad decyzjami i działaniami indywidualnymi, ujawnia się pęknięcie między prywatną, osobistą lekturą (doskonale realizowaną na przykład w przypadku narracji hipertekstowych, w których każdy odbiorca projektował jednorazową, zindywidualizowaną ścieżkę czytania/tworzenia opowieści) a masowym i schematycznym odbiorem. Wszelkie strategie mające na celu poszerzenie grona odbiorców wydają się bowiem sprzeczne z fundamentalną

506 W komentarzu do *Mnemotechnik* Lipszyc wyjaśnia: „Nie jestem autorem tej książki. Nie napisałem ani jednego ze słów, które w niej przeczytacie. Ta książka ma setki autorów, a ich listę znajdziecie gdzieś pod koniec. Są na niej imiona i nazwiska, pseudonimy, numery IP. Za tymi nazwami nie zawsze skrywają się ludzie. Niektóre są oznaczeniami botów – małych, sprytnych programów komputerowych. Wszystkie te słowa pochodzą z Wikipedii".

507 Przykłady polskich flarfów stworzonych przy użyciu wyszukiwarki google zamieścił na stronie Ha!Art Piotr Marecki, http://ha.art.pl/prezentacje/poezja/5386-flarf.html (dostęp: 11.11.2019).

dla cyfrowych praktyk literackich ideą eksperymentowania. Mówiąc wprost – powszechna dostępność odbija się negatywnie na jakości twórczości.

Kolejną zmianę w sytuacji literackich praktyk, która wymagałaby osobnego omówienia, wiąże Bouchardon z zagadnieniem ich przekładu. Wskazuje on na możliwość wyboru między dwiema strategiami translatorskimi: jedna zakłada globalną cyfrową homogeniczność kulturową, niwelującą narodowe odrębności na przykład w sferze semiotyki wizualnej, druga zmierza do ochrony kulturowej odrębności. Mimo że media cyfrowe zdają się być uniwersalną przestrzenią, w której zacierają się kulturowe różnice, wiele wskazuje na to, że to właśnie odmienności ulegają wzmocnieniu w tłumaczeniach literackiej twórczości cyfrowej. Cyfrowe przekłady dostępne w Polsce potwierdzają tę wstępną diagnozę[508].

Wreszcie ostatni wymiar przekształceń zachodzących w rozumieniu literatury digitalnej wprost dotyczy definiowania zasięgu i specyfiki pola literatury. I tutaj widać odchodzenie od mówienia o e-literaturze w kategoriach jej literackości do tego, co nazywa się literackim doświadczeniem i wiąże się ze sferą oddziaływania obiektu na odbiorców i jego zdolnością do wywoływania określonych emocji.

Pytanie o literackość dzieł cyfrowych uzmysławia kolejne problemy. Roberto Simanowski nie bez powodu zastanawia się, czy literatura cyfrowa wnosi do pojęcia literackości jakąś nową jakość[509]. Pominę tu skomplikowaną i długotrwałą teoretycznoliteracką dyskusję nad literackością, przypominając w tym miejscu jedynie, że w zależności od przyjętych założeń metodologicznych zwykło się łączyć ją między

508 Oto wybór najbardziej znanych przekładów amerykańskiej e-literatury – poezji i hipertekstów. Warto podkreślić, że przekład dotyczy nie tylko warstwy językowej, lecz również kodu: N. Montfort, *Zegar światowy*, tłum. P. Marecki; tegoż, *Duet*, tłum. A. Małecka, P. Marecki; tegoż, *Lead*, tłum. P. Marecki; tegoż, *Między Reją a Morzem*, tłum. M. Górska-Olesińska, M. Pisarski; tegoż, *Przez park*, tłum. A. Małecka, tegoż, *Wąwóz Taroko*, tłum. P. Marecki; tegoż, *Rondo*, tłum. A. Małecka; S. Gibb, *Czarne jagody*, polska wersja M. Pisarski; M. Joyce, *popołudnie, pewna historia*, tłum. R. Nowakowski, M. Pisarski. Utwory dostępne są na stronie http://www.ha.art.pl/projekty/literatura-cyfrowa.html (dostęp: 16.11.2019).

509 R. Simanowski, *Reading Digital Literature*, w: *Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching*, eds. R. Simanowski, J. Schäfer, P. Gendolla, Bielefeld 2010, s. 15–29.

innymi z fikcjonalnością wypowiedzi (fenomenologiczne quasi-sądy), z obrazowością, z figuratywnym używaniem języka czy wreszcie z formalistyczną defamiliaryzacją i udziwnieniem[510]. To dzięki tym ostatnim sposobom użycia języka w literaturze dochodzi do zakłócenia zautomatyzowanych i nawykowych form percepcji[511]. Wiadomo też jednak doskonale, że żadne z tych kryteriów nie jest uniwersalne, a jeśli dodamy do tego antyesencjalistyczne podejście, które przenosi problem z przedmiotu badań na podmiot badawczy, projektujący tryb odbioru, jasna staje się zwielokrotniona kłopotliwość rozważań o literackości w mediach elektronicznych.

Dlatego kluczowa kwestia, na którą wskazuje Bouchardon, dotyczy miejsca i statusu literatury elektronicznej w obrębie badań literaturoznawczych. Badacz zadaje szereg pytań, ważnych dla dalszego rozwoju badań:

> Czy powinniśmy nadal mówić o literackości? Czy to nie oznaczałoby podjęcia ryzyka dalszego poddawania literatury cyfrowej i jej właściwości ocenie według kryteriów, które nie są dla niej odpowiednie, oraz narażania autorów na dalszy brak zrozumienia? Czy powinniśmy próbować zamknąć tę instytucjonalną lukę, która oddziela literaturę cyfrową od literatury tradycyjnej? Czy powinniśmy szukać legitymizacji [dla e-literatury – E.W.] w polu literackim, czy też budować (jedną lub więcej) dróg na krawędziach tego pola?[512]

Z pomocą w złagodzeniu tych rozterek ponownie przychodzi Roberto Simanowski, który uważa, że lingwistyczną kategorię defamiliaryzacji należy odnieść do całego multimedialnego „języka" cybernetycznego. Na ten nowy język składają się zarówno kod werbalny, jak również inne kody semiotyczne: dźwiękowy i wizualny, a także oryginalne cechy mediów cyfrowych, takie jak intermedialność, interaktywność, animacja oraz hiperlinki. Dzięki takiemu stanowisku Simanowski może zaproponować definicję literackości, w której bez problemu mieści się

510 W. Szkłowski, *Sztuka jako chwyt (1917)*, tłum. R. Łużny, w: *Teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. S. Skwarczyńska, t. 2, cz. 3, Kraków 1986, s. 10–28.

511 Szerzej na ten temat: A. Compagnon, *Demon teorii. Literatura a zdrowy rozsądek*, tłum. T. Stróżyński, Gdańsk 2010.

512 S. Bouchardon, *Mind the Gap!*, dz. cyt.

również literatura elektroniczna: „Bardziej ogólna definicja charakteryzuje zatem literaturę jako aranżację materiału lub użycie jego cech w niecodzienny sposób, kwestionujący automatyczne postrzeganie po to, by zastąpić je percepcją estetyczną”[513].

Taka definicja nasuwa oczywiście pytania o to, jak odróżnić to, co „niezwykłe” w ekspresji, która nie tak dawno się narodziła, od zwykłych zapośredniczonych sieciowo sposobów komunikacji? I czy eksperymentalność jako testowanie nowych możliwości technologii cechuje wszystkie zjawiska w nowych mediach? Już te, niejedyne przecież, wątpliwości, uzmysławiają kłopotliwość nowej sytuacji. A Simanowski, podobnie zresztą jak inni badacze, podkreśla jeszcze jedną, bodaj najważniejszą cechę literatury elektronicznej: „Bez względu na to, w jaki sposób ostatecznie określimy specyficzną «literackość» cyfrowej literatury, oczywiste jest, że podważa ona tożsamość literatury cyfrowej jako literatury”[514].

Literatura cyfrowa zawsze jest czymś więcej niż literaturą. Zawsze wykracza poza sztukę słowa i zawsze musi wykorzystywać estetyczne funkcje cyfrowych mediów. Obliczeniowy wymiar informatycznej podstawy tekstu rzutuje na jego literackie właściwości. Finalnie to zatem technologia cyfrowa konstytuuje ontologię literatury elektronicznej, „wygląd i znaczenie literatury cyfrowej składają się z wypowiedzi językowych (i wizualnych/dźwiękowych), a także ze specyficznego sposobu, w jaki te wypowiedzi są manifestowane i wykonywane”[515].

W ten sposób badanie literatury elektronicznej staje się również badaniem metamorfoz literackości. W internecie pole literackie poszerza się, zmienia się też sposób i charakter oddziaływania literackiej estetyki. *Literackie* splata się bowiem z *(audio)wizualnym* i często obecność oraz rola tego pierwszego w ogóle nie zostają zauważone. Przenikanie się różnych środków ekspresji oraz technologii cyfrowej, wraz ze wszystkimi wynikającymi stąd napięciami, sprzecznościami i aporiami, współtworzy ten historycznie nowy stan rzeczy.

Jednocześnie esencjalistyczne pojmowanie literackości jako zespołu cech, charakteryzujących w zmiennym natężeniu i różnych konfiguracjach teksty mieszczące się w granicach pola literatury, zastępuje

513 R. Simanowski, *Reading Digital Literature*, dz. cyt., s. 16.
514 Tamże.
515 Tamże, s. 17.

ujęcie interpretatywne. W sieci nie ma ani granic, które oddzielałyby sztukę słowa od innych form komunikacji, ani konstytutywnych cech, pozwalających rozstrzygnąć jednoznacznie o tym, co jest, a co nie jest literaturą. Literatura elektroniczna uznawana jest za zjawisko literackie w określonym kontekście społecznym i kulturowym. Decyduje o tym również typ odbioru i cel, dla którego jest czytana. Można zatem o literaturze elektronicznej myśleć jako o pewnej grze kulturowej, w ramach której uczestnicy umawiają się, że grają w literaturę.

To wbrew pozorom sytuacja dość częsta, dotyczy na przykład gier tekstowych, cyfrowych adaptacji czy utworów generatywnych. Takie pragmatyczne, interpretacjonistyczne podejście wynika przede wszystkim z tego, że w przypadku zjawisk współczesnej kultury cyfrowej rozmywa się ich tożsamość, a tradycyjne narzędzia opisu są niewystarczające. Nieoczywistość statusu wielu digitalnych projektów traktowanych przez badaczy jako przykład metamorfozy literackości w nowych mediach uzmysławia, że niekiedy zamiast o utworze literackim bardziej stosownie byłoby mówić o praktykach literackich, czyli o takich sposobach pisania i czytania, które można (choć przecież nie trzeba) łączyć z ich genezą literacką.

Kiedy studenci (na zajęciach poświęconych genologii mediów cyfrowych) otrzymują za zadanie charakterystykę przykładów literatury digitalnej bez uprzedzenia, że mają omawiać je w kontekście tradycji literackiej oraz konwencji literackiej komunikacji, rzadko zdarza się (poza oczywistymi przykładami), by zaproponowali literaturoznawczą perspektywę odbioru. Młodzi odbiorcy częściej dostrzegają konwencje gry, filmu, mema, teledysku i analizują utwór, śledząc przede wszystkim jego warstwę (audio)wizualną. Często w ogóle pomijają warstwę werbalną, którą oglądają jako obraz pisma, podobnie jak inne wizualne aspekty utworu. Nie widzą też i nie szukają związku między płaszczyzną językową, wizualną i konstrukcją utworu. W związku z tym rezygnują z zapoznawania się z jego całością, poprzestając na kilku kliknięciach myszką i przewinięciu partii tekstu.

Inaczej dzieje się, gdy wiedzą, że prezentowany utwór stanowi przykład literatury cyfrowej. Wówczas koncentrują się przede wszystkim na sprawdzaniu i weryfikacji tych cech, które identyfikują jako literackie. Zazwyczaj jednak test wypada negatywnie. Studenci niechętnie godzą się na to, by medium elektroniczne traktować jako

środowisko, w którym szuka się doświadczeń literackich. Ten przykład uświadamia, jak wiele zależy od kulturowych reguł, które tworzą warunki możliwości naszego postrzegania zjawisk.

W związku ze wskazanymi kłopotami Bouchardon postuluje, by badania nad literackością zastąpić badaniami nad doświadczeniem literackim, co wpisuje się w pewnym stopniu w rozwijany od kilkudziesięciu lat nurt estetyki recepcji, z coraz większym naciskiem kładzionym na sposób oddziaływania literatury i reagowania odbiorcy. Drugi obszar omawianych zmian, związany z perspektywą odbiorczą, każe odnotować przejście od interpretacji dzieła, opartej na jego rozumieniu, do działania (zaangażowania cielesnego), stymulowanego i wymuszanego przez interaktywny tekst. Defamiliaryzacja gestów związanych z pisaniem i czytaniem cyfrowych tekstów, wynikająca z wchodzenia odbiorcy w cielesną interakcję z nimi, stanowi nowy i intrygujący wątek badawczy.

W sferze dotyczącej granicy między światem dzieła i realnością odbiorcy widać z kolei przechodzenie od fikcyjnych narracji (opowiadania historii) do mieszania fikcji i rzeczywistości odbiorcy oraz zacierania granicy między nimi. Sprzyjają temu nowe technologie, na przykład narracja lokacyjna, możliwa do śledzenia wyłącznie w trybie online z dostępem do geolokalizacji, czy narracje z wykorzystaniem rzeczywistości wirtualnej. Kiedy w takich narracjach, mających charakter aplikacji na smartfony, przepływają dane w czasie rzeczywistym, w fikcję cyfrową wdzierają się rzeczywiste czas i przestrzeń czytelnika. Narracje kartograficzne, rozszerzone na przykład na przestrzenie miejskie, wymuszają na czytelniku wędrówkę w realnej przestrzeni i czasie, w którym uruchamiają się fikcyjne wydarzenia. Niektóre narracje uwzględniają też prawdziwe doświadczenie czytelnika, który wchodzi w interakcję z fikcyjnymi postaciami. Może wpływać na ich los oraz przebieg akcji. W *Lifeline* (2015) – interaktywnej fikcji na smartfony[516] napisanej przez Dave'a Justusa – postać nawiązuje kontakt z użytkownikiem, potem znów się rozłącza, by na przykład wykonać jakieś zadanie. Konwersacja ma charakter tekstowy. W ten sposób fikcja organizuje czas czytelnika, przenikając do jego życia i nadając mu nowy rytm. Wszystkie te nowe

[516] Utwór wyraźnie nawiązuje do tradycji literackiej narracji, częściej jednak jest klasyfikowany jako tekstowa przygodowa gra na smartfony. Producentem jest 3 Minute Games. Działa na platformach Android, iOS, Windows i Macintosh.

techniki narracyjne uzmysławiają, że – wbrew strukturalistycznym tezom o uniwersalności narracji – jest ona uwarunkowana przez medium. W przypadku literatury cyfrowej urządzenie, na którym rozwija się narracja, stwarza jej warunki, ale też ograniczenia[517].

Badacz zwraca uwagę na jeszcze jedną zmianę. W świecie literatury drukowanej fikcja narracyjna, a zwłaszcza powieść, stała się modelem umożliwiającym samopoznanie. Gatunki narracyjne pomagają ujrzeć własne życie jako linearnie rozwijającą się historię złożoną z różnych etapów. W ten sposób logiczna, spójna, dobrze skonstruowana opowieść o własnym życiu staje się fundamentem tożsamości[518]. Tymczasem formy literackie umożliwione przez sieć oraz prowokowane przez nie nowe sposoby czytania rozbijają ten linearny model. Bouchardon pisze wprost, że czytanie w internecie „staje się krótką, fragmentaryczną, koczowniczą działalnością"[519]. Cyfrowy podmiot surfuje od hiperłącza do hiperłącza; jego czytanie to aktywność krótkotrwała i nomadyczna. Eksperymentuje cały czas z multimedialnymi tekstami, których spójność i jedność musi dopiero zostać wynegocjowana i skonstruowana. Ten efekt wzmacniany jest nieustannie przez same narzędzia, którymi posługują się użytkownicy. Aby wyrazić swoją tożsamość, sporządzają statusy, tweety, snapy, nie dbają o zachowanie linearności i ciągłości w pokazywaniu siebie i swojego życia. Natychmiastowość i szybkość reakcji uczestników interakcji przekształcają opowieść biograficzną w kolorową mozaikę atrakcyjnych chwil. Między nimi zaś pozostaje pustka przemilczenia, sugerująca nieistnienie innych niż ekstatyczne, nasycone emocjami przeżycia. Z tego powodu Ariane Mayer[520] diagnozuje narodziny pod wpływem mediów nowego,

517 Nie bez powodu karierę zrobiło pojęcie opowieści transmedialnej, spopularyzowane przez Henry Jenkinsa (*Kultura konwergencji*, dz. cyt.). Wiele prac na temat narracji transmedialnych i jej miejsca oraz roli w sztuce cyfrowej napisała Marie-Laure Ryan.

518 Autorem koncepcji tożsamości narracyjnej jest oczywiście Paul Ricoeur. Wyłożył ją szczegółowo w: *Temps et Récit*, vol. 1, Paris 1983; vol. 2, Paris 1984; vol. 3, Paris 1985. Polski przekład: P. Ricoeur, *Czas i opowieść*, t. 1, tłum. M. Frankiewicz, Kraków 2008; t. 2, tłum. J. Jakubowski, Kraków 2008; t. 3, tłum. U. Zbrzeźniak, Kraków 2008.

519 S. Bouchardon, *Mind the Gap! 10 Gaps for Digital Literature?*, ELO Montreal Conference (keynote), 2018, August 17, http://www.elo2018.org/ (dostęp: 11.11.2019).

520 A. Mayer, S. Bouchardon, *Le sujet numérique: d'une identité narrative à une identité poétique?*, RIHM (Revue des Interactions Humaines Médiatisées) 2017, vol. 18, no. 1, s. 71–94, http://europia.org/RIHM/V18N1.htm (dostęp: 16.11.2019).

antynarracyjnego modelu podmiotowości. Z wielości sensorycznych czasoprzestrzeni, zbudowanych z ulotnych chwil i wrażeń, wyłania się jej zdaniem tożsamość jako zlepek przypadkowych dźwięków, obrazów i myśli. Boucharon nazywa ją poetycką[521].

I wreszcie w trzecim obszarze, dydaktyki i badań, badacz akcentuje zmianę modelu kompetencji polegającą na przejściu od *literacy* do *digital literacy*. W ujęciu antropologii mediów kulturowych[522] pismo traktowane jest jako technologia intelektu[523] umożliwiająca przenoszenie i kształtowanie treści. Każda zmiana w środkach komunikowania przynosi nowe możliwości poznawcze[524]. Taką też, przełomową w historii kultury, rolę odegrało pismo: „sprzyja [ono – E.W.] wykształceniu się u ludzi piśmiennych określonych postaw i umiejętności intelektualnych, które modyfikują procesy poznawcze tych ludzi. Daje to w konsekwencji zmianę sposobu myślenia"[525] – komentowała odkrywczą koncepcję Jacka Goody'ego Mirosława Marody.

Dziś kulturotwórcza rola mediów nie budzi wątpliwości. Jednakże w związku z cyfrową rewolucją rodzą się kolejne pytania. Oto bowiem techniczna i kulturowa rola pisma, potem druku, a współcześnie mediów cyfrowych, wiąże się z odmiennym modelem wiedzy i rozumieniem specyfiki każdego z nich. O ile umiejętność pisania (piśmienność) wymagała przede wszystkim znajomości alfabetu, pisanie cyfrowe nasuwa pytanie o poziom rozumienia cyfrowej technologii. Czy wystarczy teoretyczna, a zatem abstrakcyjna wiedza o tym, jak działają media cyfrowe, czy też niezbędne są umiejętności praktyczne,

521 Nasuwa się jednak wątpliwość, czy istotnie ta nowa sytuacja stwarza warunki do skonstruowania alternatywnego modelu tożsamości? Jeżeli – jak twierdzą psychologowie – narracja jest pierwotną strukturą rozumienia, to być może sytuacja wywołana przez medialną rewolucję, rozbijająca ową spójność, przyniesie w przyszłości wzrost kłopotów z ukonstytuowaniem tożsamości?

522 Nurt badań nad systemami komunikacji ludzkiej, powstały na początku lat 50. XX wieku w Toronto i znany jako szkoła komunikacji z Toronto. Jego główni przedstawiciele to Harold Innis, Marshall McLuhan, Eric Havelock, David Olson i Walter J. Ong.

523 Sformułowanie Jacka Goody'ego, *Technologies of the Intellect: Writing and the Written Word*, Berlin 1990.

524 Jest to podejście McLuhanowskie z ducha, kontynuowane i rozwijane przez wielu badaczy.

525 M. Marody, *Technologie intelektu. Językowe determinanty wiedzy potocznej i ludzkiego działania*, Warszawa 1987, s. 51. Por. J. Goody, *Logika pisma i organizacja społeczeństwa*, przekł., wstęp, red. G. Godlewski, Warszawa 2006.

czyli znajomość języków programowania? Bouchardon, a wraz z nim wielu innych badaczy, są zdania, że ta ostatnia przyczyniłaby się do rozwinięcia umiejętności czytania i interpretacji cyfrowych tekstów. Trudno nie zgodzić się z tym postulatem, zwłaszcza gdy obcując z obiektami digitalnymi, doświadczamy oporu, który stawiają one próbom zrozumienia.

Ten brak narzędzi daje o sobie dotkliwie znać dlatego, że dotyka humanistów, którzy dotąd z reguły poruszali się wyłącznie po znanym sobie obszarze tekstów kultury. Tymczasem nowa rzeczywistość technokulturowa sprawia, że humanista zaczyna się czuć coraz bardziej wyobcowany. Rzecz jasna nauka kodowania nie jest celem samym w sobie – ma poprzez uświadomienie technicznych właściwości i możliwości narzędzi przyczynić się do przygotowania aktywnego uczestnika cyfrowego świata: „Nauka o umiejętnościach cyfrowych (*digital literacy*) obejmuje badanie powiązań między wiedzą techniczną i kulturową z jednej strony, a wiedzą teoretyczną i praktyczną z drugiej”[526].

W takim ujęciu literatura cyfrowa nadal spełnia kulturową rolę medium pomagającego w zrozumieniu współczesności. Poprzez uwidocznienie narzędziowego charakteru cyfrowych zjawisk przyczynia się do zwalczania mitów ich obiektywności i przezroczystości. A dzięki przekroczeniu kultury literackiej literatura cyfrowa stać się może furtką do świata technologii, które nie muszą stanowić zagrożenia dla pozycji humanisty, lecz pożyteczny instrument, pozwalający mu na pełnienie podawanej dziś w wątpliwość społecznej roli krytycznego interpretatora świata ludzkich doświadczeń.

Niestety, ze względu na szybkie starzenie się i wychodzenie z użycia narzędzi i oprogramowania cyfrowe teksty często ulegają unicestwieniu. Opracowanie systemu archiwizacji tekstów e-literackich to zatem kolejne zadanie dla specjalistów. Obecnie tworzeniem antologii literatury digitalnej zajmują się trzy organizacje: laboratorium NT230, laboratorium ELMCIP31 i laboratorium ELO. Tej ostatniej zawdzięczamy dostęp do dzieł wszystkich trzech generacji e-literatury, zebranych w trzech cyfrowych kolekcjach.

526 S. Bouchardon, *Mind the Gap!*, dz. cyt.

Wszystkie omówione tu pytania i pęknięcia powstają w związku z rozwojem literatury elektronicznej. Zajmujący się nią badacze muszą więc wypracować nowy krytyczny reżim wiedzy. Jest to – przekonująco uzasadnia badacz – konieczne, aby atrakcyjne wizualnie interfejsy nie były tylko przedmiotem opisu, lecz wnikliwej interpretacji. Poszerzenie i ugruntowanie badawczego instrumentarium jest niewątpliwie najpoważniejszym wyzwaniem dla literaturoznawstwa.

Podkreślić przy tym trzeba, że wszystkie działania, mające na celu wyodrębnienie nieoczywistego przedmiotu badań spośród zjawisk digitalnych, niosą w sobie zalążek takiej krytycznej refleksji. Zawdzięczamy ją również rozwijającym się coraz dynamiczniej badaniom prowadzonym w wielu ośrodkach naukowych w Polsce.

Zaawansowanie technologii, a co za tym idzie – praktyk twórczych i refleksji nad literaturą elektroniczną, wiedzy o jej genezie oraz sposobach rozumienia, znajdują się na zdecydowanie innym etapie w Stanach Zjednoczonych i Kanadzie, a nawet w Europie Zachodniej niż w Polsce.

Na przestrzeni ostatnich lat powstają co prawda przy polskich ośrodkach naukowych centra i laboratoria (LAB-y) humanistyki cyfrowej, nadal jednak badania nad literaturą elektroniczną zajmują marginalne miejsce w instytutach literaturoznawczych, towarzysząc często refleksji kulturoznawczej nad wpływem technologii na rozwój sztuk wizualnych, z którymi znaczące pokrewieństwo wykazuje literatura elektroniczna. Równolegle do naukowo-popularyzatorsko-animacyjnej aktywności wymienionych w tej książce po wielokroć badaczy powstają też prace poświęcone specyficznie polskiej (i europejskiej) tradycji nowej literatury[527].

[527] Mam na myśli przede wszystkim badania prezentujące nurt poezji konkretnej, kombinatoryczną poezję grupy OuLiPo, a także nurt prozy postmodernistycznej (Cortázara, Borgesa, Calvino, Pereca), uznawanej za realizacje protohipertekstów. Mamy też rodzimą tradycję poezji konkretnej, której historię bardzo szczegółowo, w oparciu o bogatą bazę źródłowych tekstów wizualnych, opracowała historyczka sztuki Małgorzata Dawidek Gryglicka (*Historia tekstu wizualnego. Polska po 1967 roku*, Kraków 2012). Ostatni, również specyficznie polski, często wiązany z rozwojem mediów i nowych form literatury, jest nurt liberatury – gatunku stworzonego i uprawianego przez Zenona Fajfera, wspieranego przez Katarzynę Bazarnik. Szczegółowe, choć niepozbawione wątków dyskusyjnych, opracowanie zjawisk liberackich zawdzięczamy Agnieszce Przybyszewskiej (*Liberackość dzieła literackiego*, dz. cyt.).

Ukazuje się również coraz więcej prac na temat literatury elektronicznej, w tym kilka ważnych książek w całości poświęconych nowym zjawiskom literackim w mediach cyfrowych, w ujęciu przede wszystkim teoretycznym. Zjawiska e-literackie budzą zainteresowanie przede wszystkich młodych uczestników życia literackiego oraz młodszych badaczy. Wiele artykułów, dysertacji doktorskich i prac magisterskich napisanych zostało właśnie przez nich. Wśród najbardziej zasłużonych dla badania i popularyzacji literatury cyfrowej należy wymienić Mariusza Pisarskiego, Urszulę Pawlicką, Emilię Branny i Agnieszkę Przybyszewską.

Do grona wytrwałych badaczy e-literatury należą też animatorzy zjawisk cyfrowych oraz ich twórcy: Mariusz Pisarski, Monika Górska-Olesińska, Piotr Marecki. Propagatorem humanistyki cyfrowej oraz badaczem socjologii życia literackiego w sieci jest Maciej Maryl, znawczynią polskiej e-poezji – Bogusława Bodzioch-Bryła. I wreszcie – *last but not least* – podkreślić raz jeszcze trzeba rangę prac Ewy Szczęsnej – autorki kilku książek z zakresu komunikacji cyfrowej, komparatystyki literackiej i poetyki digitalnej.

To właśnie ta ostatnia badaczka opracowała najbardziej kompletną i spójną jak dotąd metodologię badań e-literackich, którą nazwała cyberpoetyką. Pozostając wierna strukturalistyczno-semiotycznym przekonaniom o systemowym i interdyskursywnym charakterze mediów cyfrowych, uczona odsłania uniwersalne reguły retoryczne rządzące światem człowieka i wytworów jego działania. To z kolei pozwala jej odnajdywać wspólnotę strukturalną wszystkich sztuk, dyskursów i tekstów, podlegających niezmiennym mechanizmom retorycznym: adiekcji, detrakcji, redukcji i permutacji[528]. Znać tu wyraźną inspirację semiotycznym myśleniem Jurija Łotmana i Borisa Uspienskiego, rozwiniętym na gruncie polskiego literaturoznawstwa przez Sewerynę Wysłouch – autorkę oryginalnych badań nad przekładem intersemiotycznym[529]. W tym neostrukturalistycznym ujęciu także

[528] E. Szczęsna, *Cyfrowa semiopoetyka*, dz. cyt., s. 26.

[529] S. Wysłouch, *Literatura a sztuki wizualne*, dz. cyt.; *Literatura i semiotyka*, dz. cyt.; *Literatura i obraz. Tereny strukturalnej wspólnoty sztuk*, w: *Intersemiotyczność. Literatura wobec innych sztuk (i odwrotnie)*, red. S. Balbus, A. Hejmej, J. Niedźwiedź, Kraków 2004; B. Uspienski, *Strukturalna wspólnota różnych rodzajów sztuki*, w: *Poetyka kompozycji*, tłum. P. Fast, Katowice 1997.

antysystemowe ruchy zainicjowane przez krytykę dekonstrukcyjną i wszystkie strategie posstrukturalistyczne jawią się jako nowe zasady konstytuujące ład potwierdzający siłę i ponadczasowość strukturalistycznych reguł myślenia. Przyjętą perspektywę mają wzmacniać właściwości cyfrowej technologii. Programowanie odwołuje się wszak do reguł i porządków binarnych, potwierdzając tym samym uniwersalizm strukturalistycznej zasady fundującej świat ludzkiej kultury.

Jednocześnie badaczka odwołuje się do hermeneutyki digitalnej Roberto Simanowskiego[530], którą definiuje jako kreowanie „kategorii, narzędzi opisu w swobodnej interakcji teorii tekstu literackiego, sztuk plastycznych, dźwiękowych, audiowizualnych i programowalnych form przekazu"[531]. Postuluje również postawę badawczej otwartości i kreatywności i wskazuje na potrzebę „symbiozy i konwergencji terminologicznej – swoistego dialogu kategorii opisujących oddzielane dotąd dyskursy"[532].

Zaproponowana przez nią metoda oparta na wykorzystaniu narzędzi semiotyki oraz analizy retorycznej do badań tekstów digitalnych pozwala wyeksponować ciągi i kontynuacje, strukturalne analogie i podobieństwa między dotychczasową sferą działań tekstotwórczych a światem cyfrowo generowanej technokultury. Poza obszarem zainteresowania cyfrowej semiopoetyki znaleźć się jednak muszą wszelkie sygnały nieznaczące: szumy, zakłócenia, a także przypadkowość i losowość tekstowych zdarzeń, które niweczą (a przynajmniej komplikują) spójną matematyczną wizję struktury cyfrowych tekstur. W zaproponowanych analizach nieobecny jest rozległy obszar zjawisk generatywnych, (współ)tworzonych przez maszyny, w których efekt zaskoczenia, nieprzewidywalności i wymykania się kategoriom znaczenia i sensu uniemożliwia strukturalną analizę. Udział odbiorcy w tworzeniu generatywnych utworów wspieranych przez oprogramowanie *open source* staje się znaczącą częścią kreatywnego pisania, w którym cyfrowe technologie stymulują nowe formy zaangażowania

530 R. Simanowski, *What Is and Toward What End Do We Read Digital Literature?*, w: *Literary Art in Digital Performance. Case Studies in New Media Art and Criticism*, ed. F.J. Ricardo, New York–London 2009.

531 E. Szczęsna, *Humanistyka wobec rozwoju technologii cyfrowych*, „Teksty Drugie" 2017, nr 1, s. 310–311.

532 E. Szczęsna, *Cyfrowa semiopoetyka*, dz. cyt., s. 424.

w poezję oraz zanurzenie odbiorcy w medytacyjnym doświadczeniu poetyckim[533]. Czytanie staje się responsywne, pobudza proces pisania, każdy odbiorca sam bowiem reaguje na tekst, wytwarzając już nie tylko interpretacje, lecz kolejne wersje tekstowej rzeczywistości – jej przedłużenia, warianty lub po prostu fragmenty, wchodzące w obręb jednej, niekończącej się całości. Zmiana jest zatem przede wszystkim indywidualna (ang. *individual-driven change*), a nie strukturalna (ang. *structure-driven change*)[534].

W perspektywie mocnej teorii zaproponowanej przez Ewę Szczęsną marginalizowana jest potrzeba wynajdywania języka do opisu nowych doświadczeń. Wpisanie literatury elektronicznej w dyskurs semiopoetyki oswaja ją, ale też w znacznej mierze pozbawia całej sfery tego, co w dotychczas używanej pojęciowej siatce się nie mieści; jest nieuchwytne i niewypowiadalne. Badacze tacy jak Sandy Baldwin i John Battelle wprost zwracają uwagę na nieodgadniony wymiar internetu[535]. Nie dlatego, że zasady jego działania są niepojęte, lecz dlatego, że internet generuje nowy typ doświadczeń, zjawisk i procesów, których opisowi nie są w stanie sprostać języki już dostępne. Kazimierz Krzysztofek zauważył nawet, że nowe technologie zaspokajają potrzeby parareligijne, na wzór kultu cargo stając się odpowiedzią na ludzką tęsknotę za głębią, sensem i tajemnicą. Ta faza sublimacji,

533 Wiele przykładów tego typu projektów znaleźć można w Electronic Literature Collection, zwłaszcza w tomie najnowszym, trzecim (2016), http://collection.eliterature.org/3/ (dostęp: 11.11.2019).

534 Por. K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, w: *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, red. A. Maj, M. Derda-Nowakowski, z udziałem D. de Kerckhove'a, Katowice 2009, s. 15.

535 John Battelle pisze o magicznym wymiarze działania wyszukiwarek, dzięki którym użytkownicy doświadczają wszechmocy i wszechwiedzy internetu: „przenosząc nasze dane na serwery Amazon.com, Hotmail.com, Yahoo.com i Gmail.com, zawieramy domyślną umowę, dla ogółu niekorzystną i często przez ogół bagatelizowaną. Treść tej umowy jest taka: ufamy, że nikt nie wykorzysta naszych informacji w złym celu, (…) że będą bezpieczne, chronione przed nielegalnymi władzami oraz osobami prywatnymi, i że przez cały czas będziemy je mogli kontrolować" (*Szukaj. Jak Google i konkurencja wywołali rewolucję biznesową i kulturową*, tłum. M. Baranowski, Warszawa 2006, s. 7). Z kolei Baldwin (*Internet Unconscious*, dz. cyt.) w całej swojej książce omawia działanie technologii przekształcającej humanistyczną rzeczywistość komunikacji w fantasmagoryczną – poetycką i matematyczną zarazem – przestrzeń, w której podmiot doświadcza rozmowy z „cyfrowymi cieniami" (zapożyczam trafną formułę od Piotra Sitarskiego, *Rozmowa z cyfrowym cieniem*, dz. cyt.).

charakteryzująca współczesny etap rozwoju mediów elektronicznych, sprawia jednak, że trudno oddać złożoność i nieoczywistość nowych kulturowych doświadczeń, posługując się racjonalnym zestawem terminów, pojęć i definicji, które sprowadzają absolutną nowość do kolejnej wersji strukturalnych przekształceń, którym podlega świat kultury. Dlatego cybersemiotyka – choć oferuje narzędzia precyzyjne i spójne, sprawia, że to, co powoduje poczucie obcości, nowości, niezrozumiałości, sprowadzone zostaje do tego, co już znane.

Język semiotyki nie dotyka sedna tego, co stanowi o randze i znaczeniu cyfrowej rewolucji: kruchości i znikliwości niematerialnych cyfrowych bytów, uwikłania ludzkiej jaźni w sieć, splotu ludzkiego i nie-ludzkiego, cyborgizacji naszego myślenia i działania, wzajemnego oddziaływania świata realnego i wirtualnego, generującego nowe doznania i sytuacje estetyczne, ontyczne, aksjologiczne, emocjonalne i poznawcze. Wszystko wymienione symptomy są przejawami przechodzenia stabilnej i statycznej kultury opartej na materialnych podstawach w stan już nie ponowoczesnej płynności, lecz nieuchwytnej ulotności.

Dlatego, skoro technologie wdzierają się do ludzkiego wnętrza, przekształcając jego świadomość i angażując cielesność, również podmiot nie jest już tym samym racjonalnym podmiotem poznającym, dystansującym się od przedmiotu swego poznania i wolnym od afektywnych odziaływań zewnętrza. Dobrze oddaje tę sytuację koncepcja aktora-sieci Bruno Latoura, włączającego w obręb wymiany wszystkich, także nie-ludzkich partnerów procesu komunikacji.

Wytwory kultury digitalnej są emergentne, to znaczy nieprzewidywalne i niedające się opisać wyłącznie przy użyciu znanych pojęć. Emergencja jest również cechą wytworów e-literackich, choćby w tym wymiarze, który odnosi się do sfery działania losowości, przypadku, tudzież wyborów odbiorcy generujących jedną z wersji tekstu. W doświadczeniu czytelniczym dominuje wielokrotnie doznanie chaosu, niezrozumiałości i przypadkowości. Cyfrowe zjawiska znajdują się zawsze w stanie wynurzania się – jako niecałkowite, płynne i nieuchwytne. Opisywanie tekstowych struktur to efekt wtórnej racjonalizacji pierwotnych emergentnych działań systemu. System ten powstaje wskutek działania podstawowych elementów, w żaden sposób nie daje się jednak do nich zredukować.

Energie zasilające skomplikowany system relacji i zależności są niemierzalne. Wynika to z fundujących współczesny stan naszej świadomości ustaleń fizyki, która reguły mechaniki zastąpiła regułami nieoznaczoności. Nieoznaczoność zaś nie jest stanem przejściowym, lecz immanentną cechą świata, którego – wiemy to już na pewno – nie da się zmierzyć, opisać i sklasyfikować. Zejście na poziom kodów binarnych nie rozwiewa tych wątpliwości – przeciwnie; uzmysławia, że u podłoża elektronicznej komunikacji leżą odkrycia naukowców z CERN, a nie ustalenia semiotyków. Sieć relacji i zależności oplata nasz świat. I jest to sieć, w której znaczenie mają nie tyle punkty, obiekty i stałe, lecz przepływy, procesy, relacje: ulotne, chaotyczne i ruchome. Tych zaś język neostrukturalny nie jest w stanie adekwatnie uchwycić i opisać. Energie napędzające rozwój technokultury nie dają się wpisać w język znaków, figur i struktur.

Proponowana przez badaczkę hermeneutyka digitalna to jednak coś więcej niż swobodne i twórcze podejście do różnych metodologii. Jest ona definiowana przede wszystkim jako krytyczne i samorefleksyjne wykorzystanie digitalnych narzędzi i technologii w celu postawienia nowych pytań, testowania analitycznych założeń i tworzenia wyrafinowanych interpretacji[536]. Hermeneutyka cyfrowa to także wnikliwa analiza algorytmów i kodów programowania, bez której interpretacja cyfrowych śladów zawsze jest niepełna. Badacze coraz częściej dopominają się zatem o uzupełnienie badań nad poetyką cyfrowych tekstów o hermeneutykę kodu[537], programatologię, studia nad platformami, krytyczne studia nad kodem czy cyfrową archeologię tekstu[538].

536 D. Burckhardt, *Digital Hermeneutics – From Research to Dissemination: 4th Annual GHI Conference on Digital Humanities and Digital History*, https://www.hsozkult.de/event/id/termine-39642 (dostęp: 11.11.2019).

537 R. Simanowski, *Interfictions: von Schreiben im Netz*, Frankfurt 2002, s. 121, 139.

538 Wśród prekursorów tych badań wskazać należy: J. Cayley, *The Code is Not the Text (Unless it Is the Text)*, „Electronic Book Review" 2002, http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/literal (dostęp: 23.03.2016); N. Wardrip-Fruin, *Expressive Processing. Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*, Cambridge–London 2010; M.G. Kirschenbaum, *Mechanisms. New Media and the Forensic Imagination*, Cambridge–London 2008; M. Marino, *Critical Code Studies*, „Electronic Book Review" 2006, http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology/ (dostęp: 23.03.2016); N. Montfort, I. Bogost, *Racing the Beam. The Atari Video Computer System*, Cambridge–London 2009.

W polskim literaturoznawstwie wciąż jeszcze jest to projekt przyszłości, poza bowiem nielicznymi badaczami praktykami (przede wszystkim, choć nie jedynie, wymienianymi już Piotrem Mareckim[539] i Mariuszem Pisarskim[540], a także praktykami programistami: Łukaszem Podgórnim i Leszkiem Onakiem) większość zajmujących się nowymi wytworami technokultury humanistów pozostaje na gruncie wiedzy ogólnej o wpływie języków kodowania na dzieła powstające przy ich użyciu. Specyfikę cyfrowego obszaru badań celnie tłumaczy Piotr Marecki:

> Rozmawianie o kulturze cyfrowej wymaga interdyscyplinarnych kompetencji – nie tylko literaturoznawczych, ale także programistycznych, z zakresu kultury wizualnej, audialnej, czy z obszaru samych platform. To obszar, w którym informatyka, technologia styka się [z – E.W.] humanistyką. Taka strefa przygraniczna. Konieczne jest nauczenie się nowego słownika pojęciowego. Zrozumienie ograniczeń nośnika też jest konieczne. Dlatego w mediach cyfrowych pracujemy w laboratoriach i zespołach, bo bardzo trudno znaleźć jedną osobę, która zna się na każdym z tych obszarów[541].

Ten postulat, realizowany od lat w humanistycznych LAB-ach w Stanach Zjednoczonych, Europie Zachodniej, a coraz częściej również w Polsce, wydaje się w dobie technokultury koniecznością. Humanistyka, tu zwłaszcza literaturoznawcza, ma zatem przed sobą nowe zadania. Jej siła drzemie w wielości języków, w sprawdzaniu ich funkcjonalności w działaniu na rzecz tworzenia opisów nowych zjawisk, czy wręcz – projektująco poprzez ów opis – tworzenia nowych zjawisk, wpływania na kierunki ewolucji literatury, na sposoby myślenia i rozwijania wrażliwości czytelników. Praktyki interpretacyjne współtworzą dynamiczną, wielowymiarową sieć życia kulturalnego przeniknięte technologią[542].

---

539 P. Marecki, *Między kartką a ekranem*, dz. cyt.; tegoż, *Gatunki cyfrowe*, dz. cyt.

540 Wszystkie omówienia Pisarskiego publikowane na łamach „Techstów", Forum Poetyki i w tomach zbiorowych.

541 G. Burtan, *Kontroler internetu. Jego znaleziska z Polski są niesamowite*, WP tech, 26 września 2018 roku, https://tech.wp.pl/kontroler-internetu-jego-znaleziska-z-polski-sa-niesamowite-6299166421931649a (dostęp: 9.06.2019), rozmowa Grzegorza Burtana z Piotrem Mareckim.

542 Podobnie zadania humanistyki (określanej epitetem „nowa") definiuje dziś Ryszard Nycz: „Poprzebijanie murów między dyscyplinami oraz między humanistyką a jej środowiskiem doprowadziło do radykalnego poszerzenia pola empirycznego oraz do

Towarzyszące namysłowi nad otchłannym światem zapisanym w cyfrach poczucie, że niczego nie orzekamy, lecz kreujemy nowe jakości, uzasadnia literaturoznawczą krzątaninę, której warto przywracać sens i funkcjonalność w kulturze opartej na wspólnotowym działaniu. Z pytania o to, czym są i co znaczą badane komponenty, nacisk należałoby przenieść na opisywanie procesu powstawania znaczenia: na to, jak działa tekstura, jakie pole możliwych konkretyzacji wytwarza specyficzny stan dynamiki czynników konstrukcyjnych (rodzaj medium, multimedialność i urzeczywistniona synestezyjność, fizyczna ruchomość i niegotowość znaków), które nie pozwalają się jednoznacznie nazwać i zaklasyfikować. Ten możliwościowy aspekt literatury elektronicznej (mówienie nie o tym, co dane czytelnikowi, lecz o tym, co może być dane) zmienia zarówno sposób istnienia dzieła, możliwości jego poznania, jak i przebieg kształtowania jakości estetycznych, odsyłając do pragmatyki (faktycznych praktyk użycia tekstu) w dużo większym stopniu, niż miało to miejsce w przypadku literatury drukowanej.

Te uwagi rozpoczęłam od odwołania się do tematu konferencji ELO z 2018 roku. Zakończyć chciałabym również nawiązaniem do tej samej cyklicznej imprezy, która odbyła się trzy lata wcześniej. W roku 2015 coroczna konferencja i festiwal literatury elektronicznej odbyły się w Bergen, w Norwegii. Zorganizowane na największą jak dotąd skalę, zgromadziły setki uczestników: najwybitniejszych znawców i twórców literatury elektronicznej, artystów, badaczy, krytyków i czytelników z całego świata. Goście z Ameryki, Europy Zachodniej oraz Europy Środkowowschodniej (w tym z Rosji i Polski) przez kilka dni uczestniczyli w panelach dyskusyjnych, warsztatach, spotkaniach, wystawach i prezentacjach, dyskutując na zaproponowany przez organizatorów temat: *The End(s) of Electronic Literature*.

---

zastąpienia skończonej całościowej teorii jako wytworu systemowej pracy intelektualnej – rodzajem roboczego programu dopiero inicjowanego procesu badawczego, a więc także jej lokalnym, konkretnym «praktykowaniem» (wyprowadzaniem z praktycznym casusów) czy eksperymentalnymi koncepcjami badań; a nadto do konstytuowania się przedmiotu w procesie badawczym oraz eklektyczności czy hybrydyczności metod", R. Nycz, *Nowa humanistyka w Polsce: kilka bardzo subiektywnych obserwacji, koniektur, refutacji*, „Teksty Drugie" 2017, nr 1, s. 22–23.

Zaskakujący, kontrowersyjny z punktu widzenia zaangażowanych praktyków i badaczy temat końca/krańców e-literatury świadczył przede wszystkim o tym, że literatura elektroniczna wkroczyła już w swoją dojrzałą fazę, osiągnęła samoświadomość i nadszedł czas, by przemyśleć jej estetyczne cele, relacje z innymi dyscyplinami, a także z rzeczywistością społeczną i polityczną. Pytanie o sytuację literatury elektronicznej w globalnej kulturze sieciowej, a także o wpływ praktyk artystycznych oraz badawczych na kolejne pokolenia odbiorców, którzy podobnie jak literatura cyfrowa są już *born digital* – tubylcami sieci, jest obowiązkiem badaczy. Podobnie bowiem jak technologia, której dzieckiem jest digitalna sztuka – zmienia się ona i starzeje niebywale szybko. Praktyki literackie nie tyle jednak dobiegają kresu, co – wedle znawców – stają się one tak powszechne, że pod znakiem zapytania staje możliwość i sens wyodrębniania ich jako osobnego przedmiotu badań.

Scott Rettberg we wstępie do liczącego kilkaset stron festiwalowego katalogu pytał więc o trwałość samej nazwy i zjawiska, skoro być może niebawem „literackie zastosowania mediów obliczeniowych i urządzeń staną się wszechobecne”[543]. A jeśli tak, to co nastąpi po literaturze elektronicznej? I jakie cele: polityczne, ideologiczne, estetyczne i komercyjne ją wspierają?

Otwierając się na praktyki i badania literatury elektronicznej rozwijające się w różnych zakątkach świata, także poza jej głównym nurtem na kontynencie amerykańskim, organizatorzy postawili sobie za cel lepsze poznanie również tych autorów, badaczy i artystów, którzy dotąd zajmowali krańce (ang. *ends*) i marginesy krytycznego dyskursu na jej temat[544].

---

543 *2015: The End(s) of Electronic Literature Electronic Literature Organization Conference Program and Festival Catalog*, eds. A. Karhio, L. Ramada Prieto, S. Rettberg, Bergen 2015, s. 2, http://ha.art.pl/e-booki/ELO_2015_conference_program_and_festival_catalog.pdf (dostęp: 11.11.2019).

544 Widocznym wyrazem tego otwarcia stał się trzeci tom Electronical Literature Collection z 2016 roku, w którym znalazło się aż sześć utworów polskich autorów: *Ars poetica* – poezja flashowa Zenona Fajfera; *Book of All Words* (*Księga Słów Wszystkich*) – utwór generatywny Józefa Żuka Piwkowskiego; *Oczy tygrysa* – adaptacja flashowa poezji Tytusa Czyżewskiego autorstwa Łukasza Podgórniego i Urszuli Pawlickiej; *Poet* – poezja kodowa Michała Rudolfa; *Speeches* (*Przemówienia*) – generatywny projekt Marka Pampucha wykorzystujący języki BASIC i JavaScript; *Wąwóz (Taroko)* Piotra Mareckigo, czyli remiks generatywnego utworu Nicka Montforta.

Krańce e-literatury nie znaczą zatem jej końca. Przeciwnie – pytanie o nie na nowo czyni aktualnym namysł nad nieoczywistością granic, porządków, dyscyplin i zachęca do pogłębionych rozważań nad jej przyszłym kształtem, statusem oraz zadaniami.

BIBLIOGRAFIA

30 wierszy zza granicy. Młoda poezja ukraińska, wybór i przekł. A. Kamińska, Rzeszów 2012.

100 wierszy polskich stosownej długości, wybór A. Burszta, Wrocław 2015.

2015: The End(s) of Electronic Literature. Electronic Literature Organization Conference Program and Festival Catalog, eds. A. Karhio, L. Ramada Prieto, S. Rettberg, Bergen 2015, http://ha.art.pl/e-booki/ELO_2015_conference_program_and_festival_catalog.pdf.

Aarseth E.A., *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, tłum. D. Sikora, M. Pisarski, P. Schreiber, M. Tabaczyński, Kraków 2014.

Aarseth E.A., *Cybertext: Perspectives on Ergotic Literature*, Baltimore 1997.

Abriszewski K., *Poznanie, zbiorowość, polityka. Analiza teorii aktora sieci Bruno Latoura*, Kraków 2008.

Abriszewski K., *Teoria Aktora-Sieci Bruno Latoura*, „Teksty Drugie" 2007, nr 1–2, s. 113–126.

Abriszewski K., *Wszystko otwarte na nowo: teoria Aktora-Sieci i filozofia kultury*, Toruń 2010.

Adamczewska I., *Pisarz w mediach masowych, czyli autentyzm jako literacki chwyt (auto)promocyjny*, „Teksty Drugie" 2012, z. 6, s. 300–312.

Adorno T.W., *Sztuka i sztuki*, tłum. K. Krzemień-Ojak, wybór i wstęp K. Sauerland, Warszawa 1990.

Agamben G., *Wspólnota, która nadchodzi*, tłum. S. Królak, Warszawa 2008.

Ascott R., *From Appearance to Apparition. Communication and Culture in the Cybersphere*, „Leonardo Electronic Almanac", vol. I (2), October 1993, http://leoalmanac.org/journal/Vol_1/lea_v1_n02.txt.

Ascott R., *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology an Consciousness*, Berkeley–Los Angeles 2007.

Amerika M., *Hypertextual Consciousness, Świadomość hipertekstualna 1.0*, tłum. M. Pisarski, http://www.techsty.art.pl/amerika/dynamic.html.

Amerika M., *Remixthebook*, Minneapolis 2011, http://www.remixthebook.com/.
Amerika M., *The Postproduction of Presence: A Director's Notebook, 2007–2009*, http://www.immobilite.com/extras/immobilite.pdf.
Anderson S.F., *Aporias of the Digital Avant-Garde*, „DHQ: Digital Humanities Qarterly" 2007, vol. 1, no. 2, http://digitalhumanities.org/dhq/vol/1/2/000011/000011.html.
Antropologia słowa, red. G. Godlewski, Warszawa 2005.
Antonik D., *Autor jako marka*, „Teksty Drugie" 2012, nr 6, s. 62–76.
Art Criticism in a Labyrinth, Seoul 2014.
Augé Marc M., *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, tłum. R. Chymkowski, Warszawa 2010.
Bachimont B., *Le numérique comme milieu: enjeux épistémologiques et phénoménologiques*, „Interfaces numériques" 2015, vol. 4, no. 3, https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/index.php?id=386.
Bachimont B., *Le sens de la technique: le numérique et le calcul*, Paris 2010.
Bakke M., *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Poznań 2010.
Bal M., *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych*, tłum. M. Bucholc, Warszawa 2012.
Balcerzan E., *Literackość. Modele, gradacje, eksperymenty*, Toruń 2013.
Balcerzan E., *W stronę genologii multimedialnej*, „Teksty Drugie" 1999, nr 6, s. 7–24.
Baldwin S., *The Internet Unconscious: On the Subject of Electronic Literature*, Bloomsbury 2015.
Balsamo A., *The Digital Humanities and Technocultural Innovation*, w: *Digital Media. Technological and Social Challenges of the Interactive World*, eds. M.A. Winget, W. Aspray, Lanham 2011, s. 213–226.
Balsom E., *Against the Novelty of New Media: The Resuscitation of the Authentic*, w: *You Are Here. Art After the Internet*, ed. O. Kholeif, Cornerhouse/SPACE, Manchester–London 2014, s. 66–77.
Baran D., *Internet w Polsce*, w: *Polski system medialny 1989–2011*, red. K. Pokorna-Ignatowicz, Kraków 2013, s. 75–92.
Barker Ch., *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, tłum. A. Sadza, Kraków 2005.
Barney D., *Społeczeństwo sieci*, Warszawa 2008.
Barthes R., *Śmierć autora*, tłum. M. P. Markowski, „Teksty Drugie" 1999, nr 1/2, s. 247–251.
Barthes R., *Podstawy semiologii*, tłum. A. Turczyn, Kraków 2009.
Baudillard J., *Precesja symulakrów*, tłum. T. Komendant, w: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2002, s. 629–638.
Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005.
Bauman Z., *Płynna nowoczesność*, tłum. T. Kunz, Kraków 2007.

Bauman Z., *Płynne życie*, tłum. T. Kunz, Kraków 2007.

Batko A., *Sukcesizm. Szydełkowanie znacznie różni się od przywiązywania kochanka do łóżka*, „Szum" z 6 kwietnia 2017 roku, https://magazynszum.pl/sukcesizm-szydelkowanie-znacznie-rozni-sie-od-przywiazywania-kochanka-do-lozka/.

Battelle J., *Szukaj. Jak Google i konkurencja wywołali rewolucję biznesową i kulturową*, tłum. M. Baranowski, Warszawa 2006.

Baza danych – Lew Manowicz w rozmowie z Brett Stalbaum, Geri Wittig i Iną Razumową, tłum. E. Mikin, „Magazyn Sztuki" 2001, nr 25, http://www.magazynsztuki.eu/old/n_technologia/Manowicz.htm.

Bazarnik K., Fajfer Z., *Liberatura, czyli dziura w sieci*, w: *Informacja o obiektach kultury i internet*, Seria III: ePublikacje Instytutu INiB UJ 2005, nr 1, red. M. Kocójowa, http://skryba.inib.uj.edu.pl/wydawnictwa/e01/bazarnik.pdf, s. 156–165.

Bazarnik K., Fajfer Z., *Wstęp. Rok 1999: czyli od Oka-leczenia do liberatury*, http://www.liberatura.pl/historia-liberatury.html.

Beck U., Giddens A., Lash S., *Modernizacja refleksyjna*, Warszawa 2009.

Benjamin W., *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*, tłum. J. Sikorski, w: *Twórca jako wytwórca*, Poznań 1975, s. 66–105.

Benkler Y., *Bogactwo sieci*, tłum. R. Próchniak, Warszawa 2008.

Berens K.I., *Populist Modernism: Printed Instagram Poetry and the Literary Highbrow*, Electronic Literature Organization Conference, Montreal 2018.

Berleant A., *Prze-myśleć estetykę. Niepokorne eseje o sztuce*, tłum. M. Korusiewicz, T. Markiewka, Kraków 2007.

Berry D.M., *Introduction: Understanding the Digital Humanities*, w: *Understanding the Digital Humanities*, ed. D.M. Berry, New York 2012, s. 1–20.

Bieszczad L., *Sztuka w epoce cybernetycznej; pomiędzy estetyzacją rzeczywistości a ontologizacją sztuki*, w: *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, red. K. Wilkoszewska, Kraków 1999, s. 93–102.

Birkerts S., *The Gutenberg Elegies: The Fate of Reading in the Electronic Age*, New York 1994.

Bishop C., *Artificial hells. Participatory art and the politics of spectatorship*, London, New York 2008.

Bishop C., *Partycypacja i spektakl*, tłum. P. Juskowiak, „Kultura Współczesna" 2013, nr 2, s. 35–36.

Bishop C., *Participation*, London 2006.

Bishop C., *Sztuczne piekła. Sztuka partycypacyjna i polityka widowni*, tłum. J. Staniszewski, Warszawa 2015.

Bishop C., *The Social Turn: Collaboration and its Discontents*, „Artforum Internacional" February 2006, vol. 44, no. 6, s. 178–183.

Blas Z., *Contra-Internet Aesthetics*, w: *You Are Here. Art After the Internet*, ed. O. Kholeif, Manchester–London 2014, s. 86–97.

Bodzioch-Bryła B., *Ku ciału post-ludzkiemu… Poezja polska po 1989 roku wobec nowych mediów i nowej rzeczywistości*, wyd. 2, zmienione, Kraków 2011.

Bodzioch-Bryła B., *Sploty: przepływy, architek(s)tury, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji*, Kraków 2019.

Bodzioch-Bryła B., Pietruszewska-Kobiela G., Regiewicz A., *Literatura – nowe media. Homo irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, wyd. 2, Toruń 2015.

Bogaczyk-Vormayr M., *Wszystko jest Tekstem? Hipertekstualność jako nowe doświadczenie literatury*, „Teksty Drugie" 2008, nr 1–2, s. 256–269.

Bolter J.D., *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, Warszawa 1990.

Bolter J.D., *Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku*, tłum. A. Małecka, M. Tabaczyński, Kraków–Bydgoszcz 2014.

Bolter J.D., *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Hillsdale, New York 1991.

Bolter J.D., Grusin R., *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge 1999.

Bolz N., *Estetyka cyfrowa*, tłum. J. Ostaszewski, w: *Pejzaże audiowizualne*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1997, s. 343–359.

Bolz N., *Rozstanie z galaktyką Gutenberga*, w: *Po kinie?… Audiowizualność w epoce przekaźników elektronicznych*, wybór, wprowadzenie i oprac. A. Gwóźdź, Kraków 1994, s. 27–51.

Bomba R., *Eksperymentalna wizualizacja. Połączenie nauki i sztuki*, http://radoslawbomba.umcs.lublin.pl/archives/1598.

Bomba R., *Narzędzia cyfrowe jako wyznacznik nowego paradygmatu badań humanistycznych*, w: *Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet. Nowe media. Kultura 2.0*, red. R. Bomba, A. Radomski, Lublin 2013.

Bourdieu P., *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądzenia*, tłum. P. Biłos, Warszawa 2005.

Bourdieu P., *Reguły sztuki: geneza i struktura pola literackiego*, tłum. A. Zawadzki, Warszawa 2001.

Bourriaud N., *Estetyka relacyjna*, tłum. Ł. Białkowski, Kraków 2012.

Braidotti R., *Po człowieku*, tłum. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Warszawa 2014.

Branny E., *Rozważania na temat genologii transmedialnej*, „Techsty" 2007, http://www.techsty.art.pl/magazyn3/artykuly/branny01.html.

Branny-Jankowska E., *Cybertekst, czyli tekst-maszyna [e-doktorat]*, „Techsty" 2011, nr 7, http://techsty.art.pl/magazyn/magazyn7/cybertekst/index.html.

Bridle J., *The New Aesthetic and its Politics*, w: *You Are Here. Art After the Internet*, eds. O. Kholeif, Cornerhouse/SPACE, Manchester–London 2014, s. 20–27.

Briggs A., Burke P., *Społeczna historia mediów Od Gutenberga do Internetu*, Warszawa 2010.

Bromboszcz R., *Cybernetyczna podszewka. Zjawiska informatyczne w komunikacji internetowej*, w: *Język a media*, vol. 1, *Zjawiska komunikacyjne we współczesnych mediach*, red. B. Skowronek, E. Horyń, A. Walecka-Rynduch, Kraków 2015, s. 83–97.

Bromboszcz R., *Estetyka zakłóceń*, Poznań 2010.

Bromboszcz R., *Intermedialność. Pewne podejście do zagadnienia*, http://medium.perfokarta.net/pdf/intermedia.vr.flash.pdf.

Bromboszcz R., *Kultura cybernetyczna i jakość*, Poznań 2013.

Bromboszcz R., *PC-net. Współpraca heterarchiczna w projektach artystycznych*, w: *Liberatura, e-literatura i… Remiksy, remediacje, redefinicje*, red. M. Górska-Olesińska, Opole 2012, s. 265–271.

Bromboszcz R., *U-man i masa*, Kraków 2010.

Bouchardon S., *Mind the Gap! 10 Gaps for Digital Literature*, „Electronic Book Review", http://electronicbookreview.com/essay/mind-the-gap-10-gaps-for-digital-literature/?fbclid=IwAR34nBe0umoJ3MuCdfwfpYHs23cQ4hReriVWVXZlIyPqfZh92KpnkwgL9Jo.

Bouchardon S., *Towards a Tension-Based Definition of Digital Literature*, „Journal of Creative Writing Studies" 2016, vol. 2, iss. 1, http://scholarworks.rit.edu/jcws/vol2/iss1/6.

Bouchardon S., Bachimont B., *Preservation of Digital Literature: From Stored Memory to Reinvented Memory*, „Cibertextualidades" 2013, no. 5, s. 184–202.

Bouchardon S., Volckaert V., *Loss of Grasp*, https://anthology.elmcip.net/works/loss-of-grasp.html.

Buechler S.M., *Teorie nowych ruchów społecznych*, w: *Dynamika życia społecznego. Współczesne koncepcje ruchów społecznych*, red. K. Gorlach, P.H. Money, Warszawa 2008, s. 43–63.

Burbules N.C., *Retoryka sieci: hiperlektura oraz krytyczny poziom piśmienności*, w: *Ekrany piśmienności. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, red. A Gwóźdź, Warszawa 2008, s. 193–212.

Burckhardt D., *Digital Hermeneutics – From Research to Dissemination: 4th Annual GHI Conference on Digital Humanities and Digital History*, https://www.hsozkult.de/event/id/termine-39642.

Burdick A., Drucker J., Lunenfeld P., Presner T., Schnapp J., *Digital Humanities*, Cambridge, Massachusetts, London 2012.

Burke J., *Osiem stopni wtajemniczenia, czyli jak zmienialiśmy świat*, tłum. K. Środa, Londyn 1995.

Burszta W.J., *Antropologia kultury. Tematy. Teorie. Interpretacje*, Poznań 1998.

Burtan G., *Kontroler internetu. Jego znaleziska z Polski są niesamowite*, WP tech, 26 września 2018 roku, https://tech.wp.pl/kontroler-internetu-jego-znaleziska-z-polski-sa-niesamowite-6299166421931649a.

Busa R., *Foreword: Perspectives on the Digital Humanities*, w: *A Companion to Digital Humanities*, eds. S. Schreibman, R. Siemens, J. Unsworth, Oxford 2004.

Butler J., *Walczące słowa. Mowa nienawiści i polityka performatywu*, tłum. A. Ostrowski, Warszawa 2010.

Bürger P., *Teoria awangardy*, tłum. J. Kita-Huber, Kraków 2006.

Carr N., *Płytki umysł. Jak Internet wpływa na nasz mózg*, tłum. K. Rojek, Gliwice 2013.

Carrière J.-C., Eco U., *Nie myśl, że książki znikną*, wywiad przeprowadził J.-Ph. de Tonnac, tłum. J. Kortas, Warszawa 2010.

Castells M., *Galaktyka internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, tłum. T. Hornowski, Poznań 2003.

Castells M., *Sieci oburzenia i nadziei. Ruchy społeczne w erze Internetu*, tłum. O. Siara, Warszawa 2013.

Castells M., *Społeczeństwo sieci*, tłum. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński, S. Szymański, Warszawa 2008.

Cayley J., *Grammalepsy. Essays on Digital Language Art*, Bloomsbury 2018.

Cayley J., *The Code Is Not the Text (Unless it Is the Text)*, „Electronic Book Review" 2002, http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/literal.

Cayley J., *Time Code Language: New Media Poetics and Programmed Signification*, w: *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, eds. A.K. Morris, T. Swiss, Cambridge 2006, s. 307–333.

Celiński P., *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*, Wrocław 2010.

Celiński P., *Interfejsy nowych mediów i cyfrowe refiguracje kultury*, w: *Nowe media a media tradycyjne*, red. M. Jeziński, Toruń 2009, s. 11–19.

Celiński P., *Internet/nowe media/kultura 2.0*, w: *Zwrot cyfrowy* w *humanistyce. Internet. Nowe media. Kultura 2.0*, red. R. Bomba, A. Radomski, Lublin 2013.

Celiński P., *Miękkie media*, w: *Granice kultury*, red. A. Gwóźdź, M. Kempna-Pieniążek, Katowice 2011, s. 573–582.

Celiński P., *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Lublin 2013.

Celiński P., *Renesansowe korzenie cyfrowego zwrotu*, w: *Internet. Nowe media. Kultura 2.0*, red. R. Bomba, A. Radomski, Lublin 2013, s. 13–37.

Celiński P., *W poszukiwaniu interfejsu idealnego*, „Kultura i Historia" 2011, nr 19, www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/2187.

Certeau M. de, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, tłum. K. Thiel-Jańczuk, Kraków 2008.

Certeau M. de (współautorzy: L. Giard, P. Mayol), *Wynaleźć codzienność*, t. 2, *Mieszkać, gotować*, tłum. K. Thiel-Jańczuk, Kraków 2011.

Chan J., *Notes on Post-Internet*, w: *You Are Here. Art After the Internet*, ed. O. Kholeif, Manchester–London 2014, s. 106–121.

Chmielecki K., *Estetyka intermedialności*, Kraków 2008.

Chmielecki K., *Intermedialność jako fenomen ponowoczesnej kultury*, „Kultura Współczesna" 2007, nr 2, s. 118–137.

Chyła W., *Syspozytyw – solipsyzm*, w: *Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej*, red. A. Gwoździ, Kielce 1994, s. 121–135.

Ciccoricco D., *Reading Network Fiction*, Tuscaloosa 2007.

Cognition, Education, and Communication Technology, eds. P. Gärdenfors, P. Johansson, London 2005.

Compagnon A., *Demon teorii. Literatura a zdrowy rozsądek*, tłum. T. Stróżyński, Gdańsk 2010.

Comparative Textual Media. Transforming the Humanities in the Postprint Era, eds. N. K. Hayles, J. Pressmann, Minneapolis 2013.

Connor M., *Post-Internet: What It Is and What It Was*, w: *You Are Here. Art After the Internet*, eds. O. Kholeif, Cornerhouse/SPACE, Manchester–London 2014, s. 56–64.

Cudowny Kinemo. Rosyjska myśl filmowa, wybór, tłum. i oprac. T. Szczepański, B. Żyłko, Gdańsk 2001.

Cybal-Michalska A., *Globalizacja i jej krytyka. O potrzebie zorientowania społeczeństwa na wiedzę, współdziałanie i odpowiedzialność*, w: *Dyskursy kultury popularnej w społeczeństwie współczesnym*, red. nauk. A. Cybal-Michalska, P. Wierzba, Kraków 2012.

Cyberżulerscy poeci, http://www.beczmiana.pl/czytelnia,578,cyberzulerscy_poeci.html.

Cyfrowe adaptacje klasyki literackiej, dyskusja redakcyjna: Urszula Pawlicka, Agnieszka Słodownik, Anna Rogulska, Michał Danielewicz, Mariusz Pisarski, „Techsty" 2014, http://techsty.art.pl/m9/cyfrowe_adaptacje_dyskusja.html.

Cząstki pomarańczy: nowa poezja ukraińska, tłum. A. Kamińska, A. Porytko, Warszawa–Kraków 2011.

Czy wszystko już było? Między repetycja a nowością w sztukach wizualnych, red. A. Nowak, D. Dolata, M. Markowski, Lublin 2014.

„Danke za toksyczne relacje" – z Dominiką Dymińską rozmawia Piotr Marecki, http://www.ha.art.pl/projekty/rozmowy/4885-danke-za-toksyczne-relacje-z-dominika-dyminska-rozmawia-piotr-marecki.html.

Danto A.C., *Świat sztuki. Pisma z filozofii sztuki*, tłum. L. Sosnowski, Kraków 2006.

Dawidek Gryglicka M., *Historia tekstu wizualnego. Polska po 1967 roku*, Kraków 2012.

Dawidowicz-Chymkowska O., *Fan fiction. O życiu literackim w Internecie*, w: *Tekst (w) Sieci*, t. 2, *Literatura. Społeczeństwo. Komunikacja*, red. A. Gumkowska, Warszawa 2009.

Debord G., *Społeczeństwo spektaklu*, tłum. M. Kwaterko, Warszawa 2006.

Debray R., *Wprowadzenie do mediologii*, tłum. A. Kapciak, Warszawa 2010.

Deep Lab, Deep Lab/Frank-Ratchye STUDIO for Creative Inquiry, Pittsburgh 2014.

Delany P., Landow G.P., *Zarządzanie cyfrowym słowem: tekst w epoce reprodukcji elektronicznej (fragmenty)*, w: *Ekrany piśmienności. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2009, s. 75–102.

Di Rosario G., *Electronic Poetry: Understanding Poetry in the Digital Environment*, Jyväskylä 2011.

Di Rosario G., Borras L., *Translating Digital Literature: Two Experiences and a Reflexion*, „Texto Digital" 2012, vol. 8, no. 1, s. 138–162.

Dillenbourg P., Baker M., Blaye A., O'Malley C., *The Evolution of Research on Collaborative Learning*, w: *Learning in Humans and Machine: Towards an Interdisciplinary Learning Science*, eds. E. Spada, P. Reimann, Oxford 1996, s. 189–211.

Dłużewska E., *„Repostuj, a nie wrzucasz jako swoje, ty atencyjna k…" – kopie i tożsamość na przykładzie soup.io.*, w: *Remiks. Teorie i praktyki*, red. M. Gulik, P. Kaucz, L. Onak, Kraków 2011, s. 29–38.

Doda-Wyszyńska A., *Pojęcie techne a filozofia przedstawienia*, w: *Filozofia technologii*, red. S. Myoo, J. Hańderek, Lublin 2014, s. 7–16.

Donguy J., *Poezja eksperymentalna. Epoka cyfrowa (1953–2007)*, tłum. M. Madej, Gdańsk 2014.

Dusek V., *Wprowadzenie do filozofii techniki*, tłum. Z. Kasprzyk, Kraków 2011.

Dymińska D., *Danke czyli nigdy więcej*, Warszawa 2016.

Dziamski G., *Przełom konceptualny i jego wpływ na praktykę i teorię sztuki*, Poznań 2010.

Eco U., *Apokaliptycy i dostosowani: Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, tłum. P. Salwa, Warszawa 2010.

Eco U., *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, tłum. J. Gałuszka, L. Eustachiewicz, A. Kreisberg, M. Oleksiuk, Warszawa 1973.

Eco U., *Nieobecna struktura*, tłum. A. Weinsberg, P. Bravo, Warszawa 1996.

Eco U., *Nowe środki masowego przekazu a przyszłość książki*, w: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2002, s. 537–544.

Eco U., *The University's Role in a Media Universe*, w: *Universities and the Media. A Partnership in Institutional Autonomy? Proceedings of the Seminar of the Magna Charta Observatory 17 September 2004*, eds. U. Eco, P. Scott, X. Mas de Xaxàs, Bologna 2005, s. 13–34.

Ekrany piśmienności, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2008.

Engberg M., Bolter J.D., *Digital Literature and the Modernist Problem*, „Digital Humanities Quarterly" 2011, vol. 5, no. 3, http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/5/3/000099/000099.html 2011.

Estetyka wirtualności, red. M. Ostrowicki, Kraków 2005.

Fajfer Z., *Ars poetica*, http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=ars-poetica.

Fajfer Z., *Cybernotaur*, http://ha.art.pl/projekty/felietony/4103-cybernotaur.

Fajfer Z., *Cyfrowy idiodyzm*, http://ha.art.pl/projekty/felietony/4066-cierni-sty-idiodyzm.

Fajfer Z., *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, wstęp W. Kalaga, przekł. na język ang. i red. K. Bazarnik, Kraków 2010.

Fajfer Z., Bazarnik K., *Oka-leczenie*, Kraków 2009.

Faulstich W., *Muzyka i medium. Szkic historiograficzny od początków do dzisiaj*, tłum. M. Kasprzyk, „Images" 2009–2010, nr 13–14, s. 15–28.

Felberg-Sendecka K., hasło: *Marta Podgórnik*, w: *Polska poezja współczesna. Przewodnik encyklopedyczny*, http://przewodnikpoetycki.amu.edu.pl/encyklopedia/marta-podgornik/.

Fetlińska K., *Sekstaśmy*, Wrocław 2015.

Filiciak M., *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*, Gdańsk 2013.

Filiciak M., *Tekst jako plik. Techno-społeczne wymiary czytania na przykładzie przemian procesów dystrybucji tekstów akademickich*, „Teksty Drugie" 2012, nr 6, s. 258–269.

Filiciak M., Tarkowski A., *Kultura 2.0: nie/domknięty projekt*, „Kultura Współczesna" 2016, nr 1, s. 14–27.

Filiciak M., Tarkowski A., *Kultura 3.0: internet dla ludzi*, dwutygodnik.com, https://www.dwutygodnik.com/artykul/8210-kultura-30-internet-dla-ludzi.html?fbclid=IwAR2aEyXotRHEks6TV_KdAIhWZ-fbH_guH7LULZgVHSHQa0Y3FDa_Lup7oqQ.

Fisher C., *Andromeda*, http://collection.eliterature.org/2/works/fisher_andromeda.html.

Flores L., *Third Generation Electronic Literature*, „Electronic Book Review" 2019, July 4, http://electronicbookreview.com/essay/third-generation-electronic-literature/.

Flusser V., *Does Writing Have a Future? (Electronic Mediations)*, transl. N.A. Roth, introduction M. Poster, Minnesota 2011.
Flusser V., *Społeczeństwo alfanumeryczne*, tłum. A. Kopacki, „Lettre Internationale" 1993/1994, s. 45–50.
Foer J.S., *Tree of Codes*, London 2010.
Foster H., *Powrót realnego. Awangarda u schyłku XX wieku*, tłum. M. Borowski, M. Sugiera, Kraków 2010.
Foucault M., *Inne przestrzenie*, tłum. A. Rejniak-Majewska, „Teksty Drugie" 2005, z. 6, s. 117–125.
Fruin N.W., Carroll J., Coover R., Greenlee S., McClain A., Shine B. „Sasha", *Screen*, http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen.html.
Fuller M., *Softness: zapytywalność, ogólny intelekt, metodologie sztuki w software*, w: *Kulturowe kody technologii cyfrowych*, red. P. Celiński, Lublin 2011, s. 157–184.
Funkhouser C.T., *New Directions in Digital Poetry*, New York 2012.
Funkhouser C.T., *Prehistoric Digitally Poetry. An Archeology of Forms 1959–1995*, Tuscaloosa 2007.
Gada !Zabić? Pa]n[tologia neolingwizmu, red. M. Cyranowicz, P. Kozioł, Warszawa 2005.
Gajewska G., *Arcy-nie-ludzkie. Przez science fiction do antropologii* cyborgów, Poznań 2010.
Galloway A.R., Thacker E., *The Exploit: A Theory of Networks*, Minneapolis 2007.
Galloway A.R., Thacker E., Wark M., *Introduction: Execrable Media in Excommunication: Three Inquiries in Media and Mediation*, Chicago 2013.
Gąsowska L., *Fan fiction, Nowe formy opowieści*, Kraków 2015.
Gąsowska L., *Praktyka pisania fan fiction. Tutorial fanfikowca*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich" 2013, t. LVI, z. 2, s. 165–184.
Geertz C., *The Interpretation of Cultures*, New York 1973.
Gibb S., *Czarne jagody*, polska wersja M. Pisarski, http://www.ha.art.pl/hiperteksty/czarne_jagody/czarne_jagody.html.
Giełżyńska K., *con du it*, http://ha.art.pl/gielzynska/.
Gilman S.L., *The Fortunes of the Humanities: Thoughts for After the Year 2000*, Stanford 2000.
Gitelman L., *Always Already New: Media, History and the Data of Culture*, Cambridge 2006.
Goffmann E., *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Warszawa 1977.
Goldsmith K., *Uncreative Writing: Managing Language in a Digital Age*, New York 2011.
Gołębiewska M., *Demontaż atrakcji. O estetyce audiowizualnej*, Gdańsk 2003.

Gołębiewski Ł., *E-book/book. Szerokopasmowa kultura*, Warszawa 2009.
Goody J., *Logika pisma i organizacja społeczeństwa*, przekł., wstęp, red. G. Godlewski, Warszawa 2006.
Goody J., *Technologies of the Intellect: Writing and the Written Word*, Berlin 1990.
Grigar D., *Kineticism, Rhetoric, and New Media Artists*, „Computers and Composition" 2005, no. 1 (22), s. 105–112.
Grochowski G., *Na styku kodów. O literackich użyciach znaków ikonicznych*, „Teksty Drugie" 2006, nr 4, s. 47–71.
Gronlund M., *From Narcissism to the Dialogic: Identity in Art after the Internet*, „Afterall" 2014, no. 37, Autumn/Winter, https://www.afterall.org/journal/issue.37/from-narcissism-to-the-dialogic_identity-in-art-after-the-internet.
Grusin R., *Kim jest elektroniczny autor? Teoria i technologiczny fałsz*, w: *Ekrany piśmienności. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2009, s. 173–192.
Guertin C., *Digital Prohibition. Piracy and Authorship in New Media Art*, New York, 2012.
Gromkowska A., *Tożsamość w cyber-przestrzeni – (re)konstrukcje i (re)prezentacje*, „Kultura Współczesna" 1999, nr 3 (21), s. 36–49.
Gwóźdź A., *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Kraków 2003.
Hanafi A., *A Dictionary of the Revolution*, http://qamosalthawra.com/en.html.
Hansen M.B.N., *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*, London 2006.
Hansen M.B.N., *New Philosophy for New Media*, Cambridge 2004.
Haraway D., *Cyborgs Manifestu*, „Socialist Review" 1985, vol. 80, s. 65–108, reprint, Routledge, New York 1991.
Hayles N.K., *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*, Notre Dame 2008.
Hayles N.K., *Electronic Literature: What Is It*, „Doing Digital Humanities" 2007, s. 197–226.
Hayles N.K., *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics Literature and Informatics*, Chicago 1999.
Hayles N.K., *How We Think. Digital Media and Contemporary Technogenesis*, Chicago 2012.
Hayles N.K., *Keynote. Electronic Literature: State of the Arts Symposium*, University of California 2002, April 5.
Hayles N.K., *My Mother was a Computer. Digital Subjects and Literary Texts*, Chicago 2005.
Hayles N.K., *Print is Flat, Code Is Deep. The Importance of Media-Specific Analysis*, „Poetics Today" 2004, s. 67–90.
Hayles N.K., Burdick A., *Writing Machines*, Cambridge 2002.

Heidegger M., *Czas światoobrazu* oraz *Pytanie o technikę*, w: *Budować, mieszkać, myśleć. Eseje wybrane*, tłum. K. Michalski, K. Pomian, M. J. Siemek, J. Tischner, K. Wolicki, Warszawa 1977.

Heidegger M., *Technika i zwrot*, tłum. J. Mizera, Kraków 2002.

Heidegger M., *The Question Concerning Technology and Other Essays*, New York 1977.

Helman A., *Adaptacja*, w: *Słownik filmu*, red. R. Syska, Kraków 2010.

Helman A., *Adaptacja – podstawowa technika twórcza kina*, w: *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*, red. A. Gwoździ, S. Krzemień-Ojak, Białystok 1998, s. 267–278.

Hendrykowski M., *Adaptacja jako przekład intersemiotyczny*, „Przestrzenie Teorii" 2013, nr 20, s. 175–184.

Higgins D., *Intermedia*, w: *Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje*, red. P. Rypson, tłum. M. i T. Zielińscy, Gdańsk 2000, s. 115–133.

Hipertеksty literackie. Literatura i nowe media, red. P. Marecki, M. Piarski, Kraków 2011.

Hoffmann K., *Hejtuję litblogi? Blogi* o *literaturze* a *krytyka literacka*, w: *Literatura* w *mediach*. *Media* w *literaturze*, t. 3, *Nowe wizerunki*, red. K. Taborska, W. Kuska, Gorzów Wielkopolski 2014, s. 53–64.

Hopfinger M., *Doświadczenia audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej*, Warszawa 2003.

Hopfinger M., *Literatura i media. Po 1989 roku*, Warszawa 2010.

Hopfinger M., *Literatura w kulturze audiowizualnej*, „Pamiętnik Literacki" 1992, z. 1, s. 98–113.

Hopfinger M., *Między reprodukcją a symulacją rzeczywistości. Problemy audiowizualności i percepcji*, w: *Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej*, red. M. Hopfinger, Warszawa 1997, s. 6–24.

Idensen H., *Hipertekst – wiedza radosna? O krytyce hipermedialnej techniki i praktyki kulturowej*, w: *Ekrany piśmienności. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2008, s. 293–332.

Intermedialność w kulturze końca XX wieku, red. A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak, Białystok 1998.

Innis H., *Nachylenie komunikacyjne*, „Communicare. Almanach antropologiczny. Oralność/Piśmienność" 2007, s. 9–32.

Jak powstał bałwochwał?, https://vimeo.com/93622911.

Janczura K., *Trendy srendy (4): Witamy w dwutygodniku*, http://www.ha.art.pl/projekty/felietony/5198-trendy-srendy-4-witamy-w-dwutygodniku.html.

Janiak K., *Frajerom śmierć i inne historie*, Warszawa 2007.

Janiak K., *Zwęglona Jantar*, Warszawa 2016.

Jankowicz G., Marecki P., Palęcka A., Sowa J., Warczok T., *Literatura polska po 1989 roku w świetle teorii Pierre'a Bourdieu. Raport z badań*, red. P. Marecki, Kraków 2014.

Janusiewicz M., *Literatura doby Internetu. Interaktywność i multimedialność tekstu*, Kraków 2013.

Jauss H.R., *Estetyka recepcji i komunikacja literacka*, tłum. B. Przybyłowska, w: *Teoria literatury i metodologia badań literackich*, red. D. Ulicka, Warszawa 1999, s. 268–297.

Jelewska A., Krawczak M., *Zakończenie; symbiotyczne sploty*, w: *Sztuka i technologia w Polsce*, red. A. Jelewska, Poznań 2014, s. 261–266.

Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

Joyce M., *Ciasto Trzech Króli. Rozmowa z Michaelem Joycem*, w: *Michael Joyce. Polski pisarz. Michael Joyce, Czeslaw Miłosz i hipertekst. Postgutenbergowskie nadzieje księgi różności*, red. M. Pisarski, e-book, https://issuu.com/korporacja_haart/docs/michael_joyce_polski_pisarz.

Joyce M., *Introduction: How To Think About Digital Activism*, w: *Digital Activism Decoded: The New Mechanism of Change*, ed. M.C. Joyce, *International Debate Education Association*, New York 2010, s. 1–15.

Joyce M., *popołudnie, pewna historia*, tłum. R. Nowakowski, M. Pisarski (płyta DVD).

Kałuża A., *Przechwycenia*, dwutygodnik.com, http://www.dwutygodnik.com/artykul/6462-przechwycenia.html.

Kałuża A., *Zwęglony wiersz*, „Tygodnik Powszechny. Dodatek" 2016, nr 51–52, https://www.tygodnikpowszechny.pl/zweglony-wiersz-146065.

Kamińska A., *autoportret szczątkowy*, http://ha.art.pl/images/stories/prezentacje/aneta_kaminska_autoportret_szczatkowy/aneta_kaminska_autoportret_szczatkowy.swf.

Kamińska A., *autoportret z martwą naturą, ostatnie wiersze Nazara Honczara napisane przez Anetę Kamińską*, Poznań–Bydgoszcz 2018.

Kamińska A., *czary i mary (hipertekst)*, 2007, http://www.czary-i-mary.pl/.

Kamińska A., *czary i mary (hipertekst)*, Warszawa 2007.

Kamińska A., marszrutka.blog.pl, http://marszrutka.blog.pl/2008/11/29/kutok-spozywacza/.

Kamińska A., *may i touch your pullover*, http://www.biblionetka.pl/art.aspx?id=42036&sort=date.

Kamińska A., wszczebrzeszynie.blog.pl, http://wszczebrzeszynie.blog.pl/2004/11/23/archiwum-z-podwojnym-dnem/.

Kamińska A., *Więzy krwi*, Warszawa 2018.

Kamińska A., *Wojna, wolna, kobieta, Ukraina (Migawki)*, http://wakat.sdk.pl/wojna-wolna-kobieta-ukraina-migawki/.

Kamińska A., Śliwiński P., *Wierzy się poetom, nie politykom*, „Tygodnik Powszechny" z 1 maja 2015 roku, https://www.tygodnikpowszechny.pl/wierzy-sie-poetom-nie-politykom-27858.

Kamińska A., Spigiel P., *Jakim chcesz być kotem?*, https://www.youtube.com/watch?v=09J3vso2tsM.

Kamińska M., *Niecne memy. Dwanaście wykładów o kulturze Internetu*, Poznań 2011.

Karpowicz A., *Poławianie gatunków. Twórczość słowna w antropologicznej sieci*, w: *Od aforyzmu do zinu. Gatunki twórczości słownej*, red. G. Godlewski, A. Karpowicz, M. Rakoczy, P. Rodak, Warszawa 2013, s. 7–28.

Kasperski E., *Media i literatura na progu XXI wieku*, „Przegląd Humanistyczny" 2002, nr 6, s. 33–42.

Kay A., Goldberg A., *Personal Dynamic Media*, w: *The New Media Reader*, eds. N. Wardrip-Fruin, N. Montfort, Cambridge 2003, s. 393–404.

Kaźmierczak M., *Użytkownik, nadawca i odbiorca w Web 2.0. Uwagi o różnych sposobach odnoszenia się do literatury w serwisie Twitter*, „Teksty Drugie" 2012, nr 6, s. 270–286.

Keen A., *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, tłum. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Warszawa 2007.

Keen A., *Web 2.0. The Second Generation of the Internet Has Arrived. It's Worse than You Think*, „The Weekly Standard" 2006, February 14.

Kerckhove D. de, *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*, tłum. A. Hildebrandt, R. Glegoła, Warszawa 2001.

Kerckhove D. de, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, tłum. W. Sikorski, P. Nowakowski, Warszawa 1996.

Kępińska A., *Sztuka w kulturze płynności*, Poznań 2003.

Kinder M., *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games*, Berkeley 1991.

Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2010.

Kirschenbaum M.G., *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination*, Cambridge 2008.

Kiss J., *An online Magna Carta: Berners-Lee Calls for Bill of Rights for Web*, „The Guardian" 2014, March 12.

Kita B., *Pasaże transdyscyplinarne*, „Kultura Współczesna" 1999, nr 3, s. 28–35.

Kitler F.A., *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford 1999.

Klan cyborgów. Mariaż człowieka z technologią, red. G. Gajewska, J. Jagielski, Gniezno 2008.

Kluszczyński R.W., *Dylematy interaktywności (sztuka w kulturze partycypacji)*, w: *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury?*, red. E. Wilk, I. Kolasińska-Pasterczyk, Kraków 2008, s. 149–164.

Kluszczyński R.W., *Jednostka – grupa – sieć. Przemiany awangardowych strategii twórczych*, w: *Wiek awangardy*, red. L. Bieszczad, Kraków 2006, s. 143–160.

Kluszczyński R.W., *Film – sztuka Wielkiej Awangardy*, Warszawa 1990.

Kluszczyński R.W., *Słowo wstępne*, w: *(Nie)obecne granice*, red. K. Kuropatwa, D. Rode, Kraków 2003, s. 5–15.

Kluszczyński R.W., *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków 2002.

Kluszczyński R.W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010.

Kody McLuhana. Topografia nowych mediów, red. A. Maj, M. Derda-Nowakowski, z udziałem D. de Kerckhove'a, Katowice 2009.

Kooperatyw twórczy Piksel Zdrój o sobie i wzajemnej miłości, http://wakat.sdk.pl/kooperatyw-tworczy-piksel-zdroj-o-sobie-i-wzajemnej-milosci/.

(Kon)teksty kultury medialnej. Analizy i interpretacje, red. M. Sokołowski, Olsztyn 2007.

Konyves T., *Wideopoezja: Manifest*, tłum. D. Kujawa, w: D. Kujawa, *Wideopoezja. Szkice*, Katowice 2014, s. 136–150.

Koschany R., *Przypadek. Kategoria egzystencjalna i artystyczna w literaturze i filmie*, Wrocław 2006.

Koskimaa R., *Teaching Digital Literature: Code and Culture*, w: *Teaching Literature at a Distance: Open, Online and Blended Learning*, eds. T. Kayalis, A. Natsina, London 2010, s. 123–136.

Kosinski M., *With Big Data Comes Big Responsibility*, „Financial Times" 2013, https://www.ft.com/content/1c3e27ee-8b2f-11e2-8fcf-00144feabdc0.

Kosinski M., Stillwell D., Graepel T., *Private Traits and Attributes Are Predictable from Digital Records of Human Behavior*, „Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America" 2013, vol. 110 (15), s. 5802–5805.

Kosuth J., *Sztuka po filozofii*, tłum. U. Niklas, w: *Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?*, red. S. Morawski, t. 2, Warszawa 1987, s. 239–258.

Kotz L., *Words to Be Looked At. Language in 1960s Art*, Cambridge–London 2007.

Krauss R., *Oryginalność awangardy i inne mity modernistyczne*, tłum. M. Szuba, Gdańsk 2011.

Krauss R., *Reinventing the Medium*, „Critical Inquiry" 1999, vol. 25, s. 289–305.

Krauss R., *Two Moments from the Post-Medium Condition*, „October" 2006, no. 116, Spring, s. 55–62.

Krauss R., *Video: The Aesthetics of Narcissism*, „October" 1976, no. 1, s. 50–64.
Król Z., *Co słychać?*, „dwutygodnik.com", http://www.dwutygodnik.com/artykul/7299-co-slychac.html.
Krzysztofek K., *Big data society. Technologie zamozapisu i samopokazu: ku humanistyce cyfrowej*, „Transformacje" 2012, nr 1–4, s. 223–257.
Krzysztofek K., *Zdekodowane kody*, w: *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, red. A. Maj, M. Derda-Nowakowski, z udziałem D. de Kerckhove'a, Katowice 2009.
Kulkarni V., Kern M.L., Stillwell D., Kosinski M., Matz S., Ungar L., Skiena S., Schwartz H.A., *Latent Human Traits in the Language of Social Media: An Open-Vocabulary Approach*, „Plos One" 2018, https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0201703.
Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej, tłum. J. Kutyła i inni, red. C. Cox, D. Warner, Gdańsk 2010.
Kultura wobec wyzwań epoki cyfrowej i sieci, „Kultura Współczesna" 2005, nr 1 (numer specjalny); tu zwłaszcza: A. Tarkowski, *Tekst*; R.W. Kluszczyński, *Od web.studies do antropologii nowej wizualności. Współczesne badania nad cyberkulturą*; E. Bendyk, *Kody kultury w epoce cyfrowej.*
Kulturowe kody technologii cyfrowych, red. P. Celiński, Lublin 2011, s. 17–42, www.wspa.pl/img/wydawnictwo/kulturowe-kody-technologii-cyfrowych-fragment.pdf.
Kuhn T., *Struktura rewolucji naukowych*, tłum. H. Ostromęcka, J. Nowotniak, Warszawa 2001.
Kujawa D., *Wideopoezja. Szkice*, Katowice 2014.
Kuźma E., O *poetyce negatywnej. Od poetyki do poetologii, od poetologii do metapoetyki*, w: *Poetyka bez granic*, red. W. Bolecki, W. Tomasik, Warszawa 1995, s. 41–52.
Kuźmiński M., *To nie Facebook, to my*, „Tygodnik Powszechny" z 10 kwietnia 2018 roku, https://www.tygodnikpowszechny.pl/to-nie-facebook-to-my-152622.
Lachman M., *Literatura do oglądania? Proza polska po 1989 roku pod naporem kultury wizualnej*, „Przestrzenie Teorii" Poznań 2007, s. 133–158.
Lacoff G., *Women, Fire and Dangerous Fings: What Categories Reveal About the Mind*, Chicago 1987.
Landow G., *Hipertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore 1992, 2nd. ed. Baltimore 1997.
Landow G., *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Baltimore 2006.
Landow G.P., *Hipertekst a teoria krytyczna*, w: *Ekrany piśmienności. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2008, s. 213–236.

Latour B., *Polityka natury. Nauki wkraczają do demokracji*, Warszawa 2009.
Latour B., *Splatając na nowo to, co społeczne: wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, Kraków 2010.
Legeżyńska A., *Od kochanki do psalmistki. Sylwetki, tematy i konwencje poezji kobiecej*, Poznań 2009.
Lem S., *Bomba megabitowa*, Kraków 1999.
Lessig L., *Free Culture. How Big Media Uses Technology and Law to Lock Down Culture and Control Creativity*, New York 2004.
Lessig L., *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, tłum. R. Próchniak, Warszawa 2009.
Lessig L., *Wolna kultura. W jaki sposób wielkie media wykorzystują technologię i prawo, aby blokować kulturę i kontrolować kreatywność*, wstęp E. Bendyk, przekład zbior., Warszawa 2005.
Leśmianator, https://wolnelektury.pl/lesmianator/.
Levinson P., *Nowe nowe media*, tłum. M. Zawadzka, Kraków 2010.
Lévy P., *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*, trans. R. Bononno, Cambridge 1997.
Lévy P., *Drugi potop*, w: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, projekt i red. nauk. M. Hopfinger, Warszawa 2005, s. 373–390.
Liberatura, e-literatura i… Remiksy, remediacje, redefinicje, red. M. Górska-Olesińska, Opole 2012.
Lister M., Dovey J., Giddings S., Grant I., Kelly K., *Nowe media. Wprowadzenie*, przeł. M. Lork, A. Sadza, K. Sawicka, Kraków 2009.
Literatura prze-pisana. Od Hamleta do slashu, red. A. Izdebska, D. Szajnert, Łódź 2015.
Literatura ustna, wybór tekstów, wstęp, kalendarium i bibliografia P. Czapliński, Gdańsk 2010.
Literature 2.0: Criticism in the Digital Age, http://www.3ammagazine.com/3am/literature-2-0-criticism-in-the-digital-age/.
Liternet. Literatura i Internet, red. P. Marecki, Kraków 2002.
Liternet.pl, red. P. Marecki, Kraków 2003.
Long E., *O społecznej naturze czytania*, „Teksty Drugie" 2012, nr 6, s. 136–166.
Loska K., *Dziedzictwo McLuhana. Między nowoczesnością ponowoczesnością*, Kraków 2001.
Lunenfeld P., *The Secret War between Downloading and Uploading*, Massachusetts 2011.
Madej D., *Wywrotowy wywiad z Agnieszką Mirahiną*, „Wywrota.pl", http://www.wywrota.pl/nisza-krytycznoliteracka/18284-wywrotowy-wywiad-z-agnieszka-mirahina.html.

Manifest poezji cybernetycznej 1.1, http://perfokarta.net/root/manifest.html.
Manifest Rozdzielczości Chleba v. 1.8, http://rozdzielchleb.pl/manifest/.
Manovich L., *Awangarda jako software*, tłum. I. Kurz, „Kwartalnik Filmowy" 2001, nr 35–36, s. 323–335.
Manovich L., *Cinema and Software*, w: *Soft Cinema*, Massachusetts 2005.
Manovich L., *Cultural Analytics: Visualizing Cultural Patterns in the Era of „More Media"*, Domus (Mian), Spring 2009, http://manovich.net/index.php/projects/cultural-analytics-visualizing-cultural-patterns.
Manovich L., *Database as Symbolic Form*, w: *Database Aesthetics Art in the Age of Information Overflow*, ed. V. Vesna, Minnesota 2007, s. 39–60.
Manovich L., *Estetyka postmedialna* (2001), w: *Redefinicja pojęcia sztuka*, red. J. Dabkowska-Zydroń, tłum. E. Wójtowicz, Poznań 2006, s. 105–116.
Manovich L., *How to Compare One Million Images?*, w: *Understanding Digital Humanities*, ed. D. Barry, New York 2012, s. 249–278.
Manovich L., *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2006.
Manovich L., *Kim jest Autor? Modele autorstwa w nowych mediach*, www.cyberforum.edu.pl.
Manovich L., *Software Takes Command*, 2008, http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf.
Manovich L., *Software Takes Command*, New York 2013.
Manovich L., *The Death of Computer Art*, „Rhizome" 1996, http://rhizome.org/discuss/view/28877/.
Manovich L., *The Language of New Media*, Cambridge 2000.
Manovich L., *The Practice of Everyday (media) Life*, 10.03.2008, http://manovich.net/index.php/projects/the-practice-of-everyday-media-life.
Manovich L., *The Promises and the Challenges of Big Social Data*, 2011, http://manovich.net/content/04-projects/067-trending-the-promises-and-the-challenges-of- big-social-data/64-article-2011.pdf.
Marecki P., *Gatunki cyfrowe. Instrukcja obsługi*, Kraków 2018.
Marecki P., *Między kartką a ekranem. Cyfrowe eksperymenty z medium książki w Polsce*, Kraków 2018.
Marecki P., *Wąwóz (Taroko)*, http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=wawoz-taroko.
Marino M., *Critical Code Studies*, „Electronic Book Review" 2006, http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology/.
Marody M., *Technologie intelektu. Językowe determinanty wiedzy potocznej i ludzkiego działania,* Warszawa 1987.
Maryl M., *Kulturowa piśmienność: projekt badań totalnych kultury literackiej*, „Teksty Drugie" 2015, nr 3, s. 9–29.

Maryl M., *Reprint i hipermedialność – dwa kierunki rozwoju literatury elektronicznej*, w: *Tekst w sieci 2*, red. Anna Gumkowska, Warszawa 2009, s. 83–91.
Maryl M., *Virtual Communities – Real Readers: New Data in Empirical Studies of Literature*, w: *New Beginnings in the Study of Literature*, ed. W. van Peer, J. Auracher, Cambridge 2008, s. 390–406.
Maryl M., *Życie literackie w sieci. Pisarze, instytucje i odbiorcy wobec przemian technologicznych*, Warszawa 2015.
Mason P., *Why It's Kicking off Everywhere. The New Global Revolutions*, London 2012.
Mayer A., Bouchardon S., *Le sujet numérique: d'une identité narrative à une identité poétique?*, RIHM (Revue des Interactions Humaines Médiatisées) 2017, vol. 18, no. 1, s. 71–94, http://europia.org/RIHM/V18N1.htm.
McHale B., *Powieść postmodernistyczna*, tłum. M. Płaza, Kraków 2012.
McLuhan M., *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York 1964.
McLuhan M., *Wybór tekstów*, tłum. E. Różalska, J.M. Stokłosa, Poznań 2001.
McLuhan M., *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, tłum. N. Szczucka, Warszawa 2004.
Media audiowizualne, red. W. Godzic, A. Drzał-Sierocka, Warszawa 2010.
Memmott T., *Beyond Taxonomy: Digital Poetics and the Problem of Reading*, w: *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, eds. A.K. Morris, T. Swiss, Cambridge 2006, s. 293–306.
Mencía M., Pold S., Portela M., *Electronic Literature Translation: Translation as Process, Experience and Mediation*, „Electronic Book Review", juin 2018, http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/translative.
Mersch D., *Teorie mediów*, tłum. E. Krauss, Warszawa 2010.
Michalska E., *gubione/znalezione*, http://www.ha.art.pl/gubione_znalezione/.
Miczka T., *Adaptacja*, w: *Słownik pojęć filmowych*, red. A. Helman, t. 10, Kraków 1998.
Miczka T., *O zmianie zachowań komunikacyjnych: konsumenci w nowych sytuacjach audiowizualnych*, Katowice 2002.
Między dyskursami, sztukami, mediami. Komparatystyka jutra, red. E. Szczęsna, P. Kubiński, M. Leszczyński, Kraków 2017.
Miller P.D., *Algorytmy: wymazywanie i sztuka pamięci*, tłum. J. Kutyła, w: *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*, tłum. J. Kutyła i inni, red. C. Cox, D. Warner, Gdańsk 2010, s. 431–439.
Mirahina A., *Do rozpuku*, Poznań 2010.
Mirahina A., *Widmowy refren*, Szczecin Bezrzecze 2014.
Mizerkiewicz T., *The Internet Unconscious Sandy'ego Baldwina a teorie nieświadomości pisania elektronicznego*, „Forum Poetyki" wiosna/lato 2016,

http://fp.amu.edu.pl/wp-content/uploads/2016/05/TMizerkiewicz_TheInternetUnconsciousSandyegoBaldwina_ForumPoetyki_wiosna_lato_2016.pdf.
Montfort N., *Duet*, tłum. A. Małecka, P. Marecki http://www.ha.art.pl/nick_montfort/duet.html.
Montfort N., *Lead*, tłum. P. Marecki, http://www.ha.art.pl/nick_montfort/Lead.html.
Montfort N., *Między Reją a Morzem*, tłum. M. Górska-Olesińska, M. Pisarski, http://techsty.art.pl/reja_morze/index.html.
Montford N., *Odkrywanie kodu. Wprowadzenie do programowania w sztuce i humanistyce*, tłum. M. Tabaczyński, M. Pisarski, A. Ladziński, Kraków 2017.
Montfort N., *Przez park*, tłum. A. Małecka, http://www.ha.art.pl/nick_montfort/przez_park.html.
Montfort N., *Rondo*, tłum. A. Małecka, http://www.ha.art.pl/nick_montfort/Round.htm.
Montfort N., *Taroko Gorge 2009*, https://nickm.com/taroko_gorge/.
Montfort N., *Zegar światowy*, tłum. P. Marecki, http://www.ha.art.pl/projekty/literatura-cyfrowa.html.
Montfort N., Bogost I., *Racing the Beam. The Atari Video Computer System*, Cambridge–London 2009.
Morawski S., *Awangarda artystyczna (o dwu formacjach XX wieku)*, w: *Na zakręcie: od sztuki do po-sztuki*, Kraków 1985, s. 258–260.
Moretti F., *Distant Reading*, London–New York 2013.
Moretti F., *Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for a Literary History*, London–New York 2005.
Moretti F., *„Operacjonalizowanie" albo funkcja pomiaru we współczesnej teorii literatury*, „Forum Poetyki 2017, nr 10, http://fp.amu.edu.pl/wp-content/uploads/2017/12/FMoretti_OperacjonalizowanieAlboFunkcjaPomiaru_ForumPoetyki_jesien2017.pdf.
Morozov E., *Texting Towards Utopia. Does the Internet Spread Democracy?*, „The Boston Review", March/April 2009.
Morozov E., *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom*, New York 2012.
Morozov E., *Two Decades of the Web: A Utopia No Longer*, „Prospect Magazine" 2011, June 22.
Murray J.H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York 1997.
Myoo S., *Ontoelektronika*, Kraków 2013.
Nacher A., *Humanistyka cyfrowa, czyli jak zostać księżniczką*, Anna Nacher Weblog, http://nytuan.wordpress.com/2013/02/23/humanistyka-cyfrowa-czyli-jak-zostac-ksiezniczka/.

Nacher A., *Poza cyfrowość w zwrocie cyfrowym – od humanistyki cyfrowej do spekulatywnej komputacji*, w: *Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet. Nowe media. Kultura 2.0*, red. R. Bomba, A. Radomski, Lublin 2013, s. 83–100.

Nacher A., *Remiks i mashup – o niełatwym współbrzmieniu dwóch cyberkulturowych metafor*, „Przegląd Kulturoznawczy" 2011, nr 1 (9), s. 77–89.

Nacher A., *Rubieże kultury popularnej. Popkultura w świecie przepływów*, Poznań 2012.

Navas E., *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*, Wien–New York 2011.

Nelson T., *Literary Machines*, Sausolito 1982.

New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories, eds. A. Morris, T. Swiss, Cambridge 2006.

New Public Library Prize for Electronic Literature, http://www.turnonliterature.eu/index.php/2018/11/20/new-public-library-prize-for-electronic-literature/.

Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku, red. M. Hopfinger, Warszawa 2001.

Nicolescu B., *Manifesto of Transdisciplinarity*, trans. K.-C. Voss, New York 2002.

Nielsen M., *Reinventing Discovery. The New Era of Networked Science*, Princenton 2012.

Nie ma życia bez sieci, rozmowa Grzegorza Szymanika z Piotrem Cichockim, „Gazeta Wyborcza" z 25 stycznia 2012 roku.

Niezatapialna Armada Kolonasa Waazona, https://niezatapialna-armada.blogspot.com/.

Nycz R., *Kultura jako czasownik. Sondowanie nowej humanistyki*, Warszawa 2017.

Nycz R., *Literatura nowoczesna wobec doświadczenia*, w: *Poetyka doświadczenia. Teoria – nowoczesność – literatura*, Warszawa 2012, s. 208–226.

Nycz R., *Nowa humanistyka w Polsce: kilka bardzo subiektywnych obserwacji, koniektur, refutacji*, „Teksty Drugie" 2017, nr 1, s. 18–40.

Od aforyzmu do zinu. Gatunki twórczości słownej, red. G. Godlewski, A. Karpowicz, M. Rakoczy, P. Rodak, Warszawa 2014.

Od Joyce'a do liberatury. Szkice o architekturze słowa, red. K. Bazarnik, Kraków 2002.

Od liberatury do e-literatury, red. E. Wilk, M. Górska-Olesińska, Opole 2011.

Ogonowska A., *Twórcze metafory medialne. Baudrillard – McLuhan – Goffman*, Kraków 2010.

Onak L., *Bletka z balustrady*, 2015, http://www.ha.art.pl/bletka-z-balustrady/.

Onak L., *cierniste diody*, 2014, http://techsty.art.pl/cierniste_diody/.

Onak L., *Nie ma żadnych świętych plików – odpowiedź Zenonowi Fajferowi*, http://ha.art.pl/projekty/felietony/4073-nie-ma-zadnych-swietych-plikow-odpowiedz-zenonowi-fajferowi.

Onak L., *Pożegnanie jesieni*, 2013, http://ha.art.pl/pozegnanie_jesieni/.

Onak L., *Winning!*, 2017, https://rozdzielchleb.pl/zipy/winning/.

Ong W.J., *Oralność i piśmienność. Słowo podane technologii*, tłum. J. Japola, Warszawa 2011.

Ong W.J., *Osoba – świadomość – komunikacja. Antologia tekstów*, Warszawa 2009.

O'Reilly T., *What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, „International Journal of Digital Economics" 2007, no. 65, March, s. 17–37.

Ostrowicki M., *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, Kraków 2006.

Ożóg M., *Nowy człowiek w nowym millenium? Sztuka nowych mediów a awangardowa idea artystycznej i społecznej rewolucji*, w: *Wiek awangardy*, red. L Bieszczad, Kraków 2006, s. 281–298.

Ożóg M., *Transgresje panoptykonu. Nadzór w dobie technologii cyfrowych*, „Kultura Współczesna" 2009, nr 2 (60), s. 14–30.

Pająk A., *Czy jest w tym tekście jeszcze autor? Cyfrowe zlepki, postprodukty, kolaże*, „Techsty" 2008, nr 5, http://techsty.art.pl/magazyn/magazyn5/artykuly/pajak01.html.

Palfrey J., Gasser U., *Born Digital. Understanding the First Generation of Digital Natives*, New York 2008.

Pampuch M., *Speeches*, http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=speeches.

Paradoksy internetu. Konteksty społeczno-kulturowe, red. M. Szpunar, Toruń 2011.

Pawlicka U., *„Czytanie tego tekstu jako inna forma życia". O konwencji hipertekstowej w twórczości Piotra Siweckiego (BIOS i HYPER-GENDER)*, „Perspektywy Kulturoznawcze" 2009, nr 2, s. 137–152.

Pawlicka U., *Literatura cyfrowa. Próba ujęcia procesualnego*, Gdańsk 2018.

Pawlicka U., *Literatura cyfrowa a literackość i komunikacja literacka*, w: *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, red. E. Szczęsna, Kraków 2015, s. 261–280.

Pawlicka U., *Literatura elektroniczna. Stan badań w Polsce*, „Teksty Drugie" 2014, nr 3, s. 141–161.

Pawlicka U., *Neofuturyzm, czyli co ma Jasieński do iPada*, https://rozdzielchleb.pl/neofuturyzm-czyli-co-ma-jasienski-do-ipada/.

Pawlicka U., *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*, Kraków 2012.

Pawlicka U., Podgórni Ł., *Cyfrowe zielone oko*, 2012, http://ha.art.pl/czyzewski/.

Peirce Ch.C., *Wybór pism semiotycznych*, wyboru dokonała H. Buczyńska-Garewicz, tłum. R. Mirek, A.J. Nowak, Warszawa 1997.

Pejzaże audiowizualne, red. A. Gwóźdź, Kraków 1997.

Perloff M., *Unoriginal Genius: Poetry by Other Means in the New Century*, Chicago 2010.

Person of the Year 2006, „Time" 2007, January 1.

Pietrek K., *Język korzyści*, Poznań 2010.
Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, red. K. Wilkoszewska, Kraków 1999.
Pisarski M., *Alicja w Krainie Cyfrowych Mediów. W stronę genologii transmedialnej*, http://www.techsty.art.pl/magazyn3/artykuly/pisarski01.html.
Pisarski M., *Analiza i wartościowanie dzieła literatury cyfrowej*, w: *Liberatura, e-literatura i… Remiksy, remediacje, redefinicje*, red. M. Górska-Olesińska, Opole 2012, s. 129–140.
Pisarski M., *Hipertekst a intertekstualność: powinowactwa i rozbieżności*, „Porównania" 2011, nr 8, s. 183–194.
Pisarski M., *Lector in (cyber) fabula. O czytelniku w sieci tekstu*, http://techsty.art.pl/magazyn/magazyn5/artykuly/pisarski01.html.
Pisarski M., *Na kozetce (e-)liberatury, dostęp w sieci*, „Techsty", http://techsty.art.pl/m9/rec_m_pisarski_powieki.html.
Pisarski M., *Poetyka w działaniu. Czas i kod w poezji Johna Cayleya i poetów Rozdzielczości Chleba*, „Forum Poetyki" 2016, wiosna/lato, s. 6–17, http://fp.amu.edu.pl/wp-content/uploads/2016/05/MPisarski_PoeykaWDzialaniu_ForumPoetyki_wiosna_lato_2016.pdf.
Pisarski M., *Rękopis Znaleziony w Saragossie: adaptacja sieciowa*, 2013, http://www.ha.art.pl/rekopis/00_intro.html.
Pisarski M., *Tłoki, tuleje i Bruno Schulz. O Ciernistych diodach Leszka Onaka*, http://techsty.art.pl/aktualnosci/2014/cierniste_diody.html.
Pisarski M., *„Wąwóz Taroko" Nicka Montforta*, „Techsty" 2015, nr 10, http://techsty.art.pl/m10/m_pisarski_taroko_wstep.html.
Pisarski M., *Wstęp do teorii cyberżulerstwa*, https://rozdzielchleb.pl/wstep-do-teorii-cyberzulerstwa/.
Pisarski M., *Wylewanie chrześniaka z kąpielą: w odpowiedzi Zenonowi Fajferowi*, http://ha.art.pl/projekty/felietony/4084-wylewanie-chrzesniaka-z-kapiela-w-odpowiedzi-zenonowi-fajferowi.
Pisarski M., *Xanadu. Hipertekstowe przemiany prozy*, Kraków 2013.
Pisarski M., Bylak M., *Bałwochwał*, 2013, http://ha.art.pl/schulz/start.html.
Piwkowski Żuk J., *Book of All Words*, http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=book-of-all-words.
Płuciennik J., *Sylwiczność nasza powszechna i metakognicja*, „Teksty Drugie" 2012, nr 6, s. 246–257.
Podgórni Ł., *cmn_krg*. https://rozdzielchleb.pl/cmn_krg/.
Podgórni Ł., *Noce i pętle*, Kraków 2010.
Podgórni Ł., *PLR*, https://rozdzielchleb.pl/plr/.
Podgórni Ł., Pawlicka U., *Oczy tygrysa*, http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=oczy-tygrysa.

Poeci na nowy wiek, wybór i redakcja R. Honet, Wrocław 2010.
Poezja polska po roku 2000. Diagnozy – problemy – interpretacje, red. T. Dalasiński, A. Szwagrzyk, P. Tański, Toruń 2015.
Poezja w epoce cyfrowej. Wywiad z Jacquesem Donguy. Rozmawia Franck Jedrzejewski, „Postscriptum Polonistyczne" 2014, nr 2, s. 293–306.
Po kinie? Audiowizualność w *epoce przekaźników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1994.
Poradnia metodyczna, http://www.matematyka.wroc.pl/survey/poradnia-metodyczna.
Porczak A., *Awangarda po obiedzie*, w: *Wiek awangardy*, red. L. Bieszczad, Kraków 2006, s. 270.
Porczak A., *Shiftart, czyli sztuka przesunięta*, w: *Akademia 2000+*, red. M. Juda, Katowice 2009, s. 279–292.
Portret kobiecy w odwróconej perspektywie. 12 poetek z Czech, Słowenii i Ukrainy, wybór i przekład z języka czeskiego Z. Bałdyga, z języka słoweńskiego A. Będkowska-Kopczyk, z języka ukraińskiego A. Kamińska, Katowice 2013.
Postman N., *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, Warszawa 2004.
Pöppel E., *Radikale Syntopie an der Schnittstelle von Gehirn und Computer*, w: *Die auf dem Weg zur Technik Seele*, Hrsg. Ch. Maar, E. Pöppel, T. Christaller, Hamburg 1996, s. 12–29.
Pressman J., *Digital Modernism: Making It New in New Media*, Oxford 2014.
Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej, red. E. Szczęsna, Kraków 2015.
Przybylski R.K., *Do kresu widzialnego*, „Porównania 2015, nr 17, s. 139–150.
Przybyszewska A., *E-liberatura*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich" 2007, t. 50, nr 1–2, s. 255–258.
Przybyszewska A., *Liberackość dzieła literackiego*, Łódź 2015.
Przybyszewska A., *Liberackość nasza współczesna. Od teorii liberackiej do zwrotu interfejsologicznego w literaturoznawstwie*, „Er(r)go" 2016, nr 32, s. 61–79.
Puldzian Płucienniczak P., *booms na podstawie wierszy Maćka Taranka*, https://rozdzielchleb.pl/booms/.
Puldzian Płucienniczak P., *Rozdzielczość Chleba znajduje się na terenie państwa Internet, czyli o hierarchii i dystrybucji*, „Biuro" nr 13, „Polityka kulturalna", https://issuu.com/biuro/docs/biuro13_politykakulturalna/38, s. 40–45.
Pułka T., *Zespół szkół*, Kraków 2010.
Pyzik A., *Pensjonarsko*, dwutygodnik.com, http://www.dwutygodnik.com/artykul/6163-pensjonarsko.html.
Quaranta D., *Beyond New Media Art*, trans. A.R. Carruthers, Brescia 2013.

Quaranta D., *The Whole World is a Stage. Art on Virtual Platforms*, w: *Digital Art*, eds. W. Lieser, Potsdam 2009, s. 124–127.

Queneau R., *Sto tysięcy miliardów wierszy*, tłum. J. Gondowicz, Kraków 2008.

Radomski A., *Humanistyka cyfrowa w praktyce – analiza i wizualizacja obrazów*, „Roczniki Kulturoznawcze" 2015, nr 4, s. 5–15.

Radomski A., *O potrzebie wizualizacji w naukach o kulturze*, „Roczniki Kulturoznawcze" 2013, nr 5, s. 5–17.

Raley R., *Interferences: [Net.Writing] and the Practice of Codework*, „Electronic Book Review" 2009, http://electronicbookreview.com/essay/interferences-net-writing-and-the-practice-of-codework/.

Rancière J., *Dzielenie postrzegalnego. Estetyka i polityka*, tłum. M. Kropiwnicki, J. Sowa, Kraków 2007.

Rancière J., *Dziesięć tez o polityce*, w: *Na brzegach politycznego*, tłum. I. Bojadżijewa, J. Sowa, Kraków 2008, s. 17–40.

Rancière J., *Rewolucja estetyczna i jej skutki. Sploty autonomii i heteronomii*, w: *Dzielenie postrzegalnego. Estetyka i polityka*, tłum. M. Kropiwnicki, J. Sowa, Kraków 2007, s. 115–146.

Rancière J., *The Politics of Aesthetics*, trans. G. Rockhill, London 2004.

Rancière J., *Wyemancypowany widz*, tłum. A. Ostolski, „Krytyka Polityczna" 2007, nr 13, s. 310–319.

Ranocchi E., *Liberatura między awangardą i tradycją. Bilans pierwszego dziesięciolecia*, w: *Liberatura, e-literatura i… Remiksy, remediacje, redefinicje*, red. M. Górska-Olesińska, Opole 2012, s. 19–36.

Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching, eds. R. Simanowski, J. Schäfer, P. Gendolla, Bielefeld 2010, s. 15–29.

Rejniak-Majewska A., *„Kondycja postmedialna" i wynajdywanie medium według Rosalind Krauss*, w: *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Łódź 2010, s. 42–52.

Remiks. Teorie i praktyki, red. M. Gulik, P. Kaucz, L. Onak, Kraków 2011.

Rettberg S., *Electronic Literature*, Wiley 2019.

Rettberg S., *Response to Nick Montfort's „Programming for Fun, Together"*, https://elmcip.net/sites/default/files/media/critical_writing/attachments/a_response_to_nick_montfort.pdf.

Richardson J., *Język mediów taktycznych*, tłum. M. Walkowiak, „Zeszyty Artystyczne" 2003, nr 11, s. 57–63.

Ricoeur P., *Czas i opowieść*, t. 1, tłum. M. Frankiewicz; t. 2, tłum. J. Jakubowski; t. 3, tłum. U. Zbrzeźniak, Kraków 2008.

Ricoeur P., *Temps et Récit*, vol. 1, Paris 1983; vol. 2, Paris 1984; vol. 3, Paris 1985.

Rieder B., Röhle T., *Digital Methods: Five Challenges*, w: *Understanding Digital Humanities*, ed. D. Barry, New York 2012, s. 67–84.

Rifkin J., *Wiek dostępu. Nowa kultura hiperkapitalizmu, w której płaci się za każdą chwilę życia*, tłum. E. Kania, Wrocław 2003.

Rogala M., *Doświadczenie sztuki interaktywnej*, w: *Mirosław Rogala: gesty wolności. Prace 1975–2000*, red. R.W. Kluszczyński, Warszawa–Kraków 2001, s. 27–47.

Ronduda Ł., *Strategie subwersywne w sztukach medialnych*, Kraków 2006.

Rowlands I., Nicholas D., Williams P., Huntington P., *The Google Generation: The Information Behaviour of the Researcher of the Future*, „Aslib Proceedings" 2008, vol. 60, iss. 4, s. 290–310.

Rubiś W., *Zagadnienia transmedialności w sztuce współczesnej. Wokół książki „Sztuki w przestrzeni transmedialnej" pod redakcją Tomasza Załuskiego*, „Estetyka i Krytyka" 2014, nr 4, s. 219–228.

Rudin M., *From Hemingway to Twitterature: The Short and Shorter of It*, „Journal of Electronic Publishing" 2011, vol. 14, no. 2, https://quod.lib.umich.edu/j/jep/3336451.0014.213?view=text;rgn=main.

Rudolf M., *Poet*, http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=poet.

Ryan M.-L., *Co komputer zrobił dla słowa*, w: *Dialog – konflikt*, red. A. Dytman-Stasieńo, J. Stasieńko, Wrocław 2012, s. 268–287.

Ryan M.-L., *Digital Narrative: Negociating a Path Between Experimental Writing and Popular Culture*, „Comparative Critical Studies" 2016, no. 13, s. 331–352.

Ryan M.-L., *Meaning as Spectacle: Verbal Art in the Digital Age*, w: *Why Study Literature*, eds. J. Alber, S. Iversen, L.B. Jacobsen, R. Andersen Kraglund, H. Skov Nielsen, C. Møhring Reestorff, Aarhus 2011, s. 25–54.

Ryan M.-L., *The Aesthetics of Proliferation*, w: *World Building. Transmedia, Fans, Industries*, ed. M. Boni, Amsterdam 2017, s. 31–46.

Rychlewski M., *Książka jako towar, książka jako znak. Studia z socjologii literatury*, Gdańsk 2013.

Rychlewski M., *Pasmo estetyczne, teoria recepcji i socjologia czytelnictwa*, „Przestrzenie Teorii" 2010, nr 13, s. 191–205.

Saussy H., *Exquisite Cadavers Stitched from Fresh Nightmares: Of Memes, Hives, and Selfish Genes*, w: *Comparative Literature in an Age of Globalization*, ed. H. Saussy, Baltimore 2006, s. 3–43.

Schäfer J., *Reassembling the Literary*, w: *Beyond the Screen Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres (Media Upheavals)*, eds. J. Schäfer, P. Gendolla, Bielefeld 2010, s. 25–70.

Schechner R., *Performatyka: wstęp*, tłum. T. Kubikowski, red. przekładu M. Rochowski, Wrocław 2006.

Seaman B., *Recombinant Poetics: Emergent Meaning as Examined and Explored Within a Specific Generative Virtual Environment,* VDM Verlag Dr. Müller, Saarbrucken 2010.

Shannon C., Weaver W., *A Mathematical Theory of Communication*, Illinois 1948.

Sheenagh P., *The Democratic Genre. Fan Fiction in a Literary Context*, Glasgow 2005.

Shusterman R., *Estetyka pragmatyczna*, Wrocław 1998.

Simanowski R., *Digital Art and Meaning. Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*, Minneapolis–London 2011.

Simanowski R., *Hipertekst. Znamiona, badania, poetyka*, tłum. J. Roszak, „Przestrzenie Teorii" 2007, nr 7, s. 369–381.

Simanowski R., *Interfictions: Von Schreiben im Netz*, Frankfurt 2002.

Simanowski R., *Textmaschinen – Kinetische Poesie – Interaktive Installation*, Bielefeld 2010.

Simanowski R., *What Is and Toward What End Do We Read Digital Literature?*, w: *Literary Art in Digital Performance. Case Studies in New Media Art and Criticism*, ed. F.J. Ricard, New York–London 2009, s. 10–21.

Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002.

Skains R.L., *Not Sold in Stores: The Commercialization Potential of Digital Fiction*, Montreal 2018.

Slatin J., *Reading Hypertext: Order and Coherence in a New Medium*, w: *Hypermedia and Literary Studies*, eds. P. Delaney, G.P. Landow, Cambridge 1992, s. 153–169.

Słodownik A., Danielewicz M., Szota M., *Popiół i diament*, 2014, http://www.ceo.org.pl/pl/szkolazklasa2zero/news/pogrywanie-z-historia-popioldiament.

Słownik gatunków literatury cyfrowej, http://haart.e-kei.pl/prezentacje/42-slownik-gatunkow-literatury-cyfrowej.

Smith K., *Rewarding the Viuser: A Human-Televisual Data Interface Application*, artykuł zaprezentowany poczas VSMM 2003, Virtual Reality Multimedia, Montreal, Canada 2003, http://icinema.cofa.unsw.edu.au/assets/163/rewarding_viuser.pdf.

Smoleń J., *Siksa mówi wszystko. Rozmowa z Alex Freiheit*, http://kulturadogorynogami.pl/2017/11/04/siksa-mowi-wszystko-rozmowa-z-alex-freiheit/.

Snow C.P., *Dwie kultury*, tłum. T. Baszniak, Warszawa 1999.

Snyder I., *Hypertext: The Electronic Labyrinth*, New York 1996.

Socjologia literatury. Antologia, red. G. Jankowicz, M. Tabaczyński, Kraków 2015.

Solistki. Antologia poezji kobiet (1989–2009), red. M. Cyranowicz, J. Mueller, J. Radczyńska, Warszawa 2009.

Sonvilla-Weiss S., *Introduction: Mashups, Remix Practices and the Recombination of Existing Digital Content*, w: *Mashup Cultures*, ed. S. Sonvilla-Weiss, Wien 2010, s. 8–23.

Sosnowski A., *O poezji flow i chart*, „Literatura na Świecie" 1994, nr 3, s. 105–110.

Spielmann Y., *Is There an Avant-Garde in Digital Arts?*, „Art Inquiry. Research sur les arts", vol. I (X): „The Condition of Art at the Turn of the Century", Łódź 2000, s. 109–116.

Społeczna przestrzeń Internetu, red. D. Batorski, M. Marody, A. Nowak, Warszawa 2006.

Stefans B.K. *Fashionable Noise: On Digital Poetics*, Berkeley 2003.

Sterling B., *The Epic Struggle of the Internet of Things*, Moscow 2014.

Stępniak K., *Hipertekst i hipermedia*, „Społeczeństwo Otwarte" 1997, nr 9, s. 32–36.

Strachey Ch., *Love letter algorithm*, https://www.gingerbeardman.com/loveletter/.

Strickland S., *Born Digital*, https://www.poetryfoundation.org/articles/69224/born-digital.

Strickland S., Hatcher I., *Loss of Hover: Recreating Shockwave Universe as an App for iPad*, „Przegląd Kulturoznawczy" 2017, no. 3 (33), s. 364–371.

System dedukcyjny poezji cybernetycznej. Manifest 2.0, http://perfokarta.net/root/manifest_2.0.html.

Szczęsna E., *Cyfrowa semiopoetyka*, Warszawa 2018.

Szczęsna E., *Cyfrowe parafrazy. O niedokładnym przepisywaniu kultury*, w: *Literatura prze-pisana. Od Hamleta do slashu*, red. A. Izdebska, D. Szajnert, Łódź 2015, s. 11–24.

Szczęsna E., *Humanistyka wobec rozwoju technologii cyfrowych*, „Teksty Drugie" 2017, nr 1, s. 301–313.

Szczęsna E., *Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Warszawa 2007.

Szczęsna E., *Wprowadzenie do poetyki tekstu sieciowego*, w: *Tekst (w) Sieci*, t. 1, *Tekst. Język. Gatunki*, red. D. Ulicka, Warszawa 2009, s. 67–76.

Szczęsna E., *Znak digitalny. U podstaw nowej semiotyki tekstu*, w: *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, red. E. Szczęsna, Kraków 2015, s. 15–34.

Szczęsna E., Pawlicka U., Pisarski M., *Przekład hipertekstowy. Teoria i praktyka*, „Rocznik Komparatystyczny" 2014, nr 5, s. 373–394.

Szkłowski W., *Sztuka jako chwyt (1917)*, tłum. R. Łużny, w: *Teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. S. Skwarczyńska, t. 2, cz. 3, Kraków 1986, s. 10–28.

Szpunar M., *Humanistyka cyfrowa a socjologia cyfrowa. Nowy paradygmat badań naukowych*, „Zarządzanie w Kulturze" 2016, vol. 17, z. 4, s. 355–369.

Szpunar M., *Kultura cyfrowego narcyzmu*, Kraków 2016.

Szpunar M., *Nowe-stare medium. Internet między tworzeniem nowych modeli komunikacyjnych a reprodukowaniem schematów komunikowania masowego*, Warszawa 2012.

Sztuka i technologia. Od cyberkomunizmu do kultury makerów, red. A. Jelewska, Poznań 2014.

Sztuki w przestrzeni transmedialnej, red. T. Załuski, Łódź 2010.

Szychowiak J., *Całe życie z moim ojcem*, Poznań 2016.

Szymaniak M., *Polak odkrył polityczną bombę atomową. To koniec demokracji jaka znamy?*, https://www.tvn24.pl/magazyn-tvn24/polak-odkryl-polityczna-bombe-atomowa-to-koniec-demokracji-jaka-znamy,79,1628.

Świeściak A., *Awangardowa cyberpoezja?*, „Postscriptum Polonistyczne" 2014, nr 2 (14), s. 111–123.

Tabbi J., *Cognitive Fictions*, Minneapolis 2002.

Taranek M., *Repetytorium*, Kraków 2013.

Tarkowski A., *Internet jako technologia i wyobrażenie. Co robimy z technologią, co technologia robi z nami?*, w: *Społeczna przestrzeń Internetu*, red. D. Batorski, M. Marody, A. Nowak, Warszawa 2006, s. 23–39.

Tekst (w) Sieci, t. 1, *Tekst. Język. Gatunki*, red. D. Ulicka, Warszawa 2009.

Tekst (w) Sieci, t. 2, *Literatura. Społeczeństwo. Komunikacja*, red. A. Gumkowska, Warszawa 2009.

Tekstylia. O „rocznikach siedemdziesiątych", red. P. Marecki, I. Stokfiszewski, M. Witkowski, Kraków 2002.

Tekstura: Russian Essays on Visual Culture, eds. A Efimova, L. Manovich, Chicago 1993.

Tekst-tura. Wokół nowych form tekstu literackiego i tekstu jako dzieła sztuki, red. M. Dawidek Gryglicka, Kraków 2005.

Tim Berners-Lee on the Future of the Web: „The System is Failing", „The Guardian" 2017, November 11, https://www.theguardian.com/technology/2017/nov/15/tim-berners-lee-world-wide-web-net-neutrality.

The Bloomsbury Handbook of Electronic Literature, ed. J. Tabbi, Bloomsbury 2017.

The Digital Critic. Literary Culture Online, eds. H. Barekat, R. Barry, D. Winters, OR Books 2017.

The New Media Reader, eds. N. Wardrip-Fruin, N. Montfort, Cambridge–London 2003.

The World in Hyper(de)Scription: On the Film-poems of Katarzyna Giełżyńska, red. M. Pisarski, P. Marecki, tłum. A. Małecka, P. Czarnota, 2012, e-book.

Toffler A., *Szok przyszłości*, tłum. W. Osiatyński, E. Ryszka, E. Woydyłło-Osiatyńska, Poznań 1998.

Toffler A., *Trzecia fala*, tłum. E. Woydyłło, Warszawa 1986.

Trans- and Interdisciplinary Education and Research, eds. H. Dieleman, N. Basarab, E. Atila, Atlas Books 2017.

Transdisciplinarity – Theory and Practice, ed. B. Nicolescu, New Jersey 2008.

Troemel B., *Art After Social Media*, w: *You Are Here. Art After the Internet*, ed. O. Kholeif, Manchester–London 2014, s. 36–43.

Turner J.H., Maryanski A., *Analiza sieciowa*, w: *Struktura teorii socjologicznej*, ed. J.H. Turner, Warszawa 2004, s. 606–616.

Twożywo, *marsz*, 2010, http://www.twozywo.art.pl/twzw.php?4cyf.

Txtstories, *Lazy Cat*, 2018, https://www.facebook.com/txtstories/videos/234390640463135/.

Urwanowicz-Rojecka E., *Od sztuki site-specific po sztukę partycypacyjną. Sztuka zaangażowana – wybrane współczesne teorie i praktyki*, „Pogranicze. Studia Społeczne" 2015, t. XXVI, s. 31–47.

Uspieński B., *Poetyka kompozycji. Struktura tekstu artystycznego i typologia form kompozycji*, tłum. P. Fast, Katowice 1997.

Vandendorpe C., *Od papirusu do hipertekstu: esej o przemianach tekstu i lektury*, tłum. A. Sawisz, Warszawa 2008.

Virilio P., *Bomba informacyjna*, tłum. S. Królak, Warszawa 2003.

Virilio P., de Kerckhove D., *Infowar*, w: *Ars Electronica: Facing the Future*, ed. T. Druckrey, Cambridge, Massachusetts, London 1999.

Wardrip-Fruin N., *Expressive Processing. Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*, Cambridge–London 2010.

Warkoczami. Antologia nowej poezji, red. S. Głuszak, B. Gula, J. Mueller, Warszawa 2016.

Watten B., *Poetics in the Expanded Field: Textual, Visual, Digital…*, w: *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and* Theories, eds. A. K. Morris, T. Swiss, Cambridge 2006, s. 335–370.

Welsch W., *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, tłum. J. Gilewicz, w: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2002, s. 461–478.

Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów, red. A. Gwóźdź, Kraków 2001.

Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia, red. A. Gwóźdź, P. Zawojski, Kraków 2002.

Wiener N., *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, New York 1948.

Wiener N., *Cybernetyka, czyli sterowanie i komunikacja w zwierzęciu i maszynie*, tłum. J. Mieścicki, Warszawa 1971.

Wierzewski W., *Film i literatura*, Warszawa 1983.

Wilk M., *Electronic Literature Timeline. Historia literatury elektronicznej w pigułce*, https://biblionetoteka.blogspot.com/2019/05/electronic-literature-timeline-historia.html.
Wilkoszewska K., *W kalejdoskopie awangardowych konstelacji*, w: *Wiek awangardy*, red. L. Bieszczad, Kraków 2006, s. 7–14.
Witkowska I., *Splendida realta*, Poznań 2012.
Women, Art and Technology, ed. J. Malloy, Cambridge–London 2003.
Wójtowicz E., *Net art*, Kraków 2008.
Wójtowicz E., *Sztuka w kulturze postmedialnej*, Gdańsk 2016.
Wójtowicz E., *Wiki-obywatelskie nieposłuszeństwo. Alternatywne oblicze sztuki w kulturze cyfrowej*, „Kultura Współczesna" 2010, nr 2 (64), s. 100–114.
Wróblewski M., *Literatura i maszyna*, Toruń 2015.
Wschód – Zachód. Wiersze z Ukrainy i dla Ukrainy. Antologia, wybór i tłum. A. Kamińska, Bydgoszcz 2015.
Współczesne media. Status, aksjologia, funkcjonowanie, red. I. Hofman, D. Kępa-Figura, Lublin 2009.
Wysłouch S., *Literackość i medialność pierwszej polskiej powieści internetowej (Blok Sławomira Shutego)*, „Techsty" 2014, nr 9 (1), http://techsty.art.pl/m9/s_wyslouch_blok.html.
Wysłouch S., *Literatura a sztuki wizualne*, Warszawa 1994.
Wysłouch S., *Literatura i obraz. Tereny strukturalnej wspólnoty sztuk*, w: *Intersemiotyczność. Literatura wobec innych sztuk (i odwrotnie)*, red. S. Balbus, A. Hejmej, J. Niedźwiedź, Kraków 2004, s. 17–28.
Wysłouch S., *Literatura i semiotyka*, Warszawa 2001.
Wysłouch S., *Ruchome granice literatury*, w: *Ruchome granice literatury*, red. S. Wysłouch, B. Przymuszała, Warszawa 2009, s. 7–28.
#WomenTechLit (Computing Literature), ed. M. Mencia, introduction N.K. Hayles, Morgantown 2017.
Załuski T., *Modernizm artystyczny i powtórzenie*, Kraków 2008.
Zawojski P., *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Warszawa 2010, s. 161–172.
Zawojski P., *Cybersztuka jako awangarda naszych czasów*, w: *Wiek awangardy*, red. L. Bieszczad, Kraków 2006, s. 161–172.
Zawojski P., *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*, Warszawa 2012.
Zawojski P., *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*, Katowice 2016.
Zebrało się śliny. Nowe głosy z Polski, Stronie Śląskie 2016.
Zielinski S., *Archeologia mediów: o głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa 2010.

Zielinski S., *Tekst elektroniczny. Niektóre problemy audiowizualnych tekstur*, „Teksty Drugie" 2014, nr 3, s. 214–226.

Zimmerman E., *Against Hypertext*, 2010, http://www.ericzimmerman.com/texts/Against_Hypertext.html.

Zuern J., *Figures in the Interface. Comparative Methods in the Study of Digital Literature*, w: *Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching*, eds. R. Simanowski, J. Schäfer, P. Gendolla Bielefeld 2010, s. 59–80.

Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet. Nowe media. Kultura 2.0, red. R. Bomba, A. Radomski, Lublin 2013.

Zydorowicz J., *Ponowoczesna „cyberawangarda", czyli perspektywy sztuki krytycznej w interaktywnych multimediach*, w: *Artystyczny wirus. Polska sztuka krytyczna wobec przemian kultury po 1989 roku*, Warszawa 2005.

Žižek S., *Przekleństwo fantazji*, tłum. A. Chmielewski, Wrocław 2001.

NOTA BIBLIOGRAFICZNA

Znaczna część artykułów składających się na tę książkę była wcześniej publikowana. Część z nich powstała w ramach projektu NCN OPUS 9: *Stulecie poetek polskich* (Projekt badawczy nr 2015/17/B/HS2/01245).

Podczas ponownego przygotowywania do druku wszystkie teksty zostały (w różnym stopniu) poprawione, rozwinięte i uzupełnione oraz dostosowane do koncepcji całości.

Poetyka i e-literatura, „Tematy i Konteksty" 2013, nr 3, s. 211–229.

Literackość sieci, literackość w sieci. Perspektywa badań, „Forum Poetyki" 2016, nr 15/16, s. 30–45. W wersji angielskiej jako: *The Literariness on the Net, and the Functioning of Literariness Online. Perspectives for Research*, „Forum of Poetics" 2016, no. 15/16, s. 32–47.

Czytanie jako działanie, dzieło jako zdarzenie. Czy możliwa jest poetyka literatury interaktywnej?, „Poznańskie Studia Polonistyczne. Seria Literacka" 2017, nr 30 (50), s. 185–218.

Cyfrowe adaptacje literatury, „Zagadnienia Rodzajów Literackich" 2017, z. 2, s. 55–79.

Pragnienie cyberawangardy, w: *Widzenie awangardy*, Seria: Literatura i sztuka, t. 5, red. A. Stankowska, M. Telicki, A. Lewandowska, Poznań 2018, s. 189–216.

Twórca w dobie Internetu. Na przykładach polskiej e-literatury, „Porównania" 2018, nr 2 (23), s. 13–33.

Poetyckie remediacje Anety Kamińskiej, „Poznańskie Studia Polonistyczne" 2018, nr 33, s. 83–114. Badania prowadzone w ramach grantu NCN OPUS 9 *Stulecie poetek polskich*. Projekt badawczy nr 2015/17/B/HS2/01245.

Poetki i cyfrowa rewolucja. Kulturowa zmiana w poezji kobiet roczników 80. i 90., w: *Formy (nie)obecności. Szkice o współczesnej poezji kobiet*, red. J. Grądziel-Wójcik, E. Sołtys-Lewandowska, A. Kwiatkowska, Kraków 2018, s. 59–83. Badania prowadzone w ramach grantu NCN OPUS 9 *Stulecie poetek polskich*. Projekt badawczy nr 2015/17/B/HS2/01245.

Literatura bez granic? – rozmyte granice sztuki i jej konteksty, „Przestrzenie Teorii" 2019, nr 31, s. 15–37.

Between Aesthetics and Politics: Socially Engaged Art on the Internet, „Poznańskie Studia Slawistyczne" 2019, nr 17, s. 303–319.

Literary Internet: Online Criticism and Literary Communication, „Porównania" 2019, nr 25.

INDEKS OSOBOWY

Aarseth Espen J. 33, 66, 73, 84, 93, 202, 319, 338
Abriszewski Krzysztof 308
Alber Jan 342
Alighieri Dante 100
Andersen Kraglund Rikke 342
Andrzejewski Jerzy 101, 110, 111
Apollinaire Guillaume 71, 147
Arendt Hanah 314
Argasiński Jakub „Argasek" 350
Ascott Roy 83, 90, 195, 330, 331, 332
Augé Marc 66

Baker Mike 153, 198
Balbus Stanisław 364
Balcerzan Edward 23, 45, 54, 323, 324, 325, 333, 334
Baldwin Sandy 46–56, 58–61, 267, 283, 297, 366
Ballowe Jeff 337
Bałdyga Zofia 256
Baran Dariusz 7
Baranowski Maciej 366
Barekat Houman 298
Bargielska Justyna 228, 243
Barry Robert 298
Barthes Roland 84, 85
Battelle John 366
Batko Anna 183
Bauman Zygmunt 155
Bazarnik Katarzyna 202, 203, 204, 363
Berleant Arnold 87
Bernatowicz Małgorzata 70
Berners-Lee Tim 185, 188, 311
Bernstein Mark 339
Będkowska-Kopczyk Agnieszka 256
Białoszewski Miron 150, 263, 280, 282, 283
Bieszczad Lilianna 141, 204
Bishop Claire 169, 171, 173, 183–185
Blaye Agnes 153, 198
Bocian Marianna 226
Bodzioch-Bryła Bogusława 31, 65, 69, 251, 364
Bogost Ian 368
Bojadżijewa Iwona 167
Bolter Jay D. 21, 63, 66, 80, 129, 140, 156, 159, 257, 258, 286, 339
Bomba Radosław 155
Borges Jorge Luis 363
Bouchardon Serge 8, 325, 352, 353, 355, 356, 359, 360, 362

Bourdieu Pierre 9, 10
Branny Emilia 32, 102, 364
Breeze Mez 157
Brewiński Kamil 138, 178
Broda Marzena 226
Bromboszcz Roman 45, 76, 99, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 141, 145, 146, 148, 150, 197, 200, 205, 206, 207, 208, 209, 259, 290
Bruszewski Wojciech 72, 338
Brzękowski Jan 151
Buczkowski Leopold 150
Burgess Helen 338
Burszta Artur 238
Burtan Grzegorz 369
Butler Judith 243, 244
Bürger Peter 156
Bylak Marcin 100, 112, 113

Calvino Italo 363
Carpenter J.R. 347
Carr Nicholas 41
Carroll Josh 43
Carroll Lewis (wł. Charles Lutwidge Dodgson) 99
Castells Manuel 152, 161–163, 164, 185
Cayley John 157, 286, 289, 290, 368
Cecko Marcin 131, 230
Celiński Piotr 155, 156, 202, 207, 310, 314, 315, 316, 318, 319
Certeau Michel de 67
Chatys Agnieszka 276
Chmielecki Konrad 99
Chmielewski Adam 56
Christaller Thomas 146
Christie Agatha 99
Chymkowski Roman 66
Cichocki Piotr 165
Cierniak Jagoda 220
Clancy Tom 99
Compagnon Antoine 356
Comte de Lautréamont (wł. Isidore Lucien Ducasse) 250
Conan Doyle Artur 99
Conrad Joseph 99
Coover Robert 43, 337
Cortázar Julio 363
Cummings Edward Estlin 157
Cybal-Michalska Agnieszka 164
Cypryański Piotr 17
Cyranowicz Maria 130, 131, 228, 229, 230, 231, 232, 239
Czapliński Przemysław 36, 295
Czechowicz Jarosław 301
Czerski Piotr 302
Czyżewski Tytus 77, 100, 114, 116–118, 126, 147, 233, 371

Dalasiński Tomasz 227
Danielewicz Michał 101, 109, 110, 124
Darska Bernardetta 301
Dawidek Gryglicka Małgorzata 31, 72, 363
Deleuze Gilles 89
Derda-Nowakowski Michał 366
Derra Aleksandra 308
Derrida Jacques 86, 247, 290
Dick Philip K. 99
Dillenbourg Pierre 153, 198
Doda-Wyszyńska Agnieszka 313
Dutkowski Radek 130, 231
Dymińska Dominika 238, 242–244, 245, 251

Dytman-Stasieńko Agnieszka 342
Dziamski Grzegorz 158

Efimova Alla 8
Einstein Albert 18
Engberg Maria 129, 140, 156, 159
Ernst Max 237

Fajfer Zenon 71, 72, 196, 197, 201–204, 205, 211, 212, 213, 214, 216, 218, 350, 364, 371
Fast Piotr 364
Fetlińska Katarzyna 238, 249–250, 251
Fiedorczuk Julia 228, 302, 306
Fierla Michał 260
Filiciak Mirosław 5, 6, 68, 70, 310
Fisher Cailine 44
Florek Marek 132
Flores Leonardo 341–343, 345, 347, 348, 350, 352
Flusser Vilém 39
Foer Safran Jonathan 212
Foks Darek 245
Frankiewicz Małgorzata 360
Freiheit Alex 170
Funkhouser Christopher 340

Gajewska Grażyna 313
Gärdenfors Peter 41
Gąsowska Lidia 166
Gendolla Peter 355
Giard Luce 67
Gibb Susan 355
Giełżyńska Katarzyna 234, 235–236
Grigar Dene 338
Girulska Julia 182, 218
Gitelman Lisa 68, 316, 317
Głowacki Andrzej 72
Głuszak Sylwia 238
Godlewski Grzegorz 292, 361
Godzic Wiesław 310
Goldberg Adele 319
Goody Jack 361
Górska-Olesińska Monika 69, 310, 355, 364
Greenlee Shawn 43
Greimas Algirdas Julien 134
Grusin Richard 66, 257, 258, 286
Grzegorzewska Wioletta 228
Gula Beata 238
Gumkowska Anna 27, 310
Günther Karl 212
Gwóźdź Andrzej 97

Hagmajer Katarzyna 230, 260
Hanafi Amira 13–14
Hańderek Joanna 313
Haraway Donna 176
Hartwig Julia 226
Havelock Eric 361
Hayles Katherine N. 41, 101, 310, 338, 340, 341
Heidegger Martin 57, 58, 134, 351
Heisenberg Werner 18
Hejmej Andrzej 364
Helman Alicja 96, 97, 100
Hendrykowski Marek 97, 98, 100
Heraklit z Efezu 89, 332
Herbert Frank 99
Higgins Dick 99
Hoffmann Krzysztof 294–295
Horyń Ewa 148
Honczar Nazar 235, 256, 262, 276, 277, 279

Honet Roman 238
Hopfinger Maryla 282, 310
Huelle Paweł 295

Innis Harold 361
Iwasiów Inga 228
Iversen Stefan 342
Izdebska Agnieszka 42

Jacobsen Louise Brix 342
Jagielski Jacek 313
Jakubowski Jarosław 360
Jakusiewicz Natalia 220
Janiak Kamila 238, 240, 244, 250, 251–252
Janicki Paweł 350
Jankowicz Grzegorz 9
Janukowycz Wiktor 280
Janusiewicz Małgorzata 69, 310
Japola Józef 28
Jasieński Bruno 100, 114, 115, 116, 147
Janczura Konrad 302, 303, 304–306
Jelewska Agnieszka 315, 330
Jenkins Henry 70, 98, 360
Johansson Petter 41
Joyce Michael 79, 129, 339, 340, 355
Juskowiak Piotr 169
Justus Dave 359

Kalaga Wojciech 204
Kałuża Anna 245, 250, 251
Kamińska Aneta 100, 106, 107, 198, 230, 232, 234–235, 243, 251, 255–283
Kapela Monika 220
Kapelczak Wanda 276
Karhio Anne 371
Karpowicz Agnieszka 292
Karpowicz Tymoteusz 150
Kasperski Edward 67
Kasprzak Michał 131, 230, 260
Kay Alan 319
Kayalis Takis 156
Keller Olaf 220
Kerckhove Derrick de 366
Kielar Marzanna Bogumiła 226
Kinder Marsha 98
Kirschenbaum Matthew 286, 368
Kita-Huber Jadwiga 156
Klicka Barbara 306
Klimaszewski Sosen Artur 113
Kluszczyński Ryszard Waldemar 73, 74, 75, 83, 84, 85, 88, 90, 91, 142, 143, 146, 151–153, 196, 198, 206, 220, 221, 310, 335
Kobro Katarzyna 151
Kocójowa Maria 202
Kopacki Andrzej 39
Kopyt Szczepan 132
Korusiewicz Maria 87
Koschany Rafał 89
Kosiński Michał 187
Koskimaa Raine 156
Kostelanetz Richard 207
Kosuth Joseph 312
Kowalsky Daisy (zob. Janiak Kamila)
Krajewski Marek 310
Krauss Anna 130, 231
Krauss Rosalind 158, 312
Krawczak Michał 330
Kropiwnicki Maciej 171
Król Zofia 301–304, 305
Królak Sławomir 90
Krzemień-Ojak Sław 97

Krzysztofek Kazimierz 366
Kuhn Thomas 7
Kuropatwa-Pik Katarzyna 335
Kurz Iwona 143
Kuska Wojciech 294
Kutyła Julian 191
Kuźmiński Michał 189

Lacan Jacques 53, 56, 57, 59
Ladziński Adam 22
Latawiec Bogumiła 226
Latour Bruno 308, 367
Legeżyńska Anna 238
Leonardo da Vinci 315
Lessig Lawrence 167
Leśmian Bolesław 210
Lipska Ewa 226
Lipszyc Jarosław 130, 131, 200, 230, 231, 354
Lovecraft H.P. 99

Łotman Jurij 364
Łużny Ryszard 356

Maar Christa 146
Madej Daniel 248
Maj Anna 366
Mallarmé Stéphane 147
Malewicz Kazimierz 134
Malloy Judy 225, 226, 347
Małecka Aleksandra 63, 347, 355
Małochleb Paulina 301
Manovich Lev 8, 11, 12, 17, 33, 34, 143, 145, 146, 202, 286, 287, 317, 319
Marecki Piotr 9, 21, 22, 31, 65, 69, 72, 200, 229, 309, 347, 348, 350, 354, 355, 364, 369, 371
Marinetti Filippo Tommaso 147
Marino Mark 368
Markiewka Tomasz 87
Marody Mirosława 361
Maryl Maciej 364
Marzec Lucyna 274
Mason Paul 162
Matijasz Bohdana 235
Mayer Ariane 360
Mayol Pierre 67
McClain Andrew 43
McLuhan Marshall 41, 361
Memmott Talan 347
Mencía María 338
Michalska Ewa 234, 236
Michalski Krzysztof 57
Miczka Tadeusz 96, 310
Mieścicki Jerzy 142
Mikin Ewa 34
Mikulski Lech 220
Miłobędzka Krystyna 226
Mirahina Agnieszka 247–248
Misiak Tomasz 131, 132, 133, 141, 175, 205, 208
Mizera Janusz 57, 351
Mizerkiewicz Tomasz 58, 61
Montfort Nick 319, 329, 345, 347, 355, 368, 371
Morawski Stefan 143, 151, 155, 312
Moscicki Paweł 191
Moretti Franco 13
Moulthrop Stuart 338
Mueller Joanna 131, 228, 229, 230, 231, 232, 238, 260
Musil Wolfgang 277
Myoo Sydney 313

Najem Mustafa 280
Najder Łukasz 302, 306
Natsina Anastasia 156
Nelson Theodor Holm 338
Niedziela Jakub 107
Niedźwiedź Jakub 364
Nielsen Henrik Skov 342
Nietzsche Friedrich 89
Niklas Urszula 312
Nowakowski Radosław 71, 72, 79, 130, 201, 355
Nowotniak Justyna 7
Nycz Ryszard 81–82, 369, 370

Olson David 361
O'Malley Claire 153, 198
Onak Leszek 79, 100, 101–106, 111–112, 123, 133, 136, 137, 138, 141, 150, 151, 175, 182, 197, 200, 209, 211–216, 217, 218, 259, 350, 369
Ong Walter J. 28, 361
O'Reilly Tim 188
Ostolski Adam 172
Ostromęcka Helena 7
Ostrowski Adam 243
Ożóg Maciej 143

Pająk Andrzej 223
Pakier Wojtek 130, 231
Palęcka Alicja 9
Pampuch Marek 371
Pasewicz Edward 249
Paszkiewicz Agnieszka 276
Pawlicka Urszula 32, 66, 69, 76, 95, 96, 97, 100, 114, 116, 117, 124, 147, 198, 207, 233, 309, 344, 364, 371
Peiper Tadeusz 101, 105, 106, 210
Peirce Charles S. 16
Perec Georges 363
Pietrek Kira 238, 242, 244, 245–247
Pietruszewska-Kobiela Grażyna 65, 69, 251
Pisarski Mariusz 22, 27, 32, 33, 69, 76, 79, 95, 96, 97, 100, 104, 106, 107, 112, 113, 114, 124, 153, 154, 201, 209, 210, 211, 216, 220, 221, 222, 277, 289, 290, 309, 340, 345, 348, 355, 364, 369
Piwkowska Anna 226
Piwowarska Anna 153, 220, 222
Platon 39
Płucienniczak Puldzian Piotr 79, 101, 118–122, 124, 136, 139, 150, 151, 175, 179, 180, 182, 197, 200, 209, 218, 259, 321
Pochynok Julia 222
Podczaszy Anna 228, 243
Podgórni Łukasz 100, 107, 114, 116–118, 124, 132, 133, 136, 137, 138, 141, 151, 175, 182, 191, 197, 198, 200, 205, 208, 209, 217, 218, 233, 303, 350, 369, 371
Podgórnik Marta 228, 243
Pokorna-Ignatowicz Katarzyna 7
Pomian Krzysztof 57
Porczak Antoni 150–151, 155
Porytko Andrij 256
Potocki Jan 100, 106, 107
Pöppel Ernst 146
Pratchett Terry 99
Pressman Jessica 344, 345
Prieto Lucas Ramada 371
Proskurina Julija 256
Przyboś Julian 151
Przybylski Ryszard Kazimierz 347

Przybyszewska Agnieszka 29, 31, 72, 203, 310, 363
Przymuszała Beata 23
Pułka Tomasz 132, 136, 175, 209
Pyzik Agata 250

Queneau Raymond 103, 200

Raab Kinga 182, 218
Radczyńska Justyna 229
Radomski Andrzej 155
Rakoczy Marta 292
Raley Rita 157, 286
Rancière Jacques 158, 167, 171, 172, 191, 192, 193
Ranocchi Emiliano 203
Reestorff Camilla Møhring 342
Regiewicz Adam 65, 69, 251
Reimann Peter 153
Rejniak-Majewska Agnieszka 312
Rettberg Scott 337, 347, 348, 371
Rice Anne 166
Ricardo Francisco J. 365
Ricoeur Paul 360
Ritsch Winfried 277
Rockhill Gabriel 158
Rodak Paweł 292
Rode Dagmara 335
Rogala Mirosław 85
Rogulska Anna 124
Rojek Katarzyna 41
Rosario Giovanna Di 325
Roszak Joanna 228
Rudolf Michał 371
Ryan Marie-Laure 342, 360
Rypson Piotr 99

Sapkowski Andrzej 99
Schäfer Jörgen 355
Schechner Richard 77
Schreiber Paweł 33
Schulz Bruno 100, 101, 103, 104, 105, 112, 210, 212, 214
Seaman Bill 29
Shannon Claude E. 60, 149
Shaw Jeffrey 85
Shine Benjamin „Sasha" 43
Shuty Sławomir 130
Siara Olga 161
Siemek Marek J. 57
Sienkiewicz Henryk 100
Sikora Dorota 33, 310
Simanowski Roberto 30, 355–357, 365, 368
Sitarski Piotr 43, 73, 366
Sheenagh Pugh 166
Skowronek Bogusław 148
Skwarczyńska Stefania 356
Słodownik Agnieszka 101, 109, 110, 124, 130, 231
Słomczyński Szymon 222, 245
Smith Keir 29
Smoleń Julia 171
Sobolewska Justyna 301
Sondheim Alan 157, 286
Sonnenberg Ewa 226, 243
Sosnowski Andrzej 247, 259
Sowa Jan 9, 167, 171
Spada Hans 153
Spielmann Yvonne 141, 143
Spigiel Piotr 235, 276
Staniszewski Jacek 169
Staniszewski Michał „Bonzaj" 350
Stasieńko Jan 342

Staśko Maja 138
Stażewski Henryk 151
Sterling Bruce 188
Stępień Wojciech 182, 218
Stępniak Kamil 92
Stoczek Szymon 220
Stokfiszewski Igor 229
Stone Sandy 56
Strachey Christopher 315, 338
Straszak Marek 235, 276
Strickland Stephanie 25, 286
Stróżyński Tomasz 356
Strugacki Arkadij Natanowicz 99
Strugacki Boris Natanowicz 99
Strzemiński Władysław 151
Sypniewski David 100, 198, 234, 235, 255, 256, 275, 277
Syska Rafał 100
Szajnert Danuta 42
Szalankiewicz Łukasz „Zenial" 350
Szczerbowski Robert 101, 339
Szczerek Ziemowit 302, 306
Szczęsna Ewa 8, 31, 42, 43, 69, 80, 95, 96, 97, 98, 114, 237, 310, 329, 349, 364, 365, 366
Szczucka Natalia 41
Szkłowski Wiktor Borisowicz 356
Szota Michał 101, 109, 110
Szpunar Małgorzata 12
Szwagrzyk Aleksandra 227
Swigart Rob 338
Szychowiak Julia 238, 303
Szydłowski Konstanty 17
Szymanik Grzegorz 166
Szymańska Adriana 226
Szymborska Wisława 226
Świeściak Alina 132, 133, 135, 137, 157, 158

Tabaczyński Michał 22, 33, 63
Taborska Katarzyna 294
Tański Paweł 227
Taranek Maciej 101, 118, 121, 122, 138, 179, 259
Tarkowski Alek 5, 6
Thiel-Jańczuk Katarzyna 67
Themerson Stefan 150
Tischner Józef 57
Tolkien John R.R. 99
Torres Rui 338
Truścińska Adelajda 302
Turkle Stanley 56

Ulicka Danuta 69
Urwanowicz-Rojecka Eliza 167
Uspienski Boris 364

Vesna Victoria 287
Virilio Paul 56
Volckaert Vincent 325

Wajda Andrzej 110
Walecka-Rynduch Agnieszka 148
Wardrip-Fruin Noah 43, 319, 368
Warczok Tomasz 9
Wawiłow Danuta 259
Weaver Warren 149
Wiener Norbert 142
Wierzba Paulina 164
Wierzewski Wojciech 96, 97
Wiesławiec deluxe 350
Wilk Eugeniusz 69
Wilk Michał 340

Wilkoszewska Krystyna 156, 204
Winters David 298
Witkiewicz Stanisław Ignacy (Witkacy) 112, 210
Witkowska Ilona 238, 249
Witkowski Michał 229
Wolicki Krzysztof 57
Wolny-Hamkało Agnieszka 228, 243, 302, 306
Wójtowicz Ewa 92, 202
Wysłouch Seweryna 23, 69, 349, 364
Wysocki Grzegorz 302

Yerzmyey 350

Załuski Tomasz 312
Zawadzki Andrzej 9
Zawadskij Jurij 222
Zawojski Piotr 29, 39, 40, 141, 142, 143, 146, 147, 151, 208, 330
Zbrzeźniak Urszula 360
Zdanowicz Katarzyna Ewa 228
Zielinski Siegfried 16–18
Zielińska Teresa 99
Zieliński Marek 99
Ziembik Krzysztof A. 350
Zgud Agnieszka 182, 218
Zimmerman Eric 73–74, 78, 79, 82
Zuckerberg Mark 163
Zydorowicz Jacek 129

Żmijewski Artur 191, 193
Żuk Piwkowski Józef 72, 101, 371

Žižek Slavoj 56–58, 59, 61, 191

SPIS TREŚCI

WSTĘP
LITERATURA ELEKTRONICZNA JAKO POLE BADAŃ 5

ROZDZIAŁ I
LITERACKOŚĆ W SIECI – LITERACKOŚĆ SIECI 39

ROZDZIAŁ II
CZYTANIE JAKO DZIAŁANIE, DZIEŁO JAKO ZDARZENIE 63

ROZDZIAŁ III
CYFROWE ADAPTACJE LITERATURY 95

ROZDZIAŁ IV
PRAGNIENIE CYBERAWANGARDY 129

ROZDZIAŁ V
MIĘDZY ESTETYKĄ I POLITYKĄ.
O SZTUCE ZAANGAŻOWANEJ W INTERNECIE 161

ROZDZIAŁ VI
TWÓRCA W DOBIE INTERNETU 195

ROZDZIAŁ VII
POETKI I CYFROWA REWOLUCJA 225

ROZDZIAŁ VIII
POETYCKIE REMEDIACJE ANETY KAMIŃSKIEJ 255

ROZDZIAŁ IX
KOMUNIKACJA LITERACKA W INTERNECIE 285

ROZDZIAŁ X
LITERATURA BEZ GRANIC? 311

ZAKOŃCZENIE
POSZERZANIE POLA LITERACKIEGO –
PERSPEKTYWY BADAŃ 337

BIBLIOGRAFIA 373

NOTA BIBLIOGRAFICZNA 405

INDEKS OSOBOWY 407

TOWARZYSTWO AUTORÓW I WYDAWCÓW
PRAC NAUKOWYCH
UNIVERSITAS

REDAKCJA
ul. Sławkowska 17, 31-016 Kraków
tel./fax 12 423 26 05 / 12 423 26 14 / 12 423 26 28
www.universitas.com.pl

PROPOZYCJE WYDAWNICZE
Kontakt: janek@universitas.com.pl

WSPÓŁPRACA PROMOCYJNA
Kontakt: marketing@universitas.com.pl

DRUK NA ŻYCZENIE
Kontakt: redtech@universitas.com.pl

DYSTRYBUCJA oraz KSIĘGARNIA WYSYŁKOWA
ul. Żmujdzka 6B, 31-426 Kraków
ksiegarnia@universitas.com.pl
tel./fax 12 413 91 36 / 12 413 91 25

ZAMÓW NASZ BEZPŁATNY KATALOG
tel. 12 423 26 05 / 12 418 23 75

www.universitas.com.pl

WYDAWNICTWO
UNIVERSITAS
www.facebook.com/Wydawnictwo.Universitas

Tematem książki jest literatura cyfrowa: jest status, właściwości, związki i zerwania z tradycją, a także wyzwania, jakie stawia swoim czytelnikom.

W mediach elektronicznych granice pomiędzy sztukami i dyskursami się zacierają, a dotychczasowe kategorie opisu stają się niewystarczające, niekiedy nawet całkiem nieprzydatne. Rozważaniom o utworach e-literackich towarzyszą więc pytania o status literatury elektronicznej, która ma często charakter multimedialny i hybrydyczny. Stąd wynika zasadnicza trudność w jej odbiorze, jest to także przyczyna niewystarczalności literaturoznawczych narzędzi i kategorii stosowanych do jej opisu.

Często pojawiająca się dziś teza o osłabianiu i kurczeniu się pola literackiego znajduje przeciwwagę w formułowanym przez autorkę stanowisku, że media cyfrowe mogą przyczynić się do poszerzenia zasięgu oddziaływania praktyk literackich, dostarczając czytelnikom nowych doznań i angażując ich uwagę. Zamiast podsuwania gotowych odpowiedzi, książka zachęca do podjęcia namysłu nad zjawiskami i problemami, które wyłaniają się na skutek głębokich przekształceń medialnych współczesnej kultury.

Elżbieta Winiecka – literaturoznawczyni, dr hab., prof. UAM. Autorka książek: *Białoszewski sylleptyczny* (Poznań 2006), *Z wnętrza dystansu. Leśmian – Karpowicz – Białoszewski – Miłobędzka* (Poznań 2011), redaktorka tomu *Mody. Teorie i praktyki* (Poznań 2018), współredaktorka tomów: *„Kres logocentryzmu" i jego kulturowe konsekwencje* (Poznań 2009) oraz *Pochwała uważności. Studia o twórczości Julii Hartwig* (Poznań 2015). Zajmuje się polską poezją nowoczesną, od kilku lat bada związki między literaturą, sztuką i technologią.

Książka dostępna także jako e-book

www.universitas.com.pl