



Piotr Kubiński

Mariusz Pisarski

Tomasz Umerle

Barrett Watten

Elżbieta Winięcka

wiosna/lato | 2016

POETYKA JAKO MEDIUM

*Poetyka jest przekazem, by sparafrazować
Marshalla McLuhana, wysyłanym
dziś z wszystkich mediów literatury.*

FORUM
POETYKI

FORUM OF
POETICS

Redaktor naczelny

Tomasz Mizerkiewicz

Redaguje zespół:

prof. UAM dr hab. Tomasz Mizerkiewicz, prof. zw. dr. hab. Ewa Kraskowska,
prof. UAM dr hab. Joanna Grądział-Wójcik, dr hab. Agnieszka Kwiatkowska, dr Ewa Rajewska,
dr Paweł Graf, dr Lucyna Marzec, dr Wojciech Wielopolski, dr Joanna Krajewska,
mgr Cezary Rosiński, mgr Agata Rosochacka

Redaktorzy wydawniczy:

Joanna Krajewska, Agata Rosochacka

Redaktorzy językowi

Cezary Rosiński – polska wersja językowa

Timothy Williams – angielska wersja językowa

Rada naukowa

prof. dr hab. Edward Balcerzan (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań)

prof. Andrea Ceccherelli (Uniwersytet Boloński, Włochy)

prof. dr hab. Adam Dziadek (Uniwersytet Śląski, Katowice)

prof. Mary Gallagher (University College Dublin, Irlandia)

prof. Hans Ulrich Gumbrecht (Stanford University, Stany Zjednoczone)

prof. dr hab. Inga Iwasiów (Uniwersytet Szczeciński)

prof. dr hab. Anna Łebkowska (Uniwersytet Jagielloński, Kraków)

prof. Jahan Ramazani (University of Virginia, Stany Zjednoczone)

Korekta

Justyna Kniec – polska wersja językowa

Thomas Anessi – angielska wersja językowa

Sekretarz redakcji

Gerard Ronge

Projekt okładki i znaków graficznych

Patrycja Łukomska

Adres redakcji: 61-701 Poznań, ul. Fredry 10

Wydawca: Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

„Forum Poetyki | Forum of Poetics” wiosna/lato 2016 (4-5) rok II

| ISSN 2451-1404

© Copyright by „Forum Poetyki”, Poznań 2016

Redakcja nie zwraca materiałów niewykorzystanych, zastrzega sobie również prawo do ich ewentualnego skracania oraz zmiany proponowanych tytułów.

wstęp	<i>Poetyka jako medium</i>		s. 4
teorie	Mariusz Pisarski, <i>Poetyka w działaniu. Czas i kod w poezji Johna Cayleya i poetów Rozdzielczości Chleba</i>		s. 6
	Piotr Kubiński, <i>W stronę poetyki gier wideo</i>		s. 20
	Elżbieta Winiecka, <i>Literackość sieci, literackość w sieci. Perspektywy badań</i>		s. 30
przekłady	Barrett Watten, <i>Poetyka w poszerzonym polu: tekstualnym, wizualnym, digitalnym...</i>		s. 46
praktyki	Barbara Kulesza-Gulczyńska, <i>Facecje na Facebooku – studium przypadku</i>		s. 70
	Tomasz Z. Majkowski, <i>Z archiwum XCOM: jak pokonać kosmitów i zachować rozsądek</i>		s. 82
	Maja Staśko, <i>Dycio Generator. O warciacyjności (w) poezji Eugeniusza Tkaczyszyna-Dyckiego</i>		s. 92
	Wiktoria Tuńska, <i>Co zrobić z poetyką? – perspektywa studencka</i>		s. 104
słownik poetologiczny	Tomasz Umerle, <i>Fanfukcja</i>		s. 114
	Aleksandra Szymił, <i>Spoken-word poetry</i>		s. 124
archiwum poetologiczne	Dariusz Pawelec, <i>„Genologia multimedialna” Edwarda Balcerzana. Uwarunkowania i prespektywy</i>		s. 132
krytyki	Tomasz Mizerkiewicz, <i>The Internet Unconscious Sandy’ego Baldwina a teorie nieświadomości pisania elektronicznego</i>		s. 138

Poetyka jako medium

Twórczość literacka ostatnich dekad otwiera przed poetyką nowe perspektywy. W sposób żywiołowy pisarstwo towarzyszy transformacjom kultury zmierzającej ku multimedialności, cyfryzacji, wirtualizacji. Barrett Watten w ważnym artykule opisał przed kilkoma laty zasady rozszerzania pól poetyki o nowe wymiary w dziełach e-literatury. Ale przecież obok najnowszych odmian utworów e-literackich pojawiają się odnowione formy poezji mówionej, powstają nowe gatunki w Internecie, o literackich powinowactwach swych dzieł co rusz w ciekawy sposób mówią autorzy gier wideo, a nawet daje się słyszeć opinie takie jak Sandy'ego Baldwina, że każdy zapis w sieci to szansa na re-kreację literatury.

Poetyka niewątpliwie towarzyszy w tym przypadku literackiej rewolucji medialnej. I jak w każdym przełomie literackim nowa literatura bardziej czy mniej jawnie zasila się wiedzą o literaturze dotychczasowej, ale zarazem zadaje tej drugiej pytania, które bez nowej literatury nigdy by nie padły. Właściwie obydwa światy twórczości, bardziej tradycyjny medialnie i nowomedialny, czują się często świetnie w swoim towarzystwie i dużo się dzięki tej bliskości o samych sobie dowiadują. Wiedza o poetyce dzieł tradycyjnych medialnie (także tych powstających współcześnie) funkcjonuje w tym przypadku w ciągłej konfrontacji z wiedzą o poetyce dzieł aktywnych w środowiskach najnowszych mediów. Tym samym najważniejszym współczesnym zadaniem poetyki jest pośredniczenie między owymi sferami. Poetyka stała się medium kontaktującym światy różnych medialnie literatur i różnych medialnie typów wiedzy o literaturze.

Niezwykle interesujący i rozległy obszar współczesnej poetyki jako medium starają się opisać autorki i autorzy tego numeru „Forum Poetyki”. Mariusz Pisarski przedstawia proces dość szybkiego i łatwego przyswojenia przez dotychczasową poetykę utworów hipertekstowych, dlatego wskazuje na trudniejsze zadania oraz bardziej niewygodne pytania, które zadaje poetyce najnowsza twórczość e-literacka rozumiana jako proces programowania. Niezwykle ciekawy spłot

poetyki z grami wideo pozwala na nieoczekiwaną realizację metafory interakcyjnej, obok znanej immersji odbiorczej obserwuje przeciwną jej emersję (Piotr Kubiński) oraz poszerza pole zagadnień narratologii (Tomasz Z. Majkowski). Dla genologii zadaniem poznawczym stają się zasady powoływania nowych gatunków literackich, zwłaszcza że niektóre z nich zakładają dokonywane w środowisku nowomiedialnym opracowanie tematów historycznych i wykorzystują przy tym konwencje literatury dawnej (Barbara Kulesza-Gulczyńska). Niektóre gatunki sieciowej twórczości literackiej mimo swego młodego wieku rozwinęły się tak bardzo, że ich badania to już osobna gałąź wiedzy poetologicznej, o czym przekonuje przypadek fanfikcji (Tomasz Umerle). Równocześnie wzmaga się potrzeba odnowienia poezji mówionej, co przypomina o dawniej dominującym głosowym medium tego rodzaju twórczości, dziś poezja bywa wykonywana jako rodzaj performance'u, gdzie oralność oraz teatralność łączą się z poezją wedle nieznanych dotąd reguł (Aleksandra Szymił). W sposób nieunikniony, jak wspomniałem, prowadzi to do rewizji czytania literatury publikowanej w tradycyjnym medium książkowym i w tradycyjnej formie wierszowej, o czym przekonuje interpretacja poezji Eugeniusza Tkaczyszyna-Dyckiego jako twórczości nowomiedialnej (Maja Staśko). Nie dziwi przeto potrzeba omówienia aktualności projektu genologii multimedialnej Edwarda Balcerzana, która z roku na rok zyskuje na znaczeniu (Dariusz Pawelec). Zmiany zachodzą także w podejściu do akademickiego nauczania poetyki (Wiktoria Tuńska). Do najbardziej radykalnych wniosków dochodzi w związku z opisanymi powyżej przemianami wspomniany Sandy Baldwin proponujący gorąco dyskutowaną koncepcję literackości całego Internetu (Elżbieta Winiecka, Tomasz Mizerkiewicz).

Obserwacja przepływów wiedzy poetologicznej między najróżniejszymi medialnie sferami twórczości literackiej i okołoliterackiej prowadzi zatem do określenia nowej kondycji poetyki jako medium. Poetyka jest przekazem, by sparafrazować Marshalla McLuhana, wysyłanym dziś z wszystkich mediów literatury.

Poetyka w działaniu.

Czas i kod w poezji Johna Cayleya i poetów *Rozdzielczości Chleba*

Mariusz Pisarski

Apelom o poetykę poszerzoną, pojawiającym się od co najmniej dekady w polu refleksji nad współczesną tekstualnością i obiecującym odrodzenie poetyki i kręgu jej zainteresowań, nie trudno o pozytywny odzew. Któż spośród literaturoznawców, których wiek XX dzięki ustanowieniu języka i zagadnień tekstologicznych w centrum badań nad kulturą traktował z przywilejami, nie chciałby utrzymać pozycji silnego gracza w wieku XXI, po zwrocie performatywnym¹ i cyfrowym²? Warto jednak zapytać, jaką poetykę poszerzamy? Dla Barretta Wattena jest ona gatunkiem pisarstwa³; na polskim i europejskim gruncie traktuje się ją raczej jako dyscyplinę. Między tymi dwoma biegunami istnieje droga środka, której adepci odnajdują poetykę w każdej metodzie i jakiegokolwiek cesze języka, które można użyć w celach retorycznych i estetycznych. W dalszej części tego artykułu będę przekonywał, że za poetykę powinniśmy także uznać sam akt programowania utworu literackiego w celach estetycznych, poznawczych i metarefleksyjnych.

¹ E. Domańska, *Zwrot performatywny we współczesnej humanistyce*, „Teksty Drugie” 2007, nr 5, s. 48-61.

² M. Meryl, *F5: Odświeżanie filologii*, „Teksty Drugie” 2014, nr 2, s. 9-20.

³ B. Watten, *Poetics in the expanded field: textual, visual, digital...*, [w:] *New media poetics. Contexts, technotexts and theories*, red. A. Morris, T. Swiss, London 2006.

Z punktu widzenia teorii i praktyki literatury elektronicznej, dyscyplin, które pojawiły się jako kulturowa konsekwencja rewolucji komputerowej i internetowej⁴, perspektywa pierwsza – poetyka jako rodzaj pisarstwa traktującego za swój przedmiot metody i środki produkcji artystycznej – nie potrzebuje ani poszerzeń, ani wzmocnień, ponieważ ma się dobrze. Niemal każda wypowiedź w utworze „rdzennie cyfrowym”⁵ naznaczona jest autorefleksyjnością. Wymowną alegorią tej samozwrotności jest popularny komunikat „Hello World!” inaugurujący naukę języków programowania. To radosne zawołanie laika, który wchodzi na ścieżkę informatycznego wtajemniczenia jest powitaniem swojej podwojonej ontologii: bycia tekstem i kodem zarazem, bycia zapisanym i zaprogramowanym. Ślady autorefleksyjności i metatekstowości nosiły wszystkie klasyczne powieści hipertekstowe Michaela Joyce’a, Shelley Jackson i Stuarta Moulthrop. Gdy e-literatura zaczęła wyrwać się z zamkniętych ram wydawniczych i podbijać Internet, tendencja się jedynie nasiliła, czego dowodem *Grammaron* i *Hipertekstualna świadomość* Marka Ameriki (1999) czy *Lexia to Perplexia* Talana Memmota (2002).

O ile zatem poetyka jako gatunek kwitnie w polu e-literatury i domaga się już własnego, historycznego opracowania (które przyjrzałoby się np. powodom przejść rodzajowych na przestrzeni ostatnich dekad od prozy hipertekstowej, poprzez e-poezję, po aplikacje grywalne z elementami animacji i filmu), o tyle poetyka jako dyscyplina, jeśli ma na serio objąć swoim zainteresowaniem praktykę literacką w medium programowalnym, musi nie tylko poszerzyć swój horyzont o te właśnie zjawiska, ale i pogłębić metody o „hermeneutykę interakcji” i „hermeneutykę kodu”⁶.

Wydaje się, że ta druga hermeneutyka, a zatem *close-reading*, analiza i interpretacja kodowego podłoża „techstów”, jest najbardziej zaniedbana. Mimo iż mija 10 lat od czasu publikacji tomu *New Media Poetics*⁷, w którym liczący się literaturoznawcy i komparatyści, a także praktycy i teoretycy e-literatury, budowali podwaliny pod poetykę hybrydycznych, poszerzonych form, to poszerzenie o charakterze najbardziej transformatywnym dla samej poetyki pozostaje terenem, w które krytyk woli się raczej nie zapuszczać, najpewniej z obawy o zakres swych interdyscyplinarnych kompetencji⁸. Tym bardziej cenny w dyskusji jest głos badaczy, którzy owe kompetencje – poety, literaturoznawcy i programiści – łączą. Programatologia (John Cayley), „ekspresyjne przetwarzania danych” (ang. *expressive processing*: Nick Montfort, Noah Wardrip-Fruin), „cyfrowa archeologia tekstu” (Mathew

⁴ O literaturze elektronicznej jako polu praktyki artystycznej i teoretycznej zob. m.in. K.N. Hayles, *Literatura elektroniczna: czym jest*, przeł. M. Pisarski, „Techsty” 2007, nr 1 (7), <http://www.techsty.art.pl/magazyn/magazyn7/literatura_elektroniczna_czym_jest_1.html> dostęp: 23.03.2016; S. Rettberg, *Budowanie wspólnoty wokół literatury elektronicznej*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, s. 135-155.

⁵ W ten sposób, jako „rdzennie cyfrową” (ang. *born digital*), definiuje literaturę elektroniczną Noah Wardrip-Fruin, Scott Rettberg, Katherine N. Hayles. Zob. m.in. K.N. Hayles, *Literatura elektroniczna...*

⁶ R. Simanowski, *Interfictions: von Schreiben im Netz*, Frankfurt 2002, s. 121, 139.

⁷ Także i w Polsce w przeciągu ostatnich 10 lat niemało mówiło się o potrzebie poszerzenia poetyki o media i literackie formy cyfrowe, czego przykładem są m.in. prace Ewy Szczęsnej, Seweryny Wysłouch, Urszuli Pawlickiej, Piotra Mareckiego, Moniki Górskiej-Olesińskiej, Piotra Kubińskiego i moje.

⁸ W 2011 roku, gdy wydawnictwo Ha!art publikowało powieść hipertekstową *popołudnie, pewna historia* Michaela Joyce’a (której byłem producentem) do recenzji przymierzał się ceniony polski tygodnik. Gdy przysłaliśmy do działu kultura płytę CD-rom z plikami powieści, zadzwonił do nas redaktor z prośbą o przysłanie PDF-a, dzięki któremu mógłby przeczytać powieść w sposób bardziej przyjazny recenzowaniu: tradycyjny, całościowy i nieinteraktywny.

Kirshenbaum), „krytyczne studia na kodem” (Mark Marino) czy „studia nad platformami” (ang. *platform studies*: Nick Montfort, Ian Bogost)⁹ to dziedziny praktyki i teorii literatury nowych mediów, które nie zadowolają się metaforami pasma kodowego. W świetle gruntownych analiz wpływu kodu na semantykę, retorykę i poetykę form cyfrowych głośne „działa kodowe” net.artu, sprowadzane często do nieinteraktywnych zderzeń kodu i języka naturalnego, w warstwie werbalnej i wizualnej okazują się powierzchowną, znaną w kulturze od lat, fascynacją językami pobocznymi. W roku 2016 poezja cyfrowa wykonana według takiego przepisu nie ma racji bytu, tymczasem potencjał twórczej manipulacji tekstu przez kod pozostaje niezmierny.

Proponuję więc wrócić do podstawowych i istniejących już rozróżnień, choć oprzeć je na nowszych, także polskich przykładach. Propozycja wydaje się tym bardziej na miejscu, gdyż praktyka poetycka i programistyczna autora tej typologii skutecznie ją w ciągu następnych lat ugruntowała. John Cayley – kanadyjski poeta, wykładowca na uniwersytecie Browna, pionier poezji cybertekstowej, autor ruchomych, programowalnych wierszy wystąpił w tomie *New Media Poetics* obok Warrena Battena¹⁰ z apelem o kompleksowe rozumienie warstwy kodu w sztuce cyfrowej, poszerzając ówczesne ustalenia co do „dzieł kodowych” (ang. *codework*) Rity Raley, jak i rozumienia roli kodu w literaturze cyfrowej proponowanego przez N. Katherine Hayles wraz z kategorią „migotliwego *signifians*” (ang. *flickering signifier*)¹¹. W przypadku pierwszym refleksja nad kodem skupia się – zdaniem Cayleya – głównie na powierzchni tekstu, na którą kod jako artefakt wizualno-językowy wpływa. W przypadku drugim „migotliwość” techstu odnosi się do procesów wewnętrznych, związanych z fizycznym zapleczem wyświetlanego komunikatu, w zasadzie nieistotnym dla czytelnika. W obu sytuacjach rola kodu nie wpływa ani na procesy wytwarzania znaczeń na „scenie” dzieła, czy w jego polu zdarzeń, ani nie wnosi specjalnego wkładu w poetykę cyfrową jako taką.

Anatomia kodu

Cyberteksty i dzieła ergodyczne, a zatem takie, których treść i przebieg są zmienne, wprowadzają do komunikacji literackiej pole zdarzeń¹². Umiejscowione między nadawcą a odbiorcą czyni ono z dzieła rodzaj dramatycznej rozgrywki, performance’u, którego wynik zależy od kilku czynników i determinowany jest przez wstępne założenia, jakie autor wprowadza do programu sterującego przebiegiem. Ów wynik nie leży bynajmniej w rękach czytelnika. Może

⁹ Dyscypliny te zarysowane były m.in. w następujących pozycjach: 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*, MIT Press, Cambridge-Londyn 2010; M.G. Kirschenbaum, *Mechanisms. New media and the forensic imagination*, MIT Press, Cambridge-Londyn 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*, MIT Press, Cambridge-Londyn 2009.

¹⁰ J. Cayley, *Time code language: new media poetics and programmed signification* 307 John Cayley, [w:] *New Media Poetics...*, s. 307-334.

¹¹ Zob. R. Raley, *Interferences: [Net.Writing] and the practice of codework*, „Electronic Book Review” 2002, <http://www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebv?command=view_essay&essay_id=rayleyele> dostęp: 23.03.2016; N.K. Hayles, *Print is flat, code is deep: the importance of media-specific analysis*, „Poetics Today” 2004, vol. 25, s. 67-90.

¹² E. Aarseth, *Nonlinearity and literary theory*, [w:] *The New Media Reader*, red. N. Montfort, N. Wardrip-Fruin, Cambridge 2002, s. 762-780.

on oczywiście modyfikować pewne aspekty tekstu na jego interfejsowej i paratekstowej powierzchni, jednak *modus operandi* współczesnych, cyfrowych form poetyckich uprzywilejowuje raczej dopięty w szczegółach scenariusz niż lekturową dowolność. W pisaniu jako „wydarzeniu pisania” (ang. *performance of writing*), a tak rozumie swoją działalność John Cayley, na tę drugą opcję nie ma miejsca. Czytelnik jako aktywny uczestnik może zainicjować pracę kodu, podpowiedzieć mu kierunek lub podstawić materiał, na którym ma ona przebiegać, nie ma jednak swobody poważnego przekształcania materiału. Dzieje się tak zwłaszcza w przypadku utworów, których wyniku nie jest w stanie przewidzieć sam autor, gdyż w grę wchodzi bądź to algorytmy losowe, bądź skrypty pochodzące z zewnątrz¹³.

1. Kod jako język

Pierwszym wyszczególnionym przez Cayleya sposobem „pisania kodu” jest kod widziany oczyma profesjonalistów. Jawi się on w tym ujęciu jako specjalny rodzaj języka, który daje się oglądać, czytać i interpretować. W przypadku wiersza Leszka Onaka *bletka z balustrady* (2014) czy generatora *Booms* Piotra Puldziana Płucienniczaka (2016) chodzić będzie o język skryptowy javascript, rozumiany i interpretowany przez przeglądarki internetowe wyświetlające strony WWW, do których skrypty te są dołączane. Składnia języka poddana jest ścisłym regułom, lecz jej stosowanie różni się z realizacji na realizację i poddaje ocenie ze strony innych programistów. W *Booms* mechaniką tekstu sterują cztery pliki javascript. Jeden z nich, *booms.js*, po otwarciu w programie do edycji, został napisany w 28 liniach. Między 10. a 12. definiowana jest funkcja „podstawRzeczy”

```
function podstawRzeczy(n) {
  $(„.v1”).html(rzeczy[n][0]);
  $(„.v3”).html(rzeczy[n][1]);
```

Jak informuje wbudowany komunikat o błędach, w linii 11. użyto znacznika \$ bez jego uprzedniego zdefiniowania. Programista recenzujący kod, lub mający za zadanie jego przetestowanie, musi z takiego komunikatu wyciągnąć pewne wnioski praktyczne, jednakże dla literaturoznawcy czytany w ten sposób kod nie ma specjalnej wartości. Odbiór kodu jako języka nie mówi nam też niczego o poetyce i retoryce dzieła, choć jest w stanie potwierdzać spostrzeżenia poczynione na powierzchni tekstu. Przykładowo, nazwa funkcji podstawRzeczy jest programistycznym dowodem na wariantowość utworu.

2. Kod jako modulator języka (kod nie działa, język działa)

Jeśli w wariantach pierwszym kod czytamy pod powierzchnią tekstu jako jego budulec, w przypadku drugim części kodu jako języka zostaje wywołana na zewnątrz, by wejść w semantyczne relacje z językiem naturalnym. Cayley dodaje, że kod w tym przypadku przestaje działać (jako kod), by stać się częścią komunikatu językowego. Przykładem wiersz *<h1>Depresja</h1>* Leszka Onaka i Łukasza Podgórnego z tomu *wgraa* (2012):

¹³Prezentowane pięciostopniowe rozwarstwienie kodu i tego, jak bywa on rozumiany przez krytyków, ilustruję utworami Leszka Onaka, Piotra Puldziana Płucienniczaka i Łukasza Podgórnego z krakowskiej grupy poetyckiej Rozdzielczość Chleba. Następnie przyjrzyj się programom poetyckim z serii *Readers' Project* Johna Cayleya i Daniela C. Howe'a.

```

<h1>depresja</h1>

<?php
include("personal.conf");

$stresc_zapytania = "SELECT gęstość FROM spacja
                    WHERE ciasteczka = 'zablokowane'";

$zapytanie = mysql_query($stresc_zapytania);
while ($row = mysql_fetch_assoc($zapytanie)) {
$unique = $row['gęstość'];
$wynik = str_replace("","<br>",$unique);
echo $wynik;

?>

```

Ilustracja 1. Wiersz <h1>Depresja</h1> Leszka Onaka i Łukasza Podgórnego

Składnia języka php, służącego do budowy dynamicznych stron WWW w ich interakcji z serwerami i bazami danych zostaje w tym wierszu rozbita i zmieszana z polszczyzną w sposób budujący semantyczne napięcie i zachęcający do poszukiwania nowych kontekstów dla obu porządków. Strategia zastosowana przez Podgórnego i Onaka traktuje kod jako idiom, jako obcy żywioł językowy, który po inkrustowaniu nim wiersza zostaje włączony w obiekt poetycki, kwestionując dotychczasowe rozumienie poetyckości i poszerzając horyzonty sztuki słowa o niezbadane jeszcze tereny. Rzecz najnormalniejsza w świecie – mówi Cayley. I rzeczywiście, czym się bowiem różni włączanie do wiersza elementów gwary i folkloru, co czynili romantycy, czy nowych mediów (filmu, radia), co czynili futuryści, od wzbogacania poezji elementami kodu? Problem w tym, że kod jako kod w tym przypadku nie działa, gdyż wpleciony w tkanę języka stracił swoją operacyjną, performatywną moc. Komputer go nie odczyta, a jego pole zdarzeń jest statyczne i ograniczone do wizualno-językowej powierzchni. Z tego powodu Cayley nieprzychylnie ustosunkowuje się do „dzieł kodowych” spod znaku australijskiej artystki net.artowej o Mez Breeze¹⁴, mimo uznania, jakie zdobyła wśród krytyków e-literatury.

Z punktu widzenia, który bierze pod uwagę konteksty przywoływanych subkodów, można się z Cayleyem nie zgodzić. Kod nie jest tylko ornamentem i elementem gry wizualnej wiersza kon-

¹⁴O pracach Mez Breeze, zwłaszcza jej technice mieszania języka kodu i języka naturalnego „mezagnegele” wypowiadali się w superlatywach m.in. K. Hayles, F. Krammer, R. Raley. Zob. m.in. N.K. Hayles, *Deeper into the machine: learning to speak digital*, „Computers and Composition” 2002, nr 19, 4, s. 371-386.

kretnego, lecz podobnie jak folklor w przypadku romantyków, który wniósł z sobą wyraźne preferencje wersyfikacyjne i rytmiczne stanowiące wyróżnik romantycznej poetyki, czy podobnie jak montaż filmowy i kolaż fotograficzny, które były bezpośrednią inspiracją dla technik przedwojennej awangardy, subkod językowy odnoszący się i cytujący komputerowy program miał potencjał retoryczny i stylistyczny. Część główna wiersza Onaka i Podgórnego „odziedzicza” swą długość od długości pojedynczej deklaracji php i mieści dokładnie w jej ramach. Ich delimitерem są znaczniki otwarcia i zamknięcia programistycznej funkcji („<?php ?>”). Gdyby na podobnej zasadzie oparty był pojedynczy tomik, można by już mówić o aktywnym udziale konwencji kodowej w tworzeniu jednostkowego przekazu, gdyż staje się ona matrycą konwencji wierszowej.

3. Kod jako tekst czytelny i performatywny (kod działa, język nie działa)
Tytuł wiersza <h1>depresja</h1> Onaka i Podgórnego jest jednocześnie nagłówkiem języka html, i to działającym! Jeśli wpisujemy go w plik html, to przeglądarka internetowa wyświetli słowo „depresja” dużą czcionką i pogrubieniem. Zabieg ten nie tylko zatem przywołuje kod, ale sam w sobie jest – najprostszą z możliwych – częścią działającego kodu. Ten rodzaj obecności kodu w dziele Cayley umieszcza w trzeciej kategorii, nie tak popularnej jak jej poprzedniczka i reprezentowanej na przykład przez tzw. *perl poetry* – poezję pisaną krótkimi komendami języka perl, które dzięki temu, iż język angielski jest budulcem subkodów programowania, powstałe wiersze daje się zarówno wykonać na komputerze, jak i czytać. Choć ta ostatnia czynność odbywa się z pogwałceniem gramatyki, spójności zdaniowej i koherencji segmentów.

4. Kod jako kodowanie

Czytanie kodu z naciskiem na jego transformatywny potencjał w obrębie materialnego podłoża tekstu cyfrowego przynależy do kategorii czwartej i reprezentuje go między innymi rozumienie kodu przez Katherine N. Hayles. Kod wykonuje tu głębinową pracę przetwarzania sygnałów z jednego systemu sygnifikacji, poczynawszy od fizycznego ciągu przerwań w przepływie prądu, które przekładają się na zera i jedyńki, a skończywszy na kodowaniu alfabetu języka komunikatu tak, by na ekranie wyświetliły się odpowiednie znaki diakrytyczne. Tak ujęty kod wskazuje na ontologię przekazu cyfrowego, ale jednocześnie, podobnie jak kod jako język (w rozumieniu pierwszym), sytuuje się w rejestrze dla czytelnika nieistotnym. Można by nazwać ów rejestr pasmem nowej, cyfrowej trywialności, odnosząc się do dawnego rozróżnienia Espena Aarsetha na lekturowe czynności trywialne i nietrywialne, kiedy to w lekturze książkowej działaniem trywialnym jest przewracanie kartek¹⁵.

5. Kod jako programowanie

Żadne z wyżej wymienionych spojrzeń na kod nie podnosi go do rangi prawdziwie aktywnego podmiotu sprawczego, oddziaływającego nie tyle na sam akt komunikacji (wyświetlanie się tekstu, interakcja) czy przywoływanie kontekstów socjokulturowych (kod jako przywoływana konwencja i konwencja przywoływania). Czyni to dopiero spojrzenie piąte, w świetle którego kod to przede wszystkim programowanie, zestaw metod, które przebiegają w czasie i wytwarzają tekst zgodnie z określonymi „na wyjściu”, po stronie autora, regułami, i które pozwalają

¹⁵Cayley pisze: „oczywiście dobrze być świadomym tego, że za sprawą kodu tekst w mediach cyfrowym stanowi spiętrzenie warstw, które „migocą” pod tekstem widocznym na ekranie, jednak raczej nie będzie nas obchodzić – jeśli zamiarem naszym jest interpretacja – czy tekst, który czytam, jest zakodowany jako ASCII czy jako Unicode. J. Cayley, *Time code language...*, s. 314.

czytelnikowi obserwować rezultaty takiego programowania jako efekty poetyckie. To dzięki tym aspektom w twórczości Cayleya, ale także poetów Rozdzielczości Chleba, kod komputerowy staje się narzędziem aktywności na tekście, motorem eksploracji granic wypowiedzi w nowym medium, innymi słowy – poetyką w działaniu.

W *Booms* Piotra Puldziana Płucienniczaka rola kodu jest w miarę prosta: w równych odstępach czasu wyświetlić nową zawartość wersów, opierając się na podmianie wyrazów w obrębie ustalonej konstrukcji zdaniowo-wierszowej ze wskazanych zbiorów słów. Kod wyświetla też w tytule liczbę odsłon generatora w danej sesji lekturowej.

boom #2037

grałem w minecrafta, kiedy pierwszy samobójca
wysadzał się przed meczetem w chanakin.
grałem w minecrafta, kiedy drugi samobójca
wysadzał się przed meczetem w chanakin.
budowałem portal, żeby wejść do piekła.

Utwór Płucienniczaka rozgrywa się w czasie. Scena tekstu, jak nazywa ją Cayley, nie jest rozbudowana, a działanie kodu przebiega według prostego scenariusza. Niemniej jednak dzięki kodowi wprowadzony został do wiersza kluczowy aspekt temporalny, którego poetycki efekt jest nie do (efektywnego) odtworzenia w medium papierowym. Wiersz ten trzeba czytać jako serię. W postaci jednostkowej kopii, wydrukowanej w tomiku czy przysłanej jako załącznik e-mejlem *Booms* byłby zwykłym wierszem krytykującym konsumpcjonizm „cyfrowego stylu życia” w obliczu globalnego terroryzmu. Podmiot liryczny jawi się jako osoba nie mogąca, nie chcąca i nie potrafiąca sytuacjom opisywanym w tle zapobiec. Zapewniona przez kod temporalizacja zmienia wymowę całości radykalnie. Po 10 minutach spędzonych przed ekranem czytelnik zaobserwuje, że wariantom wiersza nie ma końca. Co więcej, każdy z nich jest liczony, a liczba ta pojawia się w tytule. Po godzinie, po dwóch, opisywane bomby nadal wybuchają. Podczas gdy kochający gry komputerowe i chipsy narrator zajmuje się coraz to innymi, banalnymi czynnościami, liczba w tytule zaczyna nabierać przerażających rozmiarów. Jej ciężar gatunkowy przekracza w końcu nieokreśloną, być może indywidualną dla każdego, masę krytyczną i zaczyna przechylać szalę całego wiersza z nihilizmu na krzyk rozpaczy i współczucia. Jedynym wyjściem czytelnika, paradoksalnie, jest zamknięcie okna przeglądarki, by nie widzieć owej przeraźliwie rosnącej liczby, która w realnym, pozatekstowym świecie przekłada się na liczbę ofiar zamachów.

Sonet niezachodzący Leszka Onaka stawia na temporalność w równie mocnym stopniu i na skalę wykraczającą poza ramy pojedynczego autorstwa. Napisanym w php skrypcie przeszukuje nagłówki wiadomości z polskich portali informacyjnych i następnie układa je w czternaście linijek sonetu. Gdy czytelnik naciśnie przycisk „generuj nowy sonet”, program ponownie wysyła kwerendę i wiersz uaktualnia się o nową zawartość w linijkach i tytule¹⁶. Konsekwencje pracy kodu widoczne są nie tylko na poziomie lokalnym. O ile utwór Płucienniczaka można sobie wyobrazić

¹⁶Na temporalny aspekt tego utworu stawiała nacisk Urszula Pawlicka: „warto zwrócić uwagę na nieustanną dezaktualizację przywoływanego linka do konkretnego wygenerowanego sonetu – za każdym razem będzie bowiem odsyłał do nowego utworu, bazującego na najświeższych newsach”. U. Pawlicka, *Polska poezja cybernetyczna*, Kraków 2012, s. 115.

w formie tradycyjnej, jako wielotomowy wydruk wszystkich kombinacji, jakie wytwarza generator, o tyle dzieło Onaka takiej wstecznej „retromediacji” poddać się nie jest w stanie. Czas, jaki upływa na scenie tekstu, stapia się jeszcze ściślej z czasem rzeczywistym czytelnika. Z każdą minutą wiersz będzie się zmieniał w zależności od tego, o czym piszą informacyjne portale.

Program Onaka nawiązuje fundamentalną dla istnienia wiersza relację z programami zewnętrznymi, zaproszonymi do swoistej pracy zespołowej „na żywo”. Podmiotami tej kolaboratywnej aktywności nie są jednak konkretni ludzie, lecz połączone w sieci komputery i działające na nich programy, których zadaniem jest wypełnianie treścią kanałów informacyjnych RSS. W tle *Sonetu niezachodzącego* doświadczamy zatem sił sprawczych o charakterze zdecydowanie postludzkiem. Rola autora sprowadza się do projektanta i kuratora pola zdarzeń. Jeśli technologia RSS zawiedzie, albo wybrane portale, dzięki którym dostarczane są zwroty i zdania, przestaną istnieć, to „nieustającość” sonetu albo staje pod znakiem zapytania, albo nabiera dodatkowego znaczenia: o tego typu wiersz, i kod, poeta musi nieustannie dbać niczym ogrodnik, doglądający swoich roślin.

Perigram jako tekst generatywny, sieciowy i postludzki

Poetyka, jak przypomina Watten, żywi się tekstami eksperymentalnymi i radykalnymi. Jako praktyk (wydawca, producent) literatury elektronicznej nie zetknąłem się w ostatnich latach z dziełem bardziej złożonym i radykalnym niż seria programów poetyckich przygotowanych przez Johna Cayleya i Daniela C. Howe’a w ramach cyklu *Reader’s project* (2010–2016)¹⁷. Poszczególne realizacje tego długoletniego projektu skupiają w sobie całą gamę złożoności, którą wnosi do poezji i do poetyki kod w działaniu właściwym, a zatem programowalnym i przekształcającym zawartość wiersza, jego styl, retorykę i kontekst.

„Readers” w nazwie projektu to określenie nader mylące. Nie chodzi bowiem ani o „czytelników” ani o „czytniki” (w sensie nośniki), lecz o pojedyncze algorytmy uważnie skanujące tekst źródłowy i generujące na jego podstawie tekst pochodny¹⁸. Reguły, według których taka robotyczna lektura się odbywa, oparte są na automacie komórkowym *Gra w życie* (ang. *The Game of Life*) brytyjskiego matematyka Johna Conwaya¹⁹, z tą różnicą, że funkcję komórek w „grze w czytanie” Howe’a i Cayleya pełnią słowa, a ruch odbywa się nie na nieskończonej planszy, lecz na płaszczyźnie wirtualnej strony książkowej, a zatem na obszarze warunkowanym konwencjami czytania i materialnymi uwarunkowaniami nośników tekstu w kulturze²⁰. Przestrzeń matrycy wypełniona jest przez tekst źródłowy. Zaprogramowany czytnik przebiega przez tekst, uaktywnia „żywą” komórkę słowną, a zostawia za sobą „martwą”. Podobnie jak w *Grze w życie*, gdzie aktywna komórka ma swoich sąsiadów, aktywny obszar komórki słownej, jej typograficzne sąsiedztwo, składa się potencjalnie z ośmiu okalających ją słów, z mniejszej liczby, gdy słowa na krańcach (kierunki: pn.-wsch., pd.-wsch., pn.-zach., pd.-zach.

¹⁷Zob. *Readers Project*, <<http://thereadersproject.org>> dostęp: 23.03.2016.

¹⁸Określam je tutaj – mimo wszystko – terminem „czytników”. Szerzej o projekcie obaj autorzy piszą w: J. Cayley, D.C. Howe, *The Readers Project: procedural agents and literary vectors*, „Leonardo” 2011, vol. 1, 43, s. 317–324.

¹⁹Zob. m.in. P. Coveney, R. Highfield, *Granice złożoności. Poszukiwania porządku w chaotycznym świecie*, Warszawa 1997, s. 131–132.

²⁰Cayley i Howe przypominają o arbitralności takiego wyboru i jego związku z konwencjami panującymi w Europie i USA.

nie zazębiają się graficznie ze słowem aktywnym w centrum. Czytnikiem, na którym Cayley i Howe demonstrują swój system, jest perigram. Biegnie on od lewej do prawej, lecz jego lektura nie jest do końca linearna, gdyż program obiera za swój cel nie sąsiada w tym samym wersie, lecz słowo leżące na jego prawym górnym lub prawym dolnym krańcu. Porusza się on zatem do przodu, ale może zmieniać kurs na osi góra – dół i w obrębie obszaru o powierzchni rozciągniętej na około 20 słów. Reguły ruchu perigramu określone są następująco:

W trakcie przemieszczania się po tekście, czytnik perigramowy zapamiętuje każde z poprzednio uaktywnionych słów, a następnie sprawdza jako potencjalne następne słowo swoje sąsiedztwo w prawym górnym i prawym dolnym rogu. Jeśli jest w stanie ustalić, że zestaw tych trzech słów tworzy (poprzednie, aktualne i potencjalnie następne, w tej kolejności) frazę, której frekwencja przekracza pewien określony próg (np. bywała ona użyta wcześniej w języku naturalnym), to wówczas jego ścieżka lektury może odbić w inną stronę, w rezultacie generując tekst alternatywny, perigramatyczny²¹.

System czytania/generowania tekstu robi się w tym miejscu coraz ciekawszy. Otóż kod perigramu steruje nie tylko jego przebiegiem po typograficznej powierzchni tekstu źródłowego (czasem jest to tekst Samuela Becketta, czasem poetycka proza Cayleya). Równolegle wysyła on zapytania do przeglądarek internetowych, z kwerendą, której zawartością jest potencjalna fraza montowana „w locie” przez perigram. Jeśli generuje ona długą listę wyników wyszukiwania, perigram rezygnuje z niej na rzecz frazy alternatywnej, o niższej frekwencji w listach wyników Google, Bing czy Yahoo. Cayley i Howe, a ściślej napisany przez Howe’a program Rita, sprawdzają zatem poetycką oryginalność sekwencji werbalnych, które wyświetlać ma perigram. Ów test oryginalności odbywa się w obrębie największego, globalnego zasobu językowego, jakim jest zarówno zawartość Internetu, jak i zapytania użytkowników przeglądarek wpisywane w okienka zapytań²². Ta „wszechnica” (ang. *commons*), jak nazywa ją Cayley, jest olbrzymim, dynamicznym słownikiem, powiększającym swoje zasoby z minuty na minutę i z godziny na godzinę. W rezultacie perigram z dnia na dzień może zmienić swój tok lektury/pisania, co zostało przez autorów udokumentowane przy okazji wystaw, na których podłączone do Internetu iPady z perigramami potrafiły generować inny tekst nawet wtedy, gdy fraza inicjująca ich pracę (o jej wpisanie proszeni byli zwiedzający) pozostawała taka sama i nie zmieniał się tekst źródłowy. Działo się to nie dlatego, że miliony użytkowników anglojęzycznego Internetu zaczęło nagle używać rzadkich, poetyckich zestawień słownych, lecz za sprawą autokorekty algorytmu Google, który w ponownym przebiegu po tym samym tekście napotkał jako wynik wyszukiwania swoją własną frazę (którą Cayley umieścił w Internecie, i która zdążyła zostać zaindeksowana przez roboty wyszukiujące!).

²¹J. Cayley, D.C Howe, *The Readers Project*, s. 319-320.

²²Wykorzystywanie słów podpowiedzi, jakie Google i inne wyszukiarki prezentują użytkownikom w locie, w takcie wpisywania kwerendy, złożyło się na inny podprojekt *Readers Project*. Była nim koncepcyjna książka *How it is in common tongues*, która polegała na przepisaniu treści opowiadania *How it is* Samuela Becketta po (ręcznym) przefiltrowaniu jej przez zasoby dostępne z poziomu wyszukiwarki internetowej. Cayley i Howe wpisywali po trzy do czterech kolejnych słów z Becketta w przeglądarkę i wybierali wyniki o najdłuższym ciągu słów, które nie pochodziły z tekstu Becketta cytowanego gdzieś w Internecie, lecz z oryginalnych wypowiedzi odnajdywanych na stronach WWW. Następnie tak odnalezioną we „wszechnicy” frazę umieszczali w nowej książce z przypisem, w którym podawali źródło cytowanej sekwencji. Zob. J. Cayley, D.C Howe, *How It Is in Common Tongues (The Readers Project: Common Tongues)*, Providence 2012.

swimming back alone to the bathing rock, head under, he reaches out to grasp the familiar ledge, a fold in the rose-tinged granite just above the surface of the waist-deep water at its edge, by the stone which he can see clearly though unfocused through the lake water. but he has not reached it yet. his expectant hand breaks the surface, down through 'empty' water and his knuckles graze the rock. his face will not rise up, dripping and gasping, out of the water. instead, it 'falls' forward and, momentarily, down, into the shallows, stumbles, breathes a choking mouthful, which he

Ilustracja 2. Czytnik perigramowy w działaniu

Powstaje pytanie, kim jest autor powstającego na żywo wiersza? Czy jest to poeta programista, autor tekstu źródłowego, wyszukiwarka internetowa czy milion aktywnych użytkowników Internetu – każdy z tych graczy ma swój współdział w dziele. Jaki statut w polu komunikacji przyznać czytnikowi? Ontologia tego lekturowego robota i tak jest już zwielokrotniona, gdyż program, czytając tekst jednocześnie go tworzy. Warto przy okazji dostrzec, jak duża przepaść dzieli „aktywnego czytelnika” – ulubioną figurę entuzjastycznie nastawionej do nowych mediów krytyki lat dziewięćdziesiątych od „aktywnego czytelnika”. *Readers Project* stawia jeszcze jedno ważne pytanie – o kondycję modernistycznego *episteme* w środowisku cyfrowym. Językowa innowacyjność i poetycka rewolta w postaci pisanie, mówiąc w skrócie, z Google, lecz przeciwko Google, poszukiwanie oryginalności w globalnych zasobach angiel-szczyzny, to raczej kontynuacja niż zaprzeczenie modernizmu. Nie są to nawet postmodernistyczne riffy na ogranych akordach w stylu *Lexia from perplexia* Talana Memmota. Coś jest na rzeczy. Michael Joyce – pionier hipertekstu literackiego określa siebie mianem „ultra-modernisty”. Jessica Pressman mówi nawet o szerszej tendencji, całym nurcie „cyfrowego modernizmu”, który zrodził się na fali technologicznego naelektryzowania tekstu²³. Cayley i Howe dopisują pod tą banderą swój własny rozdział, jednocześnie sytuując się w awangardzie współczesnych metod badawczych humanistyki. W projekcie *Readers Project* i w samym

²³J. Pressman, *Digital Modernism*, Oxford 2014.

czytniku perigramowym odnajdujemy bowiem elementy działań na *big data*, elementy *data-miningu* i *crowdsourcingu* – narzędzi cyfrowej humanistyki. Jednocześnie jednak John Cayley przypomina, że działalność w ramach tego projektu nie jest niczym innym niż „wizualizacją poetyki” i „poetyką wizualną”.

Powierzchnia i głębia dzieła cyfrowego

Czytnik perigramowy i jego lektura/pisanie prezentowany jest w galeriach i na wystąpieniach konferencyjnych Cayleya jako palimpsest, gdzie stonowana wizualnie matryca tekstu źródłowego to pole zdarzeń uruchamianych przez perigram. Podczas niektórych wystąpień praca przybiera formę atrakcyjnego dynamicznego mezostychu. Za tą estetycznie niebanalną, ruchomą mapą liter, słów i fraz, dobieranych przez komputer w zaskakujące, lecz wyczuwalnie kontrolowane ciągi wyrazowe²⁴, kryje się wysoce zorganizowany cybertekst. Poetyka poszerzona jedynie o element wizualny, filmowy, dźwiękowy czy nawet o działania sprawcze po stronie czytelnika nie byłaby w stanie go objąć. Nie pogłębiona o hermeneutykę kodu, tutaj jedynie przywołaną, byłaby zdolna co najwyżej analizować dzieła nie różniące się zasadniczo od – na przykład – bogato ilustrowanej książki dla dzieci z elementami interakcji (reprezentowanej np. przez książki typu *lift-the-flap*) czy dźwięku (przyciski, klawisze, możliwość odtwarzania i nagrywania głosu). Aspekt programowalny, kluczowy dla dzieła Cayleya i Howe’a, obserwowany pod lupą poetyki pozbawionej wyczulenia na kod, byłby zaledwie niewidocznym podłożem pola remediacji wszelkich porządków, z którymi perigram wchodzi na powierzchnię tekstu w dialog (animacja, wizualność, książkowość), gdzie pewne cechy tych porządków podlegają amplifikacji, zwielokrotnieniu i poszerzeniu.

Reprezentowana przez Cayleya, a na polskim gruncie realizowana przez Rozdzielczość Chleba programatologia, a zatem kierunek autorskiej refleksji badający aktywne uczestnictwo napisanego przez autora kodu w produkcji znaczeń dzieła, reprezentuje poetykę nowych mediów w sposób bardziej konsekwentny i reprezentatywny niż niejedno dzieło okrzyknięte mianem przełomowego²⁵.

Perigram, hipertekst i przyszłość poetyki cyfrowej

W zestawieniu z wyzwaniem, jakie tradycyjnej poetyce stawia programowalny i podłączony do „wszechnicy” językowej czytnik Cayleya/Howe’a, hipertekst – będący w centrum uwagi krytyków i autorów w latach dziewięćdziesiątych, gdy cyfrowa rewolucja podbijała ośrodki edukacyjne w bogatych krajach Zachodu – jawi się jako pisarstwo dość konwencjonalne i mocno jeszcze przywiązane do paradygmatu książkowego²⁶. Z dzisiejszej perspektywy należy powiedzieć, że jako tekst rozgałęziający się i działający na żądanie, hipertekst stanowił nie tyle

²⁴Jako że perigram porusza się w obszarze o powierzchni około 20 słów od słowa aktywnego w danym momencie, w tekście pochodnym zachowane zostaje wyraźne pokrewieństwo semantyczne wyrazów, które składają się na wynikowe frazy.

²⁵Omawiany przez Barreta Wattena w tomie *New Media Poetics* utwór *Lexia from Perplexia* Talana Memmotta to parodia hipertekstu i dyskursu o cyberkulturze, charakterystyczna dla czasu, w którym powstała (2002), kiedy to autorzy tzw. drugiej generacji literatury cyfrowej krytycznie odnosili się do autorów generacji pierwszej. Jej przełomowość ma charakter głównie historyczny. Dla poetyki nowych mediów dużo bardziej zancząca okazała się jednak działalność Johna Cayleya.

²⁶Taką też kondycję tego gatunku diagnozują dziś autorzy nowszych opracowań tematu. Zob. m.in. A. Bell, *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*, London 2010; J. Baetens, F. Truyen, *Hypertext revisited*, „Leonardo” 2013, vol. 46, nr 5.

zerwanie, co remediację druku. Powieści Michaela Joyce’a (*popołudnie, pewna historia; Zmrok. Symfonia*), które były najbliższym wypełnieniu manifestowego postulatu stworzenia dzieła, które zmienia się za każdym razem, gdy je czytamy – nie w sensie interpretacji tekstu, lecz w sensie samej substancji, ilości i kolejności, z jaką materiał powieściowy pojawia się na ekranie w kolejnych sesjach lekturowych – w świetle generatywnej i sieciowej poetyki perigramowej okazują się zadziwiająco statyczne. Nawet przy wzbogaceniu o system linków warunkowych statyczność ta, co prawda angażująca czytelnika, lecz pozbawiona znaczącego programowania, stawia hiperteksty w tej samej grupie, co wspomniana hybrydyczna i interaktywna książka dla dzieci, gdyż jego tekst pozostaje określony raz na zawsze i nie jest w stanie się ani poszerzyć, ani uszczuplić. Dotychczasowe strategie refleksji krytycznej nad dziełem cyfrowym, postulowane na polskim gruncie w niejednym wystąpieniu zarysowującym poetykę nowych mediów, raczej nie wystarczają i muszą zostać poszerzone i pogłębione.

Pogłębienie to dotyczyć musi aspektu kodowego i sieciowego tekstu. Jeśli bowiem zgodzimy się, że tekst elektroniczny złożony jest z warstwy materii, kodu, tekstu i działania, to perigramy, na nowo określając zakres tej drugiej, podają w wątpliwość ustalenia dotyczące tej pierwszej (hardware, platformy, systemy dystrybucji), wydzielając w jej obrębie kolejne segmenty, i rewolucjonizują tę trzecią. Działanie, do którego na niej dochodzi, płynie bowiem w tym przypadku od instancji nietożsamej ani z autorem, ani z czytelnikiem, ani z tekstem.

SŁOWA KLUCZOWE:

generatory poetyckie

HIPERTEKST
poezja kodu

ABSTRAKT:

Celem artykułu jest poszerzenie rozumienia kodu w cyfrowych formach literackich. Choć poetyka cyfrowa na polskim gruncie zdaje się ugruntowywać, to kodowy aspekt dzieła, zwłaszcza gdy przedmiotem refleksji są utwory, w których program komputerowy zamienia się w czynny podmiot sprawczy, poza pełną kontrolą autora i czytelnika, domaga się dodatkowych rozróżnień. Opierając się na przykładach polskiej literatury elektronicznej, zrekapitulowana zostaje typologia kodu według Johna Cayleya – pioniera poezji cyfrowej, a następnie przybliżona zostaje seria prac Cayleya/Howe’a, w ramach których zaprogramowane „czytniki” na podstawie tekstu źródłowego i zasobów językowych indeksowanych przez Google, wysyłane są na misję specjalną: poszukiwanie oryginalności poetyckiej. W pracy sformułowano trzy tezy: programowanie jest nowym rodzajem poetyki w działaniu; kod w tekście temporalnym i sieciowym osiąga statut autonomicznego aktora, sytuującego się pomiędzy tekstem, autorem i czytelnikiem, i będącego w kontakcie z innymi programami w sieci; hipertekst jako pierwotny paradygmat tekstualności cyfrowej okazuje się formą przejściową, z punktu widzenia praktyki Cayleya i polskich poetów cybernetycznych, bliższą paradygmatowi druku.

semiotyka cyfrowa e-literatura

poetyka generatywna

NOTA O AUTORZE:

Mariusz Pisarski – badacz i wydawca literatury elektronicznej. Autor książki *Xanadu. Hipertekstowe przemiany prozy* (Kraków 2013), redaktor pisma „Techsty” oraz linii multimedialnej wydawnictwa Ha!art. Tłumacz prozy i poezji cyfrowej, autor hipertekstowych adaptacji klasyki literackiej (*Rękopisu znalezionego w Saragossie*, 2012; sieciowej adaptacji opowiadań Brunona Schulza *Bałwochwał*, 2013). W 2011 nominowany do nagrody Theodora Holma Nelsona przez Amerykańskie Stowarzyszenie Informatyczne ACM (Hypertext 2011). Jego praca doktorska o hipertekście (UAM, prof. Bogusław Bakuła) otrzymała I wyróżnienie w konkursie Narodowego Centrum Kultury. Członek Electronic Literature Organization. Stypendysta SAIA w Instytucie Literatury Powszechnej Słowackiej Akademii Nauk. Współpracownik Pracowni Badań Intersemiotycznych i Intermedialnych w Instytucie Filologii Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego.

W stronę poetyki gier wideo

Piotr Kubiński

Poetyka współczesnych tekstów poświęconych poetyce – jeśli wolno sięgnąć po takie sformułowanie – przewiduje, że we wstępnej części artykułu autor opowie się wobec sytuacji, w jakiej znajduje się ta dyscyplina. Tak regularna autotematyczność (charakterystyczna także dla innych dyscyplin permanentnie podejrzewanych o kryzys, czego przykładem może być choćby współczesna komparatystyka¹) nie powinna specjalnie dziwić. Praktyka badawcza ostatnich lat doprowadziła do znacznego poszerzenia zarówno obszaru zainteresowań poetyki, jak i repertuaru terminów, jakimi się ona posługuje. Ta swoista autorefleksja w pracach z zakresu poetyki wydaje się szczególnie uzasadniona w sytuacji, w której narzędzia poetyki – w oczywisty sposób genetycznie powiązane z obszarem badań literaturoznawczych – są wykorzystywane do badania tekstów nieliterackich czy zgoła: niejęzykowych. Z morza przykładów – znanych przecież czytelnikowi zainteresowanemu omawianą problematyką – ilustrujących tę poszerzającą praktykę wskażę tylko prace Ewy Szczęsnej (*Poetyka reklamy* oraz *Poetyka mediów*)² i Ryszarda Nycza (*Poetyka doświadczenia*)³, za których rozpoznaniem podążałem, pisząc wcześniej o poetyce gier wideo⁴.

To ostatnie stwierdzenie jest zarazem deklaracją, która pozbawia niniejszy tekst zbędnego – i co ważniejsze: fałszywego – pozoru dystansu czy neutralności. Stoję bowiem na stanowisku, że sposób myślenia charakterystyczny dla poetyki może wnieść wiele pożytku do rozumienia gier wideo. Takie stanowisko wymaga wszakże uzasadnienia, skoro można posłyszeć głosy sugerujące negatywną odpowiedź na pytanie, czy gry rzeczywiście otwierają się na lekturę poetologiczną. W niedawnym numerze „Tekstów Drugich” (3/2015) został opublikowany

¹ Zob. np. M. Kuziak, *Komparatystyka na rozdrożu?*, „Porównania” 2007, nr 4.

² E. Szczęsna, *Poetyka reklamy*, Warszawa 2001; tejże, *Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Warszawa 2007.

³ R. Nycz, *Poetyka doświadczenia. Teoria – nowoczesność – literatura*, Kraków 2012.

⁴ P. Kubiński, „Gry wideo – zarys poetyki”, Kraków 2016 [w druku].

tekst Scotta Rettberga *Budowanie wspólnoty wokół literatury elektronicznej*⁵. Zasłużony dla e-literatury współzałożyciel Electronic Literature Organization stawia tam tezę, według której współcześnie funkcjonujemy

w kulturze symulacji i wiele najpopularniejszych form rozrywki, jakie ma do zaoferowania kultura cyfrowa, w szczególności gry komputerowe, nie zapewnia doświadczenia angażującego wyobraźnię i dającego możliwość interpretacji, jak to jest w wypadku tekstów literackich, proponując zamiast tego doświadczenie gry i operowania zmiennymi w ramach danej symulacji. [...] Czytanie to czynność skupiona na wnętrzu, oparta na budowaniu własnego rozumienia metafory, języka, postaci, świata z materiałów przedstawionych na stronie, natomiast oddziaływanie z symulacją skierowane jest na zewnątrz, polega na działaniu i poruszaniu się w świecie, który jest już zwizualizowany i wyobrażony przez innych⁶.

Nie zamierzam, rzecz jasna, dowodzić tożsamości aktu lektury i aktu grania – czy też, jak woli Rettberg: aktu poruszania się po symulowanym świecie. Powyższy cytat (niemający wszakże centralnego miejsca w tekście) zasługuje jednak na uwagę, ponieważ zdaje się do pewnego stopnia reprezentować poglądy osób krytykujących gry wideo *en bloc* jako medium bezwartościowe. Kontrowersyjny charakter tej wypowiedzi jest szczególnie dobrze widoczny w perspektywie poetyki. Pominę przy tym fakt, że autor, charakteryzując świat gry jako „już zwizualizowany i wyobrażony przez innych”, zdaje się – chyba nie do końca świadomie – odmawiać interpretacyjnego potencjału także malarstwu, filmom, powieściom graficznym i innym twórcom kultury typu (audio)wizualnego, w których świat w oczywisty sposób zostaje zaprezentowany odbiorcy w jakiejś skonkretyzowanej postaci.

Problem ze spojrzeniem wyłaniającym się z cytatu Rettberga (który – chcę to podkreślić – jest tutaj jedynie przykładem, interesuje mnie jako reprezentacja pewnej postawy wobec mediów cyfrowych i gier w szczególności) polega przede wszystkim na nieuprawnionej redukcji. Działanie gracza nie musi się bowiem ograniczać do opracowywania strategii, któremu to działaniu Rettberg dychotomicznie przeciwstawia wysiłek lekturowy, który „opiera się głównie na wyobraźni”⁷. Podobnie sformułowana teza okazuje się trudna do obrony, przede wszystkim dlatego, że gry wideo są zjawiskiem bardzo różnorodnym, charakteryzującym się ogromną rozpiętością gatunkową. W znacznej mierze owa niejednorodność utrudnia – choć nie uniemożliwia – stawianie kategorycznych rozpoznań ogólnych, dających się zaaplikować do całego korpusu gier, jakie powstały. Redukowanie gier do tego jednego wymiaru – do wykonywania operacji obliczonych na uzyskanie najlepszego wyniku i do poruszania się po cyfrowym środowisku – przypomina rozumowanie przyjmowane przez niektórych uczestników tzw. sporu ludologiczno-narratologicznego. Nie wchodząc w szczegóły tej debaty – skądinąd ważnej dla kształtowania się zarówno współczesnych studiów nad grami, jak i narratologii transmedialnej⁸ – warto przypomnieć, że część jej uczestników odmawiała grom charakteru narracyjnego.

⁵ S. Rettberg, *Budowanie wspólnoty wokół literatury elektronicznej*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3.

⁶ Tamże, s. 139.

⁷ Tamże.

⁸ Na temat tego sporu i jego znaczenia w rozwoju tych dyscyplin zob. np. P. Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia. Palimpsesty Literackie Artystyczne Naukowe” 2015, nr 4.

Oprócz tego, że przyczyna niezgody tkwiła w znacznej mierze w braku uzgodnień terminologicznych, problem polegał także na formułowaniu uogólniających wniosków na podstawie pojedynczych przykładów, które trudno byłoby uznać za reprezentatywne.

Tymczasem gry wideo – zwłaszcza współcześnie, ale przecież dotyczy to także gier z poprzednich dekad – są różnokształtne. Z jednej strony można by postawić takie gry, jak *Microsoft Solitaire*⁹ czy *Noughts and Crosses*¹⁰ – a więc cyfrowe remediacje pasjansa i gry w kółko i krzyżyk. Działanie gracza sprowadza się tu nawet nie do nawigowania w przestrzeni, ale do wykonywania prostych operacji według ściśle określonych reguł. Z drugiej jednak strony wiele gier wideo należałoby nazwać hybrydycznymi tekstami kultury, które obok nawigacji czy manipulacji dostępnymi obiektami umożliwiają także takie aktywności, jak lektura czy dialog z innym człowiekiem. Z faktu, że gry wideo nie pozostawiają swojemu użytkownikowi klasycznie rozumianych Ingardenowskich miejsc niedookreślenia konkretyzowanych następnie przez odbiorcę (a do tego, jak sądzę, sprowadza się zarzut mówiący o tym, że świat gry „jest już zwizualizowany i wyobrażony przez innych”), nie wynika przecież, że nie otwierają się one na rozumienie – że nie wymagają interpretacji. Jedynie dla porządku wypada w tym miejscu odnotować, że tak postawiona hipoteza byłaby niezgodna z tymi stanowiskami filozoficznymi, które w akcie interpretacji dostrzegają fundamentalną strukturę rozumienia i nieodłączną część bycia-w-świecie (jak referuje te poglądy Ryszard Nycz: „Interpretacja w tym rozumieniu jest nieuchronną cechą naszych sposobów kontaktowania się ze światem”¹¹). Jednak i bez odwoływania się do rozumienia interpretacji w kontekście myśli Martina Heideggera czy Hansa-Georga Gadamera można przecież wskazać liczne gry wideo, które otwierają się na rozbudowane, czasem zaskakujące interpretacje.

Przykładem może być seria *Dark Souls*¹² – trudno byłoby zliczyć artykuły i dyskusje internetowe podejmujące pytanie, „o czym właściwie opowiada *Dark Souls*?”¹³. Gracz rozpoczynający rozgrywkę otrzymuje bardzo skąpe odpowiedzi dotyczące tła fabularnego, czasoprzestrzeni, w której toczy się akcja, i właściwego celu, jaki stawia przed nim gra – wszystko to, łącznie z rozbudowaną mitologią świata *Dark Souls*, staje się przedmiotem dociekań użytkownika, jeśli zechce on włożyć w grę interpretacyjny wysiłek. Tło fabularne w *Dark Souls* nie jest bowiem zaprezentowane wprost – gracz może raczej wyinterpretować jego obraz na podstawie danych trojakiego rodzaju: dzięki rozmowom z innymi bohaterami, dzięki (językowym) opisom znajdujących przedmiotów oraz dzięki wizualnemu projektowi samego świata¹⁴. Rzecz jasna użytkownik może po prostu próbować przeć naprzód i nie zastanawiać się nad sensem światopowieści¹⁵; jednakże uważna, precyzyjna lektura sygnałów tekstowych może przynieść w tym

⁹ *Microsoft Solitaire*, Wes Cherry, Microsoft Corporation Inc., 1990.

¹⁰ *Noughts and Crosses*, Alexander S. Douglas, 1952.

¹¹ R. Nycz, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Kraków 2000, s. 84.

¹² *Dark Souls* (seria), From Software, 2011–.

¹³ Zob. choćby Ch. Dahlen, *What „Dark Souls” Is Really All About*, „Kotaku”, 9 stycznia 2012, <<http://kotaku.com/5874599/what-dark-souls-is-really-all-about>> dostęp: 30.01.2016.

¹⁴ Zob. np. T. Battey, *Narrative Design in Dark Souls*, „Gamasutra”, 25 kwietnia 2014, <http://www.gamasutra.com/blogs/TomBattey/20140425/216262/Narrative_Design_in_Dark_Souls.php> dostęp: 30.01.2016.

¹⁵ Za pomocą neologizmu „światoopowieść” proponuję tłumaczyć termin „storyworld”, który jest kluczowy dla współczesnej narratologii transmedialnej. Więcej na ten temat zob. P. Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej...*

wypadku wyjątkowo obfite rezultaty i otworzyć przed graczem całe spektrum niewidocznych na pierwszy rzut oka znaczeń (w tym sensie lektura gracza przypomina śledztwo prowadzone na podstawie poszlak rozrzuconych po świecie gry).

Przykładem zupełnie innego rodzaju może być seria *Wiedźmin*¹⁶, która jest głęboko zanurzona w materii tekstualnej nie tylko ze względu na swój książkowy pierwowzór. Gra otwiera się na interpretację dzięki temu, że jest szczególnie silnie nasycona żywiołem intertekstualnym, który można odnaleźć w każdej z trzech dotychczasowych odsłon cyklu. Jak wskazywałem w artykułach poświęconych tym grom, nawiązania intertekstualne stanowią na tyle ważny element charakterystyczny serii, że odczytanie gry jako całości traci bardzo ważny wymiar, jeśli nie uwzględni się w nim całej siatki intertekstów¹⁷. Warto przy tym dodać, że owe odniesienia charakteryzują się różnym poziomem zakamuflowania – czasami wymagają od gracza wysokiego poziomu kompetencji czytelniczych. Wynika to z faktu, że autorzy *Wiedźmina* sięgają po różnorodne hipoteksty – od tekstów kultury masowej (takich jak popularne piosenki czy filmy) po aluzje odnoszące się do wysoko cenionych rejestrów literackich (np. do twórczości Edgara Allana Poe'go i Vladimira Nabokova). Oczywiście nieporozumieniem byłoby dowodzić, że wymiar intertekstualny stanowi najważniejszy czy dominujący aspekt gry. Równie nieuprawnione jest jednak pomijanie tego elementu składającego się na całość doświadczenia grania.

Sądzę, że w kontekście cytowanej wypowiedzi Rettberga interesujący okaże się jeszcze innego rodzaju przykład. Badacz literatury cyfrowej odwołuje się tam m.in. do metafory, a więc jednej z podstawowych i najstarszych kategorii poetyki rozumianej jako „zbiór instrumentów służących do wyróżniania i odgraniczania powtarzających się modeli struktur literackich, składników dzieł lub relacji zachodzących między poszczególnymi składnikami (nazwy terminów plus ich definicje)”¹⁸. O tym, że metafora może mieć charakter nie tylko językowy, lecz także audialny czy wizualny, oraz że może stanowić element poetyki tekstów nie tylko artystycznych, nie trzeba chyba dziś nikogo przekonywać. Jak pisze Szczęsna: „Metafora deklaruje otwartość na wszelki znak: językowy, ikoniczny, dźwiękowy, ruchowy”¹⁹. W kontekście gier wideo zasadne wydaje się pytanie o to, czy tego polisemiotycznego katalogu, na który wskazuje Szczęsna, nie należałoby uzupełnić o czynnik interaktywny – działanie ze strony użytkownika, które nie sprowadza się do odbioru i aktu interpretacji. Aby zilustrować tę propozycję, posłużę się grą *Flower*²⁰. Sięgam po ten właśnie przykład, ponieważ *Flower* to gra, która w ogóle nie posługuje się znakami językowymi (poza bardzo nielicznymi metasystemowymi wstawkami, w których prezentowany jest logotyp gry lub w których pojawiają się lapidarne komunikaty instruujące użytkownika, jak grać – tekst nie należy więc do diegezy). Pozwoli to, jak sądzę, w możliwie czytelny sposób zaprezentować specyfikę realizowania się dyskursu metaforycznego w oderwaniu od medium języka.

¹⁶*Wiedźmin* (seria), CD Projekt RED, 2007–.

¹⁷Więcej na ten temat pisałem w artykułach: *Dystans ironiczny w grach „Wiedźmin” i „Wiedźmin 2: Zabójcy królów”*, [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2015; a także *Co wyczytasz pod skórą Wiedźmina 3?*, „Ha!art” 2015, nr 3.

¹⁸E. Balcerzan, „Narodowość” poetyki – dylematy typologiczne, „Forum Poetyki” 2015, nr 2. Por. choćby M. Głowiński, *Poetyka wobec tekstów nieliterackich*, [w:] tegoż, *Poetyka i okolice*, Warszawa 1992.

¹⁹E. Szczęsna, *Poetyka mediów...*, s. 85.

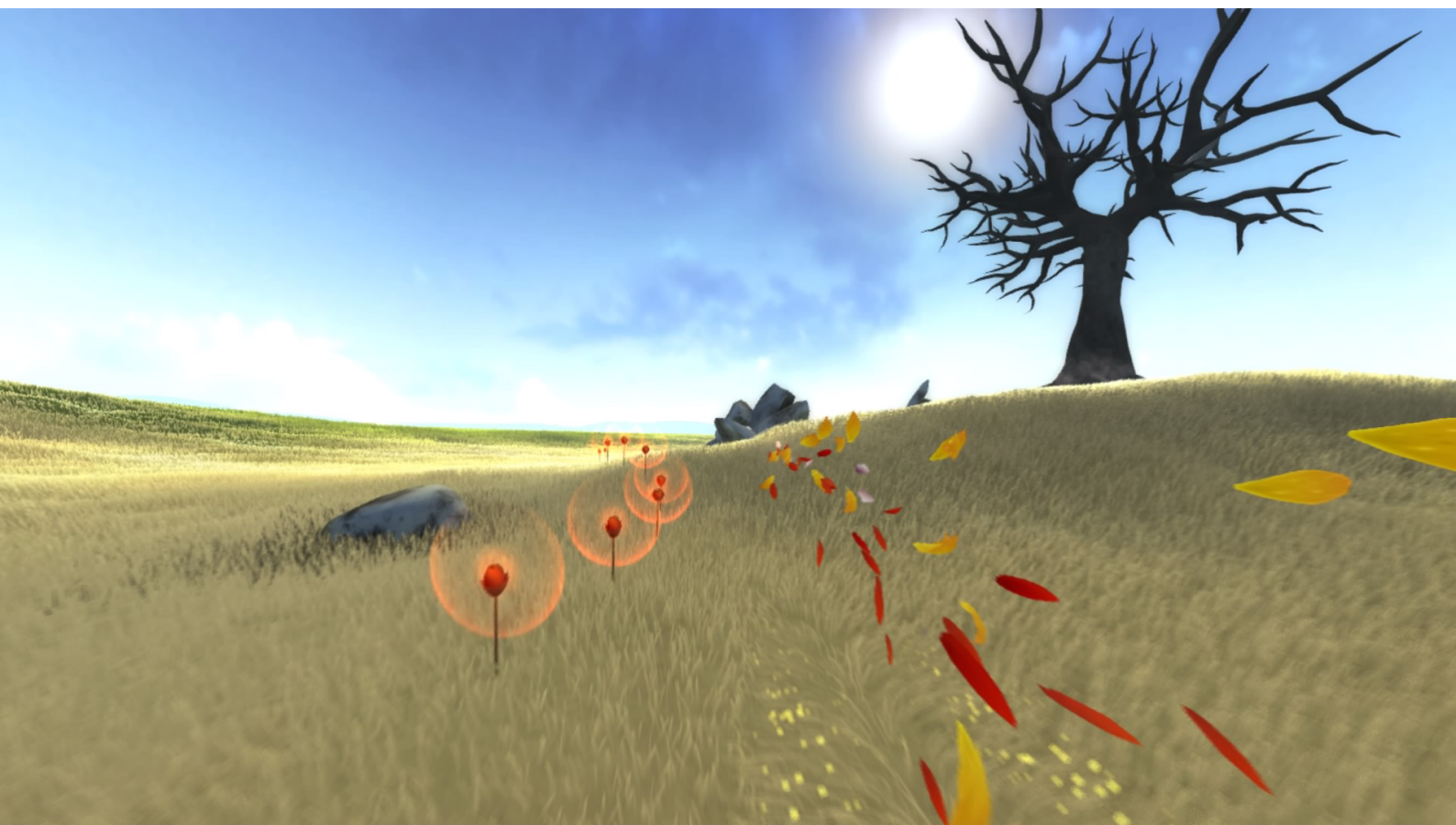
²⁰*Flower*, Thatgamecompany, 2009.



Ilustracja 1. *Flower*, Thatgamecompany, 2009

We *Flower* przedstawione zostają dwa plany diegetyczne – dwie przestrzenie, w których rozgrywa się akcja. Pierwszym miejscem akcji jest miejskie mieszkanie. W centrum obrazu widoczne są kwiaty w doniczkach (początkowo tylko jeden – z biegiem akcji pojawiają się kolejne) ustawione pod oknem. Na początku rozgrywki roślina jest jedynym elementem charakteryzującym się żywą kolorystyką; samo mieszkanie – podobnie jak widok za potłuczoną szybą okienną – jest natomiast utrzymane w ciemnej, przygnębiającej kolorystyce. Ten kontrast okazuje się oczywiście znaczący w interpretacji całości utworu.

Gdy gracz wybierze jedną z roślin i poprzez dłuższe przytrzymanie przycisku kontrolera skoncentruje na niej uwagę (jest to reprezentowane przez coraz silniejsze zbliżenie kamery koncentrującej się na obiekcie), ekran powoli zaczyna się ściemniać, a następnie gracz zostaje przeniesiony do drugiej przestrzeni fabularnej, którą można by najkrócej określić jako domę natury – akcja rozpoczyna się bowiem na łące. Kamera znów koncentruje się na roślinie – tej samej, którą wybrał gracz, albo bardzo do niej podobnej. Z korony kwiatu odrywa się jeden płatek i to nim następnie zaczyna sterować gracz. Łąka, po której dokonuje się ruch, początkowo może się wydawać nieograniczona, jednak jeśli gracz będzie chciał zanadto się oddalić, podmuchy wiatru zmuszą go do powrotu do właściwej części przestrzeni.



Ilustracja 2. *Flower*, Thatgamecompany, 2009

Choć instrukcja ta nie jest wyrażona wprost, a jedynie za pomocą interfejsu, gracz szybko orientuje się, że jego zadaniem jest zbliżać się do innych kwiatów rosnących w okolicy. Każda odwiedzona w ten sposób roślina gubi jeden płatek, który następnie przyłącza się do tego kierowanego przez gracza. Czasami towarzyszy temu dodatkowy efekt – najbliższe otoczenie odwiedzonych kwiatów nabiera intensywniejszych kolorów, jakby obudziła się tu energia życiowa. Po niedługim czasie użytkownik steruje już całym, systematycznie powiększającym się obłokiem – czy może raczej: stadem – barwnych płatków. Każdy etap rozgrywki stawia przed graczem konkretne zadanie – w wypadku pierwszego poziomu trzeba dotrzeć do starożytnego, obumarłego drzewa znajdującego się na jednym ze wzgórz. Gdy wszystkie kwiaty znajdujące się wokół drzewa zostaną już odwiedzone, kolorowy obłok kierowany przez gracza zaczyna wirować i uderza zwartym strumieniem w ziemię tuż przy wyschniętym pniu. W tym miejscu wyrasta następnie kwiat (taki sam jak ten, od którego zaczął się ów etap gry), a całe wzgórze pokrywa się intensywnymi odcieniami zieleni – drzewo natomiasz błyskawicznie zazielenia i odżywa.



Ilustracja 3. *Flower*, Thatgamecompany, 2009

Przedstawiony powyżej fragment rozgrywki pozwala na postawienie przynajmniej kilku pytań. Przede wszystkim – na czym polega istota relacji pomiędzy dwoma planami (miastem i domeną natury), w których rozgrywa się akcja. Czy akcja tocząca się na łące jest wyrażeniem pewnej potencjalności tkwiącej w roślinie rosnącej w doniczce (albo w każdej roślinie)? Czy jest to reprezentacja jej marzeń (jeżeli zgodzimy się na antropomorfizujący trop interpretacyjny)? Czy może podobieństwo pomiędzy dwoma kwiatami (tym w doniczce i pierwszym kwiatem na łące) wskazuje nie tyle na jednostkową tożsamość, ale na ich wspólnotę w obrębie jednego gatunku? Może więc chodzi nie tyle o konkretnego roślinnego bohatera, ile o odczytanie na planie właśnie bardziej metaforycznym, wskazującym na moc natury w ogóle. Odpowiedź na te pytania jest tym bardziej znacząca, że wydarzenia na łące wpływają na przedstawioną w grze przestrzeń miejską. Zarówno wnętrze pokoju, jak i samo miasto stają się po ukończeniu każdego z etapów bardziej uporządkowane, jaśniejsze i pełniejsze barw. Ten ruch od mroku i chaosu w kierunku jasności i porządku (harmonii) zdaje się wskazywać na klucz do (przynajmniej jednej z możliwych) interpretacji tego metaforycznego obrazu. Zgodnie z tym tropem gracz wciela się – jeżeli rzeczywiście można tu mówić o procesie identyfikacji – w samą *élan vital*. Kluczowy dla interpretacji tej metafory okazuje się czynnik interaktywności (fakt, że to właśnie gracz kieruje tą energią życiową). Jeśli można tu mówić o przekazie retorycznym, który wyrażałby pochwałę natury, to zaangażowanie gracza właśnie po stronie świata natury – a nie cywilizacji – dodatkowo wzmacnia wydźwięk tej metafo-

ry. Sprawcze działanie gracza we *Flower* niejako potwierdza, że głos natury i ukształtowany przez nią porządek rzeczy jest wartością pozytywną – skontrastowaną ze źle pojętym rozwojem świata techniki, cywilizacji, a więc człowieka. Kontrast ten nie jest jednak bezwzględny. Świat kultury nie zostaje tu wszakże zniesiony czy unicestwiony; podlega on jedynie metamorfozie, zmienia się pod wpływem uzdrawiającej mocy natury. W końcowych scenach *Flower* widzimy wszakże, że miasto dzięki zwycięstwu siły natury nabrało barw i życia – zupełnie jak uzdrowione drzewo z pierwszego etapu rozgrywki²¹. Można więc powiedzieć, że globalnym sensem tej metafory byłaby teza, według której cywilizacja nieuwzględniająca zasad natury, podporządkowująca naturę swoim potrzebom prowadzi do rozkładu i degeneracji. Retoryczne nachylenie tej metafory jest natomiast szczególnie widoczne dzięki jej zakorzenieniu w interaktywności: to gracz swoimi działaniami (które wynikają przecież z tak a nie inaczej zaprojektowanej rozgrywki) potwierdza słuszność tej interpretacji²².

Oczywiście możliwe są także inne interpretacje akcji przedstawionej we *Flower* – permanentny ruch wielobarwnych płatków można zapewne zinterpretować np. jako reprezentację twórczości artystycznej czy też ludzkiej wyobraźni, które okazywałyby się w tym rozumieniu ożywczą siłą twórczą, istotnie zmieniającą jakość ludzkiej egzystencji. Wielość możliwych rozumień pozostaje rzecz jasna naturalną konsekwencją tego, że mamy tu do czynienia z – jak ujęłaby to Szczęsna – transsemiotyczną metaforą właściwą (w przeciwieństwie do zleksykalizowanej – o utrwalonym, skonwencjonalizowanym znaczeniu), która charakteryzuje się „oryginalnością, otwartością interpretacyjną, wieloznacznością”²³.

W tekście opublikowanym na łamach „Forum Poetyki” Tomasz Mizerkiewicz pisze, że: „Nie należy się wszakże spodziewać, że związanym z tym zadaniom [badania cyfrowej tekstowości – przyp. P.K.] mogłaby podołać tradycyjna poetyka, lecz raczej, że jej słownik będzie w szybkim tempie rozbudowywany, częściowo wymieniany i problematyzowany”²⁴. Przykład pochodzący z gry *Flower* zdaje się potwierdzać tę – niekontrowersyjną przecież – tezę. Pozwala bowiem postawić zasadne pytanie o konieczność aktualizowania, rozszerzania narzędzi tradycyjnej poetyki. Jeżeli chce się za jej pomocą analizować gry wideo, to wymaga to uwzględnienia ich specyfiki i dostosowania narzędzi do nowych realiów tekstowych (czy też techstowych), w jakich musi ona operować. W tym wypadku pytanie to dotyczy kategorii metafory i uwzględnienia interaktywności w katalogu czynników kształtujących metaforę. Oczywiście celem niniejszego artykułu jest przede wszystkim zasygnalizowanie możliwości podążenia ścieżką teoretyczną,

²¹Da się to dostrzec także w sferze audialnej. Podczas pierwszego wyboru rośliny, gdy w planie miejskim dominuje jeszcze ciemna kolorystyka, w tle słychać cichy, jednostajny i raczej nieprzyjemny szum urządzeń elektrycznych. W ostatnich scenach, gdy harmonia zostaje przywrócona, tło dźwiękowe stanowią bardziej zróżnicowane dźwięki – krzyki bawiących się dzieci, odgłosy ptaków, echo muzyki. Wszystkie te trzy elementy (dzieci – zwierzęta – improwizowana muzyka) także wskazują na to, że wraz z oddaniem naturze należnego jej miejsca do miasta powróciła energia życiowa.

²²Na temat perswazyjnego wymiaru gier wideo i ich mechanizmów zob. m.in. I. Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge MA–London 2010.

²³E. Szczęsna, *Poetyka mediów...*, s. 92. Ciekawie w tym kontekście brzmią słowa Ewy Rewers, która przypomina, że „Atrybutami Hermesa, patrona hermeneutyki i translacji, czczonego na skrzyżowaniach dróg, była przecież pomysłowość i prędkość – nie porządek i koherencja. [...] Fortel, pułapka, zwrot i odchylenie – rozumiane dosłownie i metaforycznie, praktykowane i analizowane, odgrywają pierwszorzędną rolę w micie opowiadającym o początkach interpretacji”. E. Rewers, *Interpretacja jako lustro, różnica i rama*, [w:] *Filozofia i etyka interpretacji*, red. A. Kola, A. Szahaj, Kraków 2007.

²⁴T. Mizerkiewicz, *Nowe sytuacje poetyki*, „Forum Poetyki” 2015, nr 1, s. 22.

która uwzględniałaby interaktywny wymiar metafory, a nie zaproponowanie jednoznacznych rozstrzygnięć. Trop ten wydaje się jednak obiecujący w kontekście przyszłych badań.

Równolegle do aktualizowania istniejących już terminów współczesna poetyka otwierająca się na gry wideo powinna wytwarzać (i wytwarza) także zupełnie nowe narzędzia służące precyzyjnemu charakteryzowaniu i lepszemu rozumieniu badanych obiektów cyfrowych. Za przykład takiej autorskiej kategorii niech posłuży emersja. W swoich wcześniejszych badaniach proponowałem, by nazywać w ten sposób efekt wytrącenia gracza z naturalnej dla gier wideo (i szerzej – dla komunikacji cyfrowej) iluzji bezpośredniego uczestnictwa w wydarzeniach prezentowanych na ekranie²⁵. Samo złudzenie niezapośredniczonego udziału w cyfrowej fikcji bywa bowiem nazywane immersją – termin ten (choć dyskutowany) jest już mocno zakorzeniony w stanie badań dotyczących gier i mediów cyfrowych (a nawet niecyfrowych form tekstowości)²⁶. Proponując zatem kategorię emersji, odwołuję się jednocześnie do łacińskiego źródłosłowu immersji (*immergo, immergere* – zanurzać się). Jeżeli zgodzimy się na porównanie iluzji bezpośredniego udziału w fikcji do *zanurzenia* w niej (a na to właśnie wskazuje etymologia terminu „immersja”), to emersja (od łacińskiego *emerge, emergere*) odnosiłaby się do procesu niszczenia tej iluzji – do swoistego *wynurzenia* ze świata fikcji. Co ważne, czynniki emersyjne (oprócz tego, że zdarzają się incydentalnie – w wyniku błędu maszyny lub twórcy gry) mogą być wprowadzane do gry intencjonalnie. Rezultatem takiego celowego zabiegu może być nowa, digitalna realizacja strategii autotematyzmu czy metafikcjonalności. Czytelny przykładem takiego emersyjnego mechanizmu (który da się także odczytać przez pryzmat chwytu udziwnienia) jest scena z gry *Batman: Arkham Asylum*. Przedstawiony tam chwyt technicznej deziluzji polega na wprowadzeniu do gry efektu, który przypomina usterkę techniczną, a w istocie jest nowatorską formą reprezentacji percepcji bohatera. Analiza tego zabiegu tekstowego przez pryzmat immersji i emersji pozwala zrozumieć go nie tylko w porównaniu do analogicznych zabiegów znanych z filmu czy literatury, lecz także dzięki osadzeniu w specyfice medium cyfrowego²⁷.

Emersję przedstawiam tu w sposób jedynie hasłowy. Nie chcę bowiem powtarzać formułowanych już wcześniej rozpoznań, a jedynie zilustrować w skrótowy sposób to, jak poetyka może wzbogacać swój aparat pojęciowy o nowe narzędzia – dostosowane do specyfiki medium cyfrowego, ale nie oderwane od dotychczasowej tradycji badawczej. Choć trzeba się bowiem zgodzić z Rettbergiem, gdy wskazuje na oczywistą nietożsamość aktu lektury i aktu grania – to należy jednocześnie zaznaczyć, że te dwa procesy nie wykluczają się wzajemnie, ale mogą stanowić komplementarną całość. Skomplikowane relacje, w jakie wchodzi te dwa – i inne czynniki, które także domagają się uwagi w przyszłych badaniach – można postrzegać jako silny rys charakterystyki współczesnych gier, a także ich poetyki. W tej perspektywie wykreślenie gier z pola zainteresowań poetyki byłoby gestem tyleż ograniczającym, co nieuzasadnionym.

²⁵Termin ten zaproponowałem w tekście *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 1(5) [tekst dostępny online: <<http://dx.doi.org/10.12775/NM.2014.007>> dostęp: 30.01.2016.

²⁶Zob. na przykład M.L. Ryan, *Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory*, „Postmodern Culture” 1994, nr 1; G. Calleja, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge–London 2011.

²⁷Szczegółową analizę tej sceny zaproponowałem w artykule *Bergman vs. Batman. Chwyt technicznej deziluzji w grach wideo na tle praktyk literackich i filmowych*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” 2015, nr 1.

SŁOWA KLUCZOWE:

poetyka

metafora

t e k s t c y f r o w y

interpretacja

teoria literatury

GRY WIDEO

ABSTRAKT:

Artykuł przedstawia, w jaki sposób gry wideo lokują się w spektrum zainteresowań poetyki, i podejmuje kwestię rozszerzania narzędzi tradycyjnych badań poetologicznych w kontekście tekstowości cyfrowej. Autor podejmuje rozważania na temat potencjału interpretacyjnego, jaki można odnaleźć w grach wideo. Wskazuje także na specyfikę realizowania się w grach dyskursu metaforycznego w oderwaniu od medium języka.

NOTA O AUTORZE:

Piotr Kubiński – literaturoznawca, badacz mediów cyfrowych. Stopień doktora uzyskał na podstawie rozprawy *Poetyka gier wideo* nagrodzonej w Konkursie Polskiego Towarzystwa Komunikacji Społecznej na Najlepszą Pracę Doktorską z zakresu Nauk o Mediach i Komunikowaniu „DOKTORAT '14”. Pracownik Zakładu Komparatystyki na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, sekretarz Pracowni Badań Intersemiotycznych i Intermedialnych UW, doktorant w Instytucie Historii Sztuki UW.

Literackość sieci, literackość w sieci. Perspektywy badań

Elżbieta Winiecka

Kłopoty metodologiczno-terminologiczne absorbują znaczną część uwagi literaturoznawców uwikłanych w badanie nowych form internetowej komunikacji. Słowo *uwikłanie* oznacza, że literaturoznawstwo, choć nigdy nie było bezstronne, w digitalnych przestrzeniach ostatecznie traci status wiedzy o przedmiocie, stając się praktyką kulturową. Innymi słowy: nie da się badać literackości w Internecie bez zgody na reguły dyktowane przez to medium¹. Nie można obserwować działania portali społecznościowych, nie zakładając na nich konta, nie można poznać specyfiki gier RPG dostępnych online (ang. *role-playing game* – narracyjna gra fabularna, w której gracze wcielają się w fikcyjne role i realizują zaplanowany scenariusz) i zrozumieć ich literackiego oraz kulturowego fenomenu, jeśli nie staniemy się jednym z graczy, nie wymyślimy swojego bohatera i nie wczujemy się w swoją rolę. Nie da się zrozumieć, czym jest *Second Life*, dopóki sami nie stworzymy swojego awatara i nie wejdziemy do wymyślonej digitalnej arkadii, pozwalając swemu cyfrowemu alter ego żyć i komunikować się z innymi tworam cudzej wyobraźni. 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 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)

¹ Rzecz jasna, każde medium narzuca reguły i ograniczenia praktykom pisania. W przypadku literatury drukowanej rola medium, jakim od czasu wynalezienia druku był kodeks, przez długi czas zostawała przez literaturoznawców pomijana w badaniach nad problemami literackości. Materialność dzieła zyskała na znaczeniu w fazie dwudziestowiecznych eksperymentów liberackich. Dopiero jednak pojawienie się nowych możliwości technologicznych spowodowało znaczący wzrost zainteresowania problematyką mediów literatury.

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.

Czym bowiem właściwie jest to, czego szukamy: literackość w sieci? Czy to po prostu standardowo definiowane utwory literackie, których medium jest Internet? A może chodzi o literaturę elektroniczną, czyli tę, która nie tylko korzysta z nowego medium jako nośnika, lecz powstała i może być czytana wyłącznie dzięki użyciu cyfrowej technologii? Dzieł e-literackich nie da się przenieść tak po prostu do medium analogowego, urzeczywistniają się jedynie w środowisku digitalnym, a komputer to warunek *sine qua non* ich istnienia. Tym różnią się od literatury ucyfrowionej. Są wreszcie takie literackie obiekty, które w cyfrowej postaci dostępne są tylko w Internecie. Część z nich nie da się przenieść na inny nośnik (płytę CD, DVD), jest przy tym interaktywna, to znaczy, że ich przebieg zależy od realnych decyzji odbiorcy, który wchodzi w interakcję z obiektem. Zawsze wybiera on jednak ścieżkę lektury spośród możliwości danych przez autora. Wolność czytelników i otwartość dzieła są zatem pozorne: granice w sferze konkretnych działań stawiają im techniczne możliwości sprzętu, a także zamysł projektanta/autora, który precyzyjnie i zgodnie z algorytmem przewiduje wszystkie możliwości działań odbiorcy.

Co jednak stanie się, gdy nie ograniczając się do obiektów e-literackich i portali poświęconych twórczości literackiej, zapytamy o literackość całego Internetu? Gdy spróbujemy opisać jego literacki potencjał? Wszak sieć nie tylko pośredniczy między użytkownikami, lecz sama jest przekazem. W takiej perspektywie autoreferencjalny, samozwrotny potencjał Internetu może być przedmiotem refleksji już nie tylko jako narzędzie, które przynosi przewrót w kulturze, strukturach postrzegania i relacjach interpersonalnych, lecz jako medium samo generujące estetyczny naddatek.

Problemy, z jakimi mierzą się badacze cyfrowej piśmienności², wiążą się ze zmianą kulturową dotyczącą istoty sposobu naszego funkcjonowania w świecie; wrażliwości, potrzeb i sposobów ich zaspokajania.

Europejska kultura 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, czyli *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 dziewięćdziesiątych XX wieku ukuto nowe określenie: *digerati*, będące kontaminacją sformułowania

² Trzeba tu przede wszystkim wskazać Ewę Szczęsną i współpracujący z nią zespół. Badaczka ta już od lat zajmuje się poetyką digitalną, wyjaśniając polskiemu czytelnikowi społeczne, kulturowe i estetyczne konsekwencje zwrotu digitalnego. W gronie polskich literaturoznawców zajmujących się tą problematyką wymienić należy m.in.: Piotra Mareckiego, Katarzynę Bazarnik, Zenona Fajfiera, Mariusza Pisarskiego, Urszulę Pawlicką, Macieja Maryła. Podkreślić przy tym warto prekursorski charakter działań filologów, od których nowe medium wymaga radykalnego przededefiniowania przedmiotu badań oraz wypracowania nowych narzędzi opisu. Nie do przecenienia jest tu współpraca z kulturo- i medioznawcami pozwalająca spojrzeć na literaturę w kontekście jej uwarunkowań technologicznych, zaś na szeroko rozumiane praktyki literackie – jako na aktywność ściśle powiązaną z kontekstem kulturowym.

digital literati. *Digerati* to rodzaj cyberelity, o której Vilém Flusser napisał: „nowa elita myśli liczbami, formami, kolorami, dźwiękami, ale w coraz mniejszym stopniu słowami”³. Stanowi ona grono osób, które aktywnie uczestniczą w tworzeniu nowego typu kultury, opartego na generowaniu, transmisji i zarządzaniu informacją⁴. Tak oto na naszych oczach tradycyjny model dobrze wykształconego humanisty – erudyty odchodzi w przeszłość. Nie oznacza to (na szczęście), że znajomość kultury literackiej jest zbędna. Okazuje się jednak niewystarczająca i coraz częściej wymaga połączenia z kompetencjami nowomiedialnymi (*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, tj. w niematerialnym, wirtualnym i interaktywnym środowisku cyfrowym, musimy na nowo przemyśleć ontologiczne, estetyczne, polityczne i społeczne 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 rzeczywistości materialnej rozbudowanej o wirtualną, zaś obie stanowią nierozłączne wymiary jednostkowego życia i doświadczenia. Ta pokoleniowa zmiana widoczna jest również w sposobach korzystania z dóbr kultury⁵. Muszą ją też uwzględniać badacze digitalnego słowa. Ale sami literaturoznawcy nie są zgodni co do wartości i wagi zjawisk, z którymi stykają się w Internecie. Ich podejście rozpościera się między głębokim sceptycyzmem uzasadnionym przywiązaniem do starych rozpoznań dotyczących specyfiki komunikacji literackiej, a przekonaniem o nieodwracalności zmiany, wymagającej znalezienia nowych sposobów opisu dynamicznej metamorfozy, jakiej podlega literatura w dobie technokultury. 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 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

³ V. Flusser, *Spółczesność alfanumeryczna*, przeł. A. Kopacki, „Lettre Internationale” 1993/1994, s. 48, cyt. za: P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Katowice 2010, s. 31.

⁴ 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...*, s. 36. Informacje o kształtowaniu się medialnych elit zaczerpnęłam również z tej pracy – por. s. 7-37.

⁵ Socjologowie, kulturoznawcy i medioznawcy wszechstronnie opisali już fenomen tej zmiany. Warto przywołać stanowisko Piotra Zawojskiego, który charakteryzując wnikliwie komunikacyjny przełom związany z powstaniem społeczeństwa sieciowego, wprost mówi o nowym paradygmacie kulturowym. Por. P. Zawojski, *Cyberkultura...*

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 zaobserwować można odejście od teorii na rzecz praktyk kulturowych stanowiących 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 postrzegania⁶. 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”⁷, bądź też wręcz jako wymiar posthumanistycznego doświadczenia rozproszenia i cyborgizacji podmiotu, wymiar będący jego częścią, a zarazem warunkiem artykulacji.

W komunikacji internetowej liczą się multimedialność, przestrzenność i dynamika kulturowych obiektów, które coraz częściej przybierają formę rozbudowanych animacji. Nowa sytuacja medialna nie zwalnia jednak użytkownika z trudu dociekania sensów, przeciwnie – wymaga ona zwielokrotnionego wysiłku intelektualnego, czytelnikowi jest bowiem dużo trudniej przedostać się do semantycznej warstwy tekstu, eksponującego swoją medialną tkankę. Jednokierunkową lekturę zastępuje interaktywność dająca możliwość połączenia czytania z twórczym pisanem. W optyce literaturocentrycznej nazywa się tę dynamiczną sytuację prze-pisywaniem kultury⁸, ale ani czytanie, ani pisanie nie wyczerpują bogactwa działań, podejmowanych przez użytkowników. Co to oznacza dla literaturoznawcy?

Ewa Szczęsna, od wielu lat zajmująca się badaniem przemian literackości w środowisku cyfrowym, podkreśla, 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”⁹. 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

⁶ Neurobiolodzy badający struktury mózgu i jego działanie oraz kognytywiści 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*, Gliwice 2013. Także psychologowie i socjologowie łączą rozwój określonych procesów poznawczych oraz społecznych praktyk ze specyfiką technik i narzędzi pośredniczących między podmiotem i środowiskiem. *Cognition, Education and Communication Technology*, red. P. Gärdenfors, P. Johansson, London 2005. Z kolei z perspektywy literaturoznawczej o wpływie nowych mediów na myślenie pisze Katherine N. Hayles (*How We Think. Digital Media and Contemporary Technogenesis*, Chicago 2012).

⁷ Por. M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka, Warszawa 2004.

⁸ Mam na myśli zorganizowaną w 2014 roku przez Instytut Kultury Polskiej UŁ ogólnopolską konferencję *Literatura prze-pisana*, na której w centrum zainteresowania referentów znalazło się „twórcze pasyżowanie na cudzych tekstach”. Por. „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, nr 2. *Literatura prze-pisana. Od Hamleta do slashu*, red. A. Izdebska, D. Szajnert, Łódź 2015.

⁹ E. Szczęsna, *Cyfrowe parafrazy. O niedokładnym przepisywaniu kultury*, [w:] *Literatura prze-pisana...*, s. 15.

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 obserwować możemy wszechobecność literackich struktur (jak we wspomnianych już grach RPG, które dzięki cyfrowej technologii dają graczom możliwość urzeczywistnienia literackiej fikcji w wirtualnym świecie). Świat wirtualny to wielki konglomerat światów przedstawionych, ze swoimi bohaterami literackimi, fabułami, narracjami, który da się przecież opisać językiem teorii literatury. Jednocześnie trudno uznać, by słownik poetyki opisowej wyczerpywał kulturowe i tekstowe możliwości procesów, polegające – zgodnie z rozpoznaniem Szczęsnej – „na eksperymentalnym krzyżowaniu form dyskursywnie odmiennych, nakładających na jedne dyskursy cechy innych dyskursów”¹⁰.

Z perspektywy odbiorcy wszystkie te zjawiska, multiplikujące, przekształcające i parafrazujące zastane kody kulturowe, wymagają nowego podejścia, przekraczającego dotychczasowe intelektualno-percepcyjne operacje dokonywane przez niego w sferze znaczeń. W interaktywny proces obcowania z obiektem digitalnym w dużo większym stopniu niż w trakcie lektury kodeksu angażowana jest somatyczność. W przypadku wielu multimedialnych projektów bezpośrednio wpływa ona na dzieło, nie tylko na poziomie interpretacji jego sensów, co miało miejsce w tradycyjnej literaturze, lecz w strukturalno-technicznej warstwie tekstu, którą Ewa Szczęsna nazywa teksturą¹¹. Jednocześnie odbiorca doświadcza dzieła jako obiektu nie tylko oddziałującego na jego ciało, ale też od tej cielesności uzależnionego. Doskonały przykład stanowić może projekt *Andromeda* Cailine Fisher¹². Jest to inscenizacja aktu czytania przestrzennej książeczki dla dzieci, oparta na współzależności między człowiekiem i maszyną, których współpraca umożliwia zaistnienie utworu. Użytkownik pokazuje 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 często 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 konstrukcją dzieła, sedno doświadczenia literackiego pozostaje niezmiennie. Wymóg pogłębionej refleksji, uważności, skoncentrowania uwagi na przekazie, nadal pojawia się za każdym razem, gdy obcujemy z przekazem języko-

¹⁰Tamże, s. 13.

¹¹E. Szczęsna, *Znak digitalny. U podstaw nowej semiotyki tekstu*, [w:] *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, red. E. Szczęsna, Kraków 2015.

¹²http://collection.eliterature.org/2/works/fisher_andromeda.html dostęp: 30.01.2016.

wym klasyfikowanym jako literacki. Dzieła te określane są mianem e-literatury, czyli utworów wytworzonych z udziałem komputerów i wymagających użycia tychże do ich przeczytania/wykonania. Reprezentatywny zbiór przykładów literatury elektronicznej gromadzony jest w kolejnych zbiorach, publikowanych przez Electronic Literature Organization (2006, 2011)¹³.

Zjawisko e-literatury nie wyczerpuje jednak bogactwa literackich praktyk i problemów związanych z ich statusem w sieciowym środowisku. Co więcej, zdaniem Sandy'ego Baldwina, autora książki *Internet Unconscious*¹⁴, niezwykle odświeżającej myślenie o problemach literatury cyfrowej, 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.

Baldwin opisuje 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 zaiste daleko idące, 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, poczynając od podstawowej struktury kodów komunikacyjnych aż po zasady działania testu CAPCHA, kodu ASCII czy polecenia Chmod 777, będącego pozwoleniem na swobodne pisanie, czyli na wprowadzanie zmian w dokumentach przez każdego użytkownika. Tutaj także zakotwiczone są struktury hipertekstowe społecznościowych portali, 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 systemu 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

¹³ <<http://collection.eliterature.org/>> dostęp: 11.03.2016. Por.: N.K. Hayles, *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, Notre Dame 2008.

¹⁴ S. Baldwin, *The Internet Unconscious. On the Subject of Electronic Literature*, Nowy Jork-Londyn 2015.

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, pisanie i archiwizacji wszystkich dokumentów. Tutaj także powstaje zinstytucjonalizowana literatura elektroniczna dostępna w postaci zamkniętych, gotowych dzieł. Do kwestii tej jeszcze wrócimy za chwilę.

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

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.

Baldwin stara się udowodnić, że istotę komunikacji online stanowi nasza skłonność do przekształcania tego, co dosłowne (*literal*) w literackie (*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-pasjonatów, którzy chętnie instytucjonalizują swoje zainteresowanie, organizując zjazdy, konferencje i stowarzyszenia¹⁵. Stanowią oni jednak w swej istocie anonimowy tłum gromadzący się wokół zideologizowanej instytucji nazywanej Literaturą w Internecie.

Poetyka komunikacji online to prawdziwa kopalnia nowych zjawisk z pogranicza problematyki literackiej i społecznej. Narzędzia literaturoznawcze, z ich wyczuleniem na wielopoziomość, złożoność i nieoczywistość ról nadawczo-odbiorczych wydają się doskonale pasować do opisanie tej nowej sytuacji. Odżywają, a zarazem ulegają jeszcze większej komplikacji problemy absorbujące przed laty badaczy komunikacji literackiej. Okazują się one o tyle ważniejsze, że nie dają się zamknąć w autonomicznym obszarze badań nad literaturą. Dlatego fenomeno-

¹⁵Najbardziej znana to Electronic Literature Organization, działająca w Massachusetts Institute of Technology (ELO). Powołana, aby wspierać i ułatwiać pisanie, publikowanie i czytanie literatury w mediach elektronicznych, przyczyniła się do upowszechnienia rozumienia literatury elektronicznej jako projektów będących swoistą kontynuacją tradycyjnego myślenia o literaturze jako sztuce słowa przeniesionej w obręb nowych technologii.

logiczny opis nowej literackości oraz usieciowionej komunikacji służyć może lepszemu zrozumieniu kulturowej zmiany, w jakiej uczestniczymy.

Myśląc nie o rzeczywistych operacjach, ale hipostazując wszystkie potencjalne zdarzenia, które mogą zostać urzeczywistnione w obrębie komunikacji online, sporządzić można katalog rozmaitych figur retorycznych, które użyczają swoją zasadę działania i tworzenia znaczeń splatającym się dyskursom, a także – na innych poziomach elementom strukturalnym, takim jak strony, konta i poszczególne słowa (np. tagi).

Nicholas C. Burbules zauważył, że linki mają wpływ na sposób rozumienia hipertekstu, którego zasadniczą część struktury stanowią właśnie hiperłącza¹⁶. Linki nie są sobie równe: ustalają zakres asocjacji, definiują też dostęp do informacji¹⁷. I – dodajmy – tworzą retoryczną sieć, która osłabia referencjalną siłę treści na rzecz właściwości estetycznych i perswazyjnych struktury. Linki stają się narzędziem retoryki, tworząc znaczenia poprzez przeniesienie użytkownika od jednego do drugiego punktu. Badacz wymienia tropy, definiujące typy linków. Są to: metafora, metonimia, synekdocha, hiperbola, antystaza, identyczność, efekt przyczyny i skutku, katachreza. Istotą tego mechanizmu jest pozorny automatyzm („poprzez naciśnięcie klawisza można połączyć każde dwie rzeczy”¹⁸), pozwalający przemycić funkcję perswazyjną. Surfując w sieci, łatwo zauważyć, że linki prowadzą nas wedle zasady asocjacyjnej w sposób pozwalający niejednokrotnie doświadczyć skojarzeniowej dowolności i zaskakujących zestawień. Dotyczy to zwłaszcza reklam, które wykorzystują pozorną identyczność słów do łączenia zupełnie odmiennych obszarów tematycznych. Według Nicholasa Burbulesa „dynamika Internetu jest hiperboliczna z natury”¹⁹. Widać to zarówno w określeniu „globalna sieć”, jak i w przypisywanych mu cechach: panoptyzmie, wszechwładzy i uniwersalizmie. Tak kwestię tę w odniesieniu do współczesnej kultury opisuje Jakub Z. Lichański:

Gdy tworzymy coś, co ma kogoś innego o czymś, bądź do czegoś przekonać (także dzieło architektoniczne, utwór muzyczny, obraz, rzeźbę, film, program radiowy i/lub telewizyjny, tekst reklamowy, stronę WWW itp.) – wtedy zawsze mamy do czynienia z retoryką²⁰.

¹⁶Warto wskazać kilka różnic między systemem przypisów stosowanych w tradycyjnych tekstach a linkami w hipertekście. Po pierwsze, przypisy nie stanowią równorzędnej wobec dzieła części tekstu, lecz są komentarzem do niego. Linki przeciwnie – łączą leksje równorzędne względem siebie. Po drugie, linki przekształcają linearną strukturę dzieła w sieć. Każda kolejna leksja, do której przenosi czytającego hiperłącze, jest hipotetycznie równorzędna względem wcześniejszej partii tekstu. Po trzecie, linki czynią przebieg lektury nieprzewidywalnym. Każdy link rozbija fabularny bieg zdarzeń, przenosząc czytelnika w czasie i przestrzeni świata przedstawionego. Nie ma on przy tym żadnej kontroli nad tym, dokąd trafi za pośrednictwem hiperłącza. Nie wie też, czego może się spodziewać po kliknięciu weń. To zaś wprowadza w każdy akt lektury dezorientację, rozbija narracyjną spójność, przenosząc uwagę odbiorcy z poziomu świata przedstawionego na poziom przedstawienia. Po czwarte, link udostępnia (ujednoznacznia) wszelkie odniesienia między tekstami. Nie jest przy tym unaocznioną intertekstualnością, lecz dodatkowym wymiarem strukturalnym, przekształcającym naturę tekstu. Interekstualność zaś to wymiar hipertekstu, realizujący się, podobnie jak w literaturze analogowej, jako system aluzji, nawiązań i odniesień na poziomie semantycznym i zależny od kompetencji czytelnika. Interekstualność dotyczy zatem semantyki, hipertekstualność – ontologii dzieła. Po piąte zatem, system hiperłączy czyni z każdego tekstu wypowiedź nieuchronnie metatekstualną, demonstrującą swój zarazem tekstowy i technologiczny wymiar.

¹⁷N.C. Burbules, *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.

¹⁸Tamże, s. 208.

¹⁹N.C. Burbules, *Retoryka sieci...*, s. 205.

²⁰*Wyzwania kultury współczesnej a retoryka*, tu: J. Z. Lichański, „Forum Artis Rhetoricae” 2011, nr 2, s. 28, <http://www.retoryka.edu.pl/files/far2_art2.pdf> dostęp: 30.01.2016.

A zatem nie tylko słowo i obraz, lecz także wszystkie inne kody wykorzystywane w dyskursywnych formach, również tych podlegających regułom uproszczonej komunikacji, takie jak kod kinestetyczny i dźwiękowy (tu zarówno dźwięki naturalne, jak i syntetyczne), podlegają tym samym regułom retorycznym. To, co retoryczne, jest jednak zarazem polityczne i podlega regułom nadzoru i kontroli. Czy tak definiowana retoryczność nie jest przeciwieństwem literackości? Jeśli uznamy, jak chce tego autor *Internet Unconscious*, że literatura to pole całkowitej wolności, także wolności od jakichkolwiek z góry narzuconych pragmatycznych celów, wówczas istotnie uznać musimy Internet za przestrzeń działań politycznych, dla których retoryka jest jednym z wszechobecnych i uniwersalnych narzędzi. Sandy Baldwin podjął się karkołomnej próby uchwycenia nieuświadomionego i nieświadomego wymiaru Internetu, który konstytuuje się poza regułami retoryki systemu: w wyobrażonym gdzie indziej, w którym pulsuje literackość sekretna, rozproszona, podskórna, działająca na imaginację, 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. Ja też mam przed sobą ekran, moje palce stukają w klawiaturę. Na ekranie wyświetlają się kolejne słowa. Edytor tekstu co jakiś czas podkreśla je czerwonym szlaczkiem. To znak, że popełniłam błąd. Maszyna, korzystająca ze swojej bazy danych, kontroluje mnie na bieżąco. Szukam w głowie właściwych określeń. Wymyślam neologizm. Zapisuję. Komputer reaguje natychmiast. Podkreśla go na czerwono. Niektóre słowa automatycznie koryguje. Cofam kursor i poprawiam, aby zapis był zgodny z moją intencją, a nie z zasobem słownikowym maszyny. Na darmo. Znowu mnie poprawia. Jestem uparta. Cofam kursor i wpisuję swoje słowo. Nie wiem, dlaczego nie podobają mu się wyrazy: cybertekst i sensotwórczy. Podkreślił je. Macham ręką. Ale po chwili zastanowienia dodaję je do jego słownika. Za to kiedy zamiast *słowa* wystukałam *sowa* – edytor nie reaguje. Sowa i słowo to przecież dla niego jedynie numeryczne kombinacje, które dla mojej wygody przekształca w znajome pismo. Toleruję tę nonszalancję, bo liczba udogodnień, jakie daje mi edytor tekstu, przeważa nad wadami.

Moje emocje, intencje i pragnienia muszę jednak podporządkować wymogom technicznemu komputera. Palce wystukują na klawiaturze słowa, które chcę zapisać, ale siłę nacisku dostosowuję do jej wymogów. Inaczej pojawiają się błędy. Nie jestem zatem wolna. Dlatego – to już mocna teza Baldwina – w digitalnym pisaniu literatury nie ma, ponieważ fundamentalnym warunkiem literatury jest absolutna wolność pisania czegokolwiek. A ja godzę się na podporządkowanie twardym regułom cyfrowych kodów.

Sandy Baldwin idzie jednak dalej: mówi o tym, że ciało unieruchomione przy komputerze przekształca się w broń, wykonuje polecenia maszyny. Ciało sprzężone z klawiaturą 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. Siła nacisku znajduje odzwierciedlenie w grubości stawianej kreski. Papier rejestruje wszystkie potknięcia: skreślenia, dopiski, poprawki. Stanowi zapis obecności i cielesności. A kiedy chcę dotknąć słów zapisanych na ekranie, natykam się na powłokę ekranu, który oddziela mój świat od tamtego. Tamten – świat liter, słów, komunikatów – jest głębiej, ale niedostępny, nieosiągalny. Komunikacja powierzona sieci staje się hipostazą niemożliwej

literackości. Niemożliwej – ponieważ warunkiem fundamentalnym literatury jest absolutna wolność, tymczasem owa wolność ziszcza się wyłącznie w sferze wyobraźni.

Rzeczywistą dynamikę technologicznej warstwy tekstu czytanego z ekranu wzmacnia słownictwo, nazywające mentalną dyspozycję użytkownika, która sugeruje, że unieruchomieni przed ekranem komputera wykonujemy realne czynności fizyczne. *Wchodząc do sieci, przeskakuję ze strony na stronę, surfuję, robię zakupy. Piszę?* Jeśli gram w gry online, to skala możliwych działań staje się praktycznie nieograniczona. Tu przynajmniej moja partycypacja w rzeczywistości wirtualnej zostaje ujednoznaczniiona: mogę (niczym autor powieści o swoim pierwszoosobowym narratorze) powiedzieć, że oddelegowuję do świata fikcji swój awatar – cyfrowego reprezentanta, który w moim imieniu wykonuje kolejne zadania. Nie jest to jednak takie oczywiste, gdy na stronie internetowego sklepu korzystam z usługi doradcy. Wymieniając z nim uwagi, nie mam pewności, czy komunikuję się z człowiekiem, czy z programem komputerowym opracowanym jako serwisowa obsługa klienta. Pewne pozostaje jedno: logując się na dowolnej stronie lub portalu, zawieszam zasadę rzeczywistości i materialności, rzucam się w otchłan nierozstrzygalności. Poziom mojej niepewności co do statusu treści oraz ich nadawcy każe myśleć zarówno o niepewności ontologicznej, jak i epistemologicznej.

Nie wiem przecież, jaki jest ontyczny status podmiotów, z którymi się komunikuję. Czy na pewno rozmawiam z człowiekiem, czy informację automatycznie wygenerowaną przez program komputerowy biorę za intencjonalną? Mając na uwadze coraz popularniejszy projekt technologii Semantic Web, standaryzującej informacje w Internecie w taki sposób, by poszczególne dane były wyszukiwane i przekazywane inteligentnie, tj. 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 pożądaných treści. Teraz zadanie to przejmą komputery. Technologia Semantic Web umożliwi komputerom rozumne (tj. uwzględniające znaczenie słów) wyszukiwanie potrzebnych informacji. Podstawowym budulcem sieci stanie się być może już wkrótce nie plik, lecz znaczenie. Jednocześnie jednak może okazać się, że utracimy możliwość odróżniania człowieka od maszyny, a także 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 nie biorę, jak dzieje się to podczas lektury tekstu literackiego, w nawias całej sytuacji jako zjawiska, które stanowi przykład literackich quasi-sądów. Wszak w pierwszej osobie pisze do mnie (prawdopodobnie) człowiek, który chce, abym uwierzyła w to, co mówi na swój temat. Dlaczego to robi, w jaki sposób chce wpłynąć na moją – rzeczywistą przecież – sytuację? Znajdujemy się na rubieżach klasycznej dwuwartościowej logiki. Nie dlatego jednak, że ktoś bardzo umiejętnie nas oszukuje, lecz dlatego, że 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. Jego propozycja jest rodzajem nowej fenomenologii percepcji, zgodnie z którą o granicach i rozumieniu przedmiotu badań decyduje przede wszystkim czytający. Nie zajmuje się więc tekstami literackimi w tradycyjnym rozumieniu, lecz procesami komunikacji piśmiennej online. Przygląda się relacjom między ciałem unieruchomionym i ekranem komputera, między pragnieniem spotkania Innego, które powoduje naszymi działaniami, a skomplikowanymi mechanizmami informatycznymi, które tylko pozornie wydają się niewinnym pośrednikiem.

Kody cyfrowe (ASCII, Unicode), w których w postaci ciągu zerojedynekowego 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 zapisać: to wyobrażone w trakcie pisania relacje do innego (adresata), które powstają i istnieją wyłącznie w wyobraźni piszącego. Tak rodzi się literackość kodów alfanumerycznych. Nie jest ona tożsama z literaturą jako zapisanym obiektem, lecz wyobrażoną inskrypcją bez śladu, samą możliwością niekontrolowanej wypowiedzi, która – podkreślmy to raz jeszcze – ma charakter wyłącznie imaginatywny. Wszyscy dzielimy się i wymieniamy kodami, nie ciałami. Czujemy przyjemność i cierpienie, dzieląc się z kodem, nie z drugim człowiekiem. A jednocześnie marzymy o innym dziele, w którym możliwe są intymność i sekret. I w wyobraźni przenosimy się właśnie tam.

Dlatego pisanie w sieci to, zdaniem badacza, przede wszystkim wkroczenie w świat imaginacji. Począwszy od tego, że musimy sobie wyobrazić, czym właściwie jest sieć, przez wyobrażenie sobie siebie jako podmiotu piszącego, aż po wyobrażenie sobie Innego, tego, do którego kieruję swój komunikat. Internet – postmedium²¹ pozbawione materialności – to przede wszystkim dzieło wyobraźni. Status pisania w sieci nie może być oddzielony od sieci jako hipertekstowej struktury i jako wydarzenia. Pytanie o to, czym jest Internet jako wyobrażona przestrzeń komunikacji, prowokuje kolejne: o poetykę pisania w sieci i o literackość tej sieciowej piśmienności.

Unieruchomieni przed ekranem komputera snujemy fantazje na temat Innego, do którego kierujemy wystukiwane na klawiaturze słowa. Ale owo pośrednictwo jest zgubne²². Przenicowane i nicujące pragnienie w pisaniu w sieci jest do cna wirtualne i techniczne²³. Baldwin

²¹O Internecie jako postmedium ujednolicającym w kodzie zerojedynekowym wszystkie inne media, które stają się w ten sposób bytami cyfrowego uniwersum technokulturowego patrz: P. Celiński, *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Lublin 2013.

²²O problemach zapośredniczonego technicznie pisania, zwłaszcza związanych z praktyką i teorią pisma ekranowego patrz: *Ekrany piśmienności...*

²³Andrzej Gwóźdź o doświadczeniu pisania na ekranie pisze: „To coś innego niż rzeźbanie na papierze za pomocą pióra czy długopisu, już raczej rodzaj myślenia równoczesnego z pisaniem, równoległego do samego aktu pisania. [...] w dobie elektronicznej produkcji i reprodukcji litery przestały się kojarzyć z materią pisma, bo tej materii po prostu nie ma [...]. Pozostaje jedynie bezwonna, niematerialna infografia liter-nieliter, raczej obrazów liter, bo przecież procesor nie wie, co robi; słowo jest dla niego mniej skomplikowaną matrycą obrazka, funkcja algorytmu, już nie pisania. A my, pisząc «na komputerze», jedynie to pisanie pozorujemy, w istocie uruchamiając binarne struktury procesora. I gramy na tej scenie pisma-nie-pisma, spektakle pisania, które pisanem wcale już nie jest, już raczej nieustannym zarządzaniem kodem cyfrowym w duchu tekstu, desygnowaniem wirtualności, by na wyjściu upozorowała jednak porządek znaków alfanumerycznych ułożonych w linię pisma”. A. Gwóźdź, *Posłowie*, [w:] *Ekrany piśmienności...*, s. 338-339.

pokazuje więź, jaka zawiązuje się między dwojgiem komunikujących się przez Internet ludzi, jak tworzy się owa wyimaginowana sieć. Nie na poziomie technicznym, lecz w sferze fantazji, poza ekranem. Kiedy chcę wysłać komuś wiadomość, częścią mojego pisania staje się oczekiwanie na odpowiedź. Gdy wysyłam mail, wyobraźnia zaczyna działać: staram się wyobrazić sobie adresata, przeżyć namiastkę jego obecności i spotkania z nim. 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. Czytając w sieci, szukamy przechodniości i translacji. Pragniemy czegoś, na co natykamy się w ekranie. Pragniemy, aby ekran był twarzą. Pragniemy prawdziwego kontaktu, prawdziwego ciała, prawdziwej twarzy Innego. Pojęcie literackości, jakim posługuje się Baldwin, rozsadza kulturowe normy i porządki, lokuje ją w ekranie jako zjawisko niemożliwe, a przecież po wielokroć powtarzane w sferze pragnień piszącego/czytającego podmiotu. Kiedy sięgamy do dzieł literatury elektronicznej, znajdujemy w nich to przetrwanie afektu, ale tylko jako fikcję, tylko jako literaturę.

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. Istnieją całe tłumy elektronicznych pisarzy, którzy nie mają ze sobą nic wspólnego. Ten tłum gromadzi się wokół nowych technologii. Ich użytkownicy korzystają z programów i aplikacji. Tłum admiratorów gromadzi się też wokół innego tłumy, np. artystów, 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 wspierającej ich twórcze działania. Tłum pisarzy elektronicznych jest dobrze uformowany, zorganizowany, ale nie jest wspólnotą.

Druga kategoria to ci, którzy nie tworzą zinstytucjonalizowanych społeczności, lecz wspólnoty. To we wspólnocie możliwa jest prawdziwa więź, 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 w 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 jest urzeczywistnieniem niemożliwości. Tutaj wszystko jest płynne, wszystko jest inwencją.

W fenomenologiczno-psychoanalitycznym ujęciu Baldwina Internet to struktura imaginacyjna i fantazmatyczna podtrzymywana przez nasze zaangażowanie w czytanie i pisanie. Czytać pisanie na ekranie komputera podłączonego do sieci znaczy: wielokrotnie pozorować spotkanie z innością i wewnętrznością, z czymś 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 czymś prawdziwym życiem, z żywą osobą, to próbujemy zrobić to, co niemożliwe. Bo w mediach społecznościowych prywatność i intymność jest ustawieniem, możliwością wyboru jednej z opcji przechowywania i udostępniania danych. Dzielnie się prywatnością to dzielenie się plikami, które jedynie przypominają intymność i sekret. Wymieniając się informacjami, marzymy zarazem o rzeczywistym kontakcie. To dzięki wyobraźni sieć jako przestrzeń spotkania istnieje i jest podtrzymywana.

Moja wolność jest jednak złudzeniem, bo Internet został już zawłaszczony przez hakerów, internetowych oszustów, złodziei danych i tożsamości, a także przez sprzedawców, firmy usługowe i instytucje państwowe, dla których informacja to po prostu towar. Komputer w sieci jest więc niczym zombie wysysający życie, a ciała podłączone do Internetu są ciałami zombie. Taka jest biopolityczna pozycja podmiotu ukonstytuowanego przez wysysający życie ekran.

Teoria Sandy'ego Baldwina ujawnia zagrożenia czyhające na społeczność czytających w technokulturze²⁴. Pokazuje też, że ślepe zaufanie technologiom nie tyle służy konwergencji literackich form, co unicestwia istotę literackości. Ale autor rysuje też ekstatyczną perspektywę ocalającą, sabotującą wszechmoc technologii, opartą na budowaniu komunikacji w nowych mediach na podstawie starych jak świat reguł: wolności pisania i dobrej wiary w to, że ktoś chce mi powiedzieć coś istotnego.

Dlatego w Internecie wszystko według Baldwina staje się literackie. 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 [*overinvestment*] wyobraźni. Literackość pisania sieciowego jest usytuowana w tej podwójnej grze. Od samotnej eksplozji nadziei i desperacji, histerycznego pragnienia urzeczywistnienia kontaktu z Innym do prac piszących (tkających) sieć, które łączą innych jako przyjaciół, kochanków i wspólnoty.

Baldwin w swojej poetyckiej strategii obrony przed tym, co pozbawia pisanie wolności, odwołuje się do słynnej maksymy kryptograficznej Clauda 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

²⁴Pewną słabością tej teorii jest to, że nie uwzględnia możliwości korzystania z mobilnego Internetu w telefonach i innych przenośnych urządzeniach. Badacz wskazuje na unieruchomienie ciała przed ekranem komputera jako na istotny aspekt opresyjności technologii. Podkreśla, że to właśnie uwięzienie ciała uwalnia wyobraźnię w sieci. Skoro jednak mobilny Internet zwraca piszącym wolność, umożliwiając im swobodne poruszanie się także wtedy, gdy spędzają czas online, należałoby się zastanowić, czy wywiera też wpływ na wyobraźnię użytkownika PC i na to, w jaki sposób wyłania się to, co literackie.

możliwością czytania czyjejs 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 zaryzykować, 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. Wszyscy „piszący sieć” miłośnicy literatury są niczym bohaterowie z dystychu Roberta Frosta *Sekret*:

We dance round in a ring and suppose,
But the Secret sits in the middle and knows.
[Tańczymy w kółko i zgadujemy
A Sekret siedzi w środku, wie czego my nie wiemy.]

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 bezcenny i niedoceniony wymiar Internetu: jako sfera działania wyobraźni pełni on funkcję analogiczną do dzieła literackiego w teorii Freuda. Fantazmat, jak cyfrowe simulacrum, 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.

Praca Baldwina to świadectwo teoretycznej i poetyckiej inwencji, która przekonująco opisując literackość Internetu, wywołuje ją z nieświadomości, a może wręcz powołuje do istnienia. Jest interesującą propozycją myślenia o zagadnieniach literatury w cyfrowych mediach. Refleksja, która traktuje elektroniczne pisanie w Internecie jako literaturę, dopiero zaczyna się rozwijać. Wiemy już jednak na pewno, że tworzenie katalogów gatunków nowej literatury nie oznacza zrozumienia jej kondycji. 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.

SŁOWA KLUCZOWE:

literackość Internetu

cyberkultura

E-LITERATURA

ABSTRAKT:

Autorka artykułu prezentuje sytuację i perspektywy rozwoju literaturoznawstwa w związku ze zmieniającym się środowiskiem medialnym i rozwojem nowych aktywności piśmiennych w Internecie. Szuka odpowiedzi na pytanie o granice i definicję literackości w sieci. Prezentuje stan literaturoznawczej wiedzy na temat przemian literatury pod wpływem mediów cyfrowych oraz problemy z nimi związane. Odwołuje się do koncepcji Sandy'ego Balwina, który w książce *Internet Unconscious* (2015) pokazuje nowe perspektywy badania wskazanych zjawisk, dowodząc, że nowe interaktywne medium nie tylko nie zagraża literaturze, lecz stanowi dla niej naturalny teren ekspansji. Wymaga to od badaczy literatury gotowości do podejmowania nowych wyzwań teoretycznych, a także technologicznych.

poetyka sieci

literatura w Internecie

teoria literatury

Sandy Balwin

NOTE ON THE AUTHOR:

Elżbieta Winiecka – dr hab., historyk i teoretyk literatury w Zakładzie Literatury i Kultury Nowoczesnej IFP UAM, członek redakcji „Poznańskich Studiów Polonistycznych. Serii Literaturoznawczej”. Autorka książek: *Białoszewski sylleptyczny* (Poznań 2006), *Z wnętrza dystansu. Leśmian – Karpowicz – Białoszewski – Miłobędzka* (Poznań 2012). Zajmuje się badaniem związków literatury i mediów cyfrowych.

Poetyka

w poszerzonym polu: tekstualnym, wizualnym, digitalnym...

Barrett Watten

Jednakże to, co jawi się z jednego punktu widzenia jako eklektyczne, z innego może być widziane jako rygorystycznie logiczne. W obrębie postmodernizmu praktyka nie jest definiowana w odniesieniu do konkretnego medium (...) ale raczej w odniesieniu do operacji logicznych na zbiorze warunków kulturowych, dla których jakiekolwiek medium (...) mogłoby być zastosowane.

Rosalind Krauss, *Sculpture in the Expanded Field*

Pisanie w poszerzonych polach rodzi się jako nieunikniony efekt napięć pomiędzy ustalonymi pozycjami formy, gatunku, dyscypliny i wynikającego z nich kulturowego znaczenia. Artykuł ten pokazuje logiczną strukturę wspólną dla kilku dziedzin – poetyki, sztuki konceptualnej i nowych mediów – rozumianych w tym kontekście jako różne gatunki bardziej inkluzywnego rodzaju *poetyki*, która obejmuje literacką, wizualną oraz cyfrową estetykę. Czym jest poetyka? Po pierwsze, jest samozwrotnym trybem „tworzenia” dzieła sztuki bądź wytworu kultury, jednak rozumianego nie tylko w kategoriach opisowych czy pozytywnych. Jako tryb refleksji w ramach i na temat praktyki poetyka kwestionuje naturę i wartość dzieła sztuki, gdyż poszerza obszar jego tworzenia o kontekst jego produkcji oraz recepcji. Poszerzone pole poetyki prowadzi zatem do tworzenia sztuki w ramach nowych gatunków, jako samozwrotny moment w obrębie praktyki tworzy przestrzeń dla nowego znaczenia.

W ostatnich trzech dekadach mieliśmy do czynienia z zalewem pisania tekstów utrzymanych w gatunku poetyki, zalewem porównywalnym z rozwojem nowych form poezji eksperymentalnej, sztuki wizualnej oraz mediów cyfrowych. Jeśli *Language school* była wstępnie definiowana w odniesieniu do nowych form poetyckich, to obrona jej praktyk szybko stała się swego rodzaju estetyczną *lingua franca*, była ogłaszana w wielu publikacjach dotyczących poetyki – od „L=A=N=G=U=A=G=E” i „Poetics Journal”, przez nowsze czasopisma, jak „Chain”, „Shark” oraz „Tripwire”, po wydawnictwa online, jak chociażby *Arras*, *Jacket* i *How2*, a także obserwowaną obecnie eksplozję blogów o tej tematyce¹. Literacką genealogię tego gatunku ustanowili dwaj poprzednicy: Nowi Poeci Amerykańscy, których antologia poetyki ukazała się w 1973 roku (autorstwa Allena i Tallmana) oraz twórcy wysokiego modernizmu, którzy, naśladowując w tym względzie manifest awangardowy, obronę poezji eksperymentalnej rozumieli jako rozszerzenie własnego dzieła². Na niewiele się przy tym zda powstrzymanie się od rozszerzania genealogii poetyki jeszcze bardziej wstecz – do Arystotelesa, Sidneya, Wordswortha i Shelleya aż do punktu, w którym poetyka staje się cechą charakterystyczną literackości w dobie krytyki modernistycznej, wirtualnym *archetekstem* samym w sobie. Nawet gdybyśmy tak zrobili, to okaże się, że niewiele pojawiło się prób stworzenia genealogii tego produktywnego gatunku pisarstwa, w odniesieniu czy to do jego kontekstów historycznych, czy też do jego najbliższej tradycji. Publikacje dotyczące poetyki zajmują coraz więcej miejsca w naszych biblioteczkach, jednak wciąż słabnie poczucie ich użyteczności. Oprócz obrony awangardowej poezji i jej poszerzonego pola literackości nastąpiło w końcu nazwanie nowego pola praktyki poetyckiej. W tym samym czasie poetyka stała się jedną z kategorii marketingu wydawniczego i zaszufładowano ją między dziełami poetyckimi i badaniami literackimi (które być może zostają tym samym przez nią stopniowo zastąpione)³. W szerszym oglądzie rynkowa akceptacja poetyki jest zjawiskiem pozytywnym, niesie ze sobą odejście od literackiej wartości konstytuowanej za pomocą autoryzowanych odczytań w kierunku poetyckich eksperymentów mających nowe znaczenia kulturowe. Nadal wszakże pozostają bez odpowiedzi pytania o wewnętrzną wartość tego trybu pisania i jego szersze pojęte uzasadnienie.

Literackość wchodzi w nowy typ kryzysu, który spowodowany jest wciąż rozszerzającym się kulturowym polem jej istnienia⁴. Gatunek poetyki rozwija się w ścisłym związku z tym właśnie kryzysem, czyli na skutek literackich możliwości otwartych przez radykalne rozszerzenie jego

¹ Pisanie poetyk zrodziło się w wieloautorskim świecie czasopism i zinów, po czym przekształciło się w jednoautorskie zbiory tekstów, których ważnymi wczesnymi przykładami były dzieła takich twórców jak Bruce Andrews (*Paradise and Method. Poetics and Praxis*, Evanston 1996), Charles Bernstein (*Content's Dream. Essays, 1975-1984*, Los Angeles 1986), Alan Davies (*Signage*, Nowy Jork 1987), Lyn Hejinian (*The Language of Inquiry*, Berkeley 2000), Susan Howe (*My Emily Dickinson*, Berkeley 1985), Steve MacCaffery (*North of Intention. Critical Writings, 1973-1986*, Nowy Jork 1986), Bob Perelman (*The Marginalization of Poetry. Language Writing and Literary History*, Princeton 1996), Leslie Scalapino (*How Phenomena Appear to Unfold*, Elmwood 1990), Ron Silliman (*The New Sentence*, Nowy Jork 1987) i Barrett Watten (*Total Syntax*, Carbondale 1984). Obecnie można zauważyć odwrót od poetyk jednoautorskich (z wyjątkami) ku wieloautorskim, metadyskursywnym praktykom dialogicznym w sieciowych zinach i blogach.

² Interesującą kolekcję modernistycznych i postmodernistycznych manifestów można znaleźć u Mary Ann Caws (*Manifesto. A Century of Isms*, Lincoln 2001), krytyczne podsumowanie dokonań manifestów przeprowadziła Janet Lyon (*Manifestoes. Provocations of the Modern*, Ithaca 1999). Z pewnością wzorcowe przykłady amerykańskich poetyk nowoczesnych stanowią eseje Williama Carlosa Williamsa i Ezry Pounda.

³ Mój niedawny zbiór esejów (*The Constructivist Moment. From Material text to Cultural Poetics*, Middletown 2003) jest reklamowany przez wydawcę jako „studia kulturowe” i „poetyka”, a nie „badania literackie”.

⁴ Być może ten kryzys jest właśnie tym, co określa „literackość”; aby przebadać konstytutywną relację między literackością i jej kontekstem kulturowym można by zacząć od stanowiska rosyjskiego formalizmu w sprawie ewolucji literackiej (J. Tynianow, *On Literary Evolution*, [w:] *Readings in Russian Poetics. Formalist and Structuralist Views*, red. L. Matejka, K. Pomorska, Ann Arbor 1978).

horyzontu kulturowego po roku 1960. Jednakże owo pojawienie się poetyki zorientowanej językowo miało miejsce w tym samym momencie, w którym paralelnie dokonywał się rozwój poetyki w innych obszarach praktyki artystycznej, z tych samych zresztą pobudek kulturalnych. Tak jak *Language school* sztuka konceptualna była radykalnie tekstualna, opierając swe krótkotrwałe oraz przestrzennie rozproszone formy dokumentacji na sceptycznym rozpoznaniu znaczenia sztuki albo nawet jego braku. Mezostychy Johna Cage'a, nagrywane powieści i wywiady Andy'ego Warhola, zdepersonalizowana, zbiorcza dokumentacja Lipparda z 1997 roku pt. *Six Years: The Dematerialization of the Art Object...*, prace Roberta Smithsona, Josepha Kosutha czy Roberta Morrisa, a także wszystkie te użycia języka, kiedy stawał się substytutem obrazu w wielu praktykach konceptualnych – wszystkie one mogą zostać uznane raczej za poetykę z porządku wizualnego niż literackiego⁵. Jeśli któraś z nich koncentrowała się bardziej na historycznych motywacjach pojawienia się nowych gatunków niż na ich autotelicznej samorefleksyjności, oczywiste powinno być, że oba te rodzaje poetyki, oparte co prawda na innych działaniach artystycznych, są głęboko powiązane. Do tej pory jednak rzadko zauważano, że mają podobne źródła historyczne bądź kulturowe, zwykle nie są ze sobą łączone i uważa się, że nie mają podobnych odniesień do współczesnej sztuki. Wiele można by się dowiedzieć z porównania prac Josepha Kosutha i Bruce'a Andrewsa albo Roberta Morrisa i Rona Sillimana, albo Yvonne Rainer i Carli Harryman, Yoko Ono i Kevina Killiana, Agnes Martin z Marjorie Welish, i tak dalej, mimo że obydwa pola pozostają mocno oddzielone na poziomie twórczości i odbioru⁶.

W obronie poezji radykalnej gatunek poetyki osiąga pewien rodzaj praktycznej jednomyślności, gdy podejmuje zagadnienia intencji autora, materialności tekstualnej, uznania społecznego oraz szerokiego znaczenia kulturowego, aby rozpoznać możliwości językocentrycznego pisanie i jego wariantów. Być może na chwilę obecną poetyka wyraziła już formalne i kulturowe wartości przynajmniej dwóch generacji poetów. Pokazała, że sztuka nigdy nie jest autonomiczna, nawet jeśli nie ma nic poza tekstem. Przekształciła poezję ze swego rodzaju niedostępnej produkcji rzemieślniczej w działalność intelektualną zaangażowaną w dialog z teorią literatury i studiami kulturowymi. Wreszcie: rozszerzyła sposoby czytania poezji, aby szeroki zakres zagadnień, od psychologii poznawczej po politykę opozycji, mógł być traktowany jako część jej aktywności. W ten sposób dąży do rozszerzenia pola znaczeniowego dostępnego dla poezji eksperymentalnej, jednocześnie podkreślając niezbędność takiego rozszerzania. Samozachowawcza, a czasami nawet konserwatywna tendencja poetyki pojawia się dokładnie po to, aby zrealizować jej podwójną rolę, gdy domaga się rozszerzenia horyzontu literackości w obliczu jej specyficznych przedmiotów. Powrót do autonomicznej praktyki poetyckiej może być w tym ujęciu rozumiany nie tyle jako coś wynikającego z poetyki, ile jako coś z nią tożsamego. Poetyka może być przede wszystkim *Ur-gatunkiem* literatury, miejscem ostatecznej obrony literackości przed kapryсами przygodnych znaczeń – nawet z jej radykalnym otwarciem na przygodność, materialność i samozwrotną for-

⁵ Zob. teksty na temat sztuki konceptualnej, które mogą być porównywane z poetyką – J. Cage, *Silence. Lectures and Writings*, Middletown 1961; R. Smithson, *The Writings of Robert Smithson*, red. N. Holt, Nowy Jork 1979; R. Morris, *Continuous Project Altered Daily*, Cambridge 1993; J. Kosuth, *Art After Philosophy and After. Collected Writing, 1966-1990*, Cambridge 1991; A. Warhol, *A Novel*, Nowy Jork 1968, a ponadto zbiory takie jak – U. Meyer, *Conceptual Art*, Nowy Jork 1972; L. Lippard, *Six Years. The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972*, Berkeley 1997 oraz A. Alberro, B. Stimson, *Conceptual Art. A Critical Anthology*, Cambridge 1999.

⁶ Jednak w pewnym momencie historycznym, kiedy spróbowano takiego połączenia – w cyklu lektur i performansów *Verbal Eyes* na Farmie w San Francisco pod koniec lat 70., które prezentowały dzieła poetów lingwistycznych oraz artystów konceptualnych i performerów – ujawniła się rozbieżność między założeniami artystycznymi a recepcją.

mę. To właśnie ta możliwość monofonicznej czy też uniwersalnej literackości wymusza poetykę jako specyficzny gatunek, rodzaj pisania, a czasami po prostu prowadzi do obrony poezji.

W swoich historycznych początkach poetyka była niczym innym jak obroną poezji, kulturowych możliwości jej znaczenia, a także technicznych środków jej wyrażania. Pozytywny tryb opisu i [tworzenia] przepisu, sformułowany przez Arystotelesa, przetrwał i do dziś wyznacza granice gatunku. Jako podłoże modernistycznej krytyki takiej jak praktyczne uwagi Gerarda Manleya Hopkinsa na temat rymu naprzemiennego czy I.A. Richardsa rozpoznanie „wzajemnego ożywiania się” form poetyckich, czy też definicja języka poetyckiego jako „przekazu dla samego siebie” Roberta Jakobsona czynią poetykę przedmiotem wiedzy pozytywnej, prowadząc do podejścia typowego dla *Princeton Encyclopaedia of Poetry and Poetics*, które dzieli poetykę na kategorie od „abecedariuszów” do „Zulu wiersza”. Większość wczesnych publikacji na łamach „L=A=N=G=U=A=G=E”, a także późniejszych esejów publikowanych w „Poetics Journal” jest pozytywna i opisowa: wszystkie z nich wskazują na ważność pewnych sposobów tworzenia poezji; proponują konteksty interpretacyjne (estetyczny, kulturowy, polityczny), w których można ją czytać; wymyślają strategie lekturowe dla nowych form poezji. Gatunek poetyki w ten sposób orzeka o pozytywności swego odniesienia, czyli poezji, gdyż odkrywa równoległość znaczenia i konstrukcji.

Poetyka wymaga zdystansowania się czy przekształcenia praktyki poetyckiej, z tego prostego powodu eseje dotyczące poetyki nie są identyczne z wierszami, które opisują. Poprzez rozpatrywanie bardziej abstrakcyjnych lub kontekstualnych uwarunkowań poezji – poza samą jej deskrypcją – poetyka dokonuje swych szczególnych ustaleń, co prowadzi do drugiej modalności tego gatunku, czyli *negatywności*. Poczynając od romantyków, pozytywne założenia poezji nie były spełniane z powodu takiej a nie innej recepcji, intencja autora nie w pełni spotykała się z reakcją czytelnika. Coleridge nie mógł pojąć, jak ludzie dzielący to samo wykształcenie kulturalne mogą nie dojść do podobnych sądów na temat poezji, co zauważał w *Balladach lirycznych*: „Utwór, który przez jednych jest przytaczany jako przykład okropności, przez innych cytowany jako jeden z ich ulubionych”⁷. Niestabilność przedmiotu, czyli poezji, w obszarze zmiennych sądów wywołuje zarówno rygorystyczne zasady interpretacji, jak i podejrzenie o negatywność samego przedmiotu – coś, co z powodu swych własności unicestwienia jakiegokolwiek potrzebne standardy osądów. Z tego też powodu Wordsworth w swojej słynnej przedmowie starał się określić poetykę za pomocą normatywnego odbiorcy, który tworzyłby fundament dla jego radykalnych eksperymentów z naturalizowanymi formami, a jednocześnie służyłby jako warunek wstępny umożliwiający jej recepcję:

Język poezji, którą tu przedstawiam, jest, o ile to możliwe, częścią języka rzeczywiście używanego; wszędzie, gdzie jest używany z wykorzystaniem prawdziwego smaku i uczuć będzie sam w sobie stanowić rozróżnienie [pomiędzy poezją a zwykłym językiem] dużo lepiej niż może się zdawać na pierwszy rzut oka i będzie jednoznacznie separować kompozycję od wulgarności i mierności życia codziennego; i jeśli metrum zostanie w to dodatkowo włączone, wierzę, że owa rozbieżność będzie widoczna zupełnie dostatecznie ku zadowoleniu racjonalnego umysłu⁸.

⁷ S.T. Coleridge, *Biographia Literaria; or, Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions*, red. J. Engell, W. Jackson Bate, Princeton 1983, s. 73.

⁸ W. Wordsworth, S.T. Coleridge, *Lyrical Ballads*, red. D. Roper, Plymouth 1975, s. 29. Zob. moje omówienie stylu poetyckiego i słownika poetyckiego – B. Watten, *The Constructivist Moment...*, s. 1-44.

Z jednej strony Wordsworth mówi o „języku rzeczywiście używanym” z wydrukowaną w niego prawdą i mądrością, jego powszechną dostępnością oraz możliwością bycia rozpoznawanym przez czytelnika; poeta przystępuje do wyboru języka, zapalczącej re-prezentacji i rozwiązań metrycznych w celu zapewnienia przyjemnych doznań w zetknięciu z poezją, która pokazuje, „jak nasze uczucia i myśli są powiązane w momencie szczególnego podekscytowania”⁹. Wordsworthowska normatywna wartość dodana z założenia uznaje negatywność na dwa sposoby związane z warunkami odbioru: poprzez swą zależność od istniejących już zwyczajów czytelniczych oraz ich reprezentację w poezji.

Od czasu modernistów, rzecz jasna, cały ciężar poetyckiej negatywności został podjęty wraz z dostosowaną do niej epistemologią, co obrazuje w formie najbardziej radykalnej manifest poetycki Laury Riding z 1925 roku zatytułowany *A Prophecy or a Plea*: „Najbardziej poruszającym i jednocześnie niepokojącym wydarzeniem w życiu człowieka jest odkrycie, że jest on istotą żyjącą. Począwszy od tego momentu aż do śmierci, fakt życia jest białą poświatą nieustannie nad nim obecną, nieustannie świecącym, niezaciemnionym słońcem”¹⁰. Dla przywołanej autorki „szok wpływu” nowoczesnej egzystencji, odrzucenie przezeń jakichkolwiek norm regulujących, prowadzi do poezji, która, jako zaciemnione wnętrze czy też „ewokacja cieni”, raczej obnaża nasze wybrakowanie, niż je uzupełnia. Później w pracach badaczki znaczenie tego, co nieprzedstawialne potęguje się aż do momentu, w którym poezja może jedynie imitować traumatyczny szok egzystencji w jego nagłości: „Czym jest wiersz? Wiersz jest niczym... Nie może być widziany, słyszany, dotykany ani czytany, ponieważ jest niczym ponad próżnię... Gdyby było możliwe przedstawienie tego jakiejś publiczności, doprowadziłoby to do zniszczenia owej publiczności”¹¹. Od przekonania Riding, iż poezja stanowi wzniosły obiekt destrukcji i jako taka stanowi konieczny oraz wystarczający warunek poetyki, do późniejszego odrzucenia poezji prowadzi tylko jeden krok¹²; w jej drodze artystycznej rozwój poetyki, która uznaje nieosiągalność prawdy dla poezji, oparty jest nie na opisowej pozytywności poezji, lecz na jej abstrakcyjnej negatywności. Jest więc istotne, że poetyka w epoce nowoczesnej wymaga w tym samym stopniu pozytywności autorefleksyjnego trybu organizacji oraz negatywności tego, czego nie jest w stanie przedstawić.

Ekspozowanie negatywności w poetyce postmodernistycznej nie jest wcale trudne do osiągnięcia. Skoro dla modernistycznej awangardy poezja to wzniosły obiekt odrzucający oczekiwania filistrów, to Nowi Poeci Amerykańscy wzmacniają wzniosłość nowoczesnej formy, żądając poezji, która prowadzi w trybie natychmiastowym do kolejnych postrzeżeń, jak w dobrze znanej formule Charlesa Olsona z *Projective Verse*: „wiersz sam w sobie musi we wszystkich aspektach być konstruktem wysokoenergetycznym i we wszystkich aspektach wyładowaniem energetycznym... W każdym wierszu zawsze, zawsze jedno postrzeżenie musi musi musi

⁹ W. Wordsworth, S.T. Coleridge, dz. cyt., s. 23.

¹⁰ L. Jackson, *First Awakenings. The Early Poems of Laura Riding*, red. E. Friedmann, A.J. Clark, R. Nye, Nowy Jork 1992, s. 275.

¹¹ L. Jackson, *The Poems of Laura Riding. A New Edition of the 1938 Collection*, Nowy Jork 1980, s. 16-17.

¹² Na temat odrzucenia poezji przez Riding zob. L. Jackson, *The Poems of Laura Riding...* i B. Watten, *Modernist Posthistoire. Laura Riding as Finality*, [w:] tegoż, *Horizon Shift. Progress and Negativity in American Modernism*, [b.m.] 2006.

WPŁYWAĆ, NATYCHMIAST, NA DRUGIE!”¹³. Stwierdzenie Olsona zostało błyskawicznie wykorzystane przez Roberta Creeleya w jego wczesnych zapiskach dotyczących poetyki, które paradoksalnie podkreślały i odrzucały poetycką negatywność.

Poezja nie kończy się na jakimkolwiek akcie *opisowym*, mam na myśli akt, który kieruje uwagę poza wiersz. Nasza złość nie może użytecznie istnieć bez swoich obiektów, ale opis jest także ich utrwaleniem. Na tym polega kłopot – potrzebujemy obiektu, na który możemy oddziaływać, a zarazem go nienawidzimy. *Opis* niczego nie czyni, zawiera przedmiot – ani go nie nienawidzi, ani nie kocha¹⁴.

Ciągłe utrzymywanie się negatywności sprawia, że chce on „porzucić to wszystko z treści, co wiąże się jedynie z odmową, negatywnością, oddziaływaniem rozkładu” i „działać w inny sposób”, dzięki czemu „mowa jest potwierdzeniem jednego człowieka przez jednego człowieka”¹⁵. Ale negatywności nie dezawuuje się w tak prosty sposób: poetyka negatywności Olsona, wciąż wychodząca poza stabilność reprezentacji, powiązana z projektem Creeleya, który postulował wyjście poza antagonizm negatywności w jej obiektach, wprost antycypuje mający miejsce w czasie realnym antagonizm społeczny prezentowany przez poetykę LeRoi Jonesa/Amiriego Baraka: „artysta jest przeklęty przez własny artefakt, który istnieje bez niego i poza nim. I nawet jeśli ten proces w wartościowej sztuce jest odczuwalny na każdym kroku, to ryzyko doskonałości korumpuje leniwą publiczność, aby przyjęła pewien materiał *w miejscu czegoś*, mimo że jest tego czegoś tylko resztką”¹⁶. Użycie pojęcia antagonizmu przez Barakę w politycznym kontekście jest bezpośrednim rezultatem negatywności wiersza jako obiektu, nieprzystawalności, która musi wyjść poza jakąkolwiek politykę: „Zadaniem Czarnego Artysty w Ameryce jest destrukcja Ameryki, jaką znał do tej pory. Jego zadaniem jest informowanie i odzwierciedlanie na tyle dokładnie natury społeczeństwa i siebie samego w tymże społeczeństwie, aby inni byli poruszeni dokładnością jego świadectwa”, co doprowadzi jednych do odruchu solidarności, a innych do szaleństwa¹⁷. Negatywność postmodernistycznej poetyki zostaje przełożona na antagonizm odnajdywany w sferze społecznej.

Wraz z *Language school* negatywność poetycka zaczęła poszukiwać swojego własnego wymiaru w „tekście materialnym”, którego trudny język łączy poetycką materialność z jej antagonisticzną nieprzeniknionością, a do tego dość niejasno wyobraża sobie swój dialog z Innym. Obrona poezji w *Language school* była w związku z tym pośredniczeniem między nieosiągalną ekspresyjnością a proponowanym zestawem norm interpretacyjnych umożliwiającym jej przetwarzanie – coś na kształt odwrotności samokonstytuujących się norm ekspresyjnych Wordswortha. Paradoks pojawia się jednak w chwili, gdy tekst w formie materialnej konfrontuje swoje ograniczenia z czytelniczą odmiennością, z wyobrażonym Innym, który odbiera tekst jako niepojęty. Tekst w formie materialnej z jednej strony staje się przedmiotem samym w sobie, wszystkie jego interpretacje są subiektywne, a opisowa pozytywność zostaje uzyskana. Jednakże radykalna otwartość poezji na interpretację jest rozumiana jako jej precyzyjne

¹³C. Olson, *Collected Prose*, red. D. Allen, b. Friedlander, Barkley 1997, s. 16-17.

¹⁴R. Creeley, *A Quick Graph. Collected Notes and Essays*, red. D. Allen, San Francisco 1970, s. 23.

¹⁵Tamże, s. 23-24.

¹⁶A. Baraka, *Hunting Is Not Those Head on the Wall*, [w:] *Poetics of the New American Poetry*, red. D. Allen, W. Tallman, Nowy Jork 1973, s. 378.

¹⁷A. Baraka, *State/Meant*, [w:] *Poetics of the New American Poetry*, s. 382-383.

materialne ograniczenie, wymuszające negocjacje z kontekstem, aby poezja mogła mieć jakieś znaczenia. Jeśli więc poetyka grupy L=A=N=G=U=A=G=E zakładała awansowanie niemożliwej ekspresyjności do rangi normy interpretacyjnej, to już twórcy skupieni wokół „Poetics Journal” chcieli przekształcić ten paradoks w dialektykę poezji radykalnej w rozszerzonych polach interpretacyjnych. Historycznie rzecz ujmując, w każdym z tych przypadków negatywność poezji radykalnej *Language school* powodowała otwieranie się horyzontu kontekstowego w sposób nie tylko antagonistyczny, ale i płodny w nowe znaczenia.

W tym właśnie miejscu poetyka jako gatunek generuje nowe horyzonty dla praktyki, która pozostaje nieodkryta zarówno w wymiarze pozytywnym, jak i negatywnym, co stanowi trwały skutek autonomii oraz trudności poetyki nowoczesnej. Zwrócenie się w kierunku kontekstu miało swoje odzwierciedlenie w innych formach sztuki, najmocniej zaś w sztuce konceptualnej oraz nurtach rzeźbiarstwa ekologicznego. Posługując się pismami Roberta Smithsona jako podstawowym przykładem sztuki nowojorskiej zwracającej się w kierunku kontekstu w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, można dopatrywać się w nich negocjacji między dziełem sztuki a odmiennością w rozwijającej się, *dialektycznej* poetyce, która jest ponadto historyczna w swym określonym momencie¹⁸. Prace Smithsona chronią – w ich negocjacjach między słowem a obrazem, miejscem a nie-miejscem – obustronną odmienność dzieła sztuki i kontekstu; jego dzieła miały bezpośredni wpływ na *Language school*, by wymienić choćby pracę *Smithsonian Depositions* Clarka Coolidge’a¹⁹, rozdział mojej pracy o Smithsonie w *Total Syntax*²⁰ oraz wykorzystanie rzeźby jego autorstwa pt. *Gyrostasis* na okładce jednej z pierwszych jego antologii „*Language*” *Poetries*²¹. Esej mojego autorstwa udostępniony w wersji elektronicznej²² dotyczący zdjęć Detroit zrobionych przez Stana Douglasa jest w tym ujęciu zarówno dialektyczny, jak i historyczny, tak jak wiele innych prac pochodzących z okresu sztuki konceptualnej; równie znaczący są ci autorzy, którzy tworzą na granicy słowa i obrazu, jak Teresa Hak Kyung Cha (1995) czy W.G. (Sebald (1998)). Jeśli zestawienie słowa z obrazem funkcjonuje tutaj jako dialektyczne otwarcie poetyki na kontekst, to możemy tym samym mówić o procesie *diakrytycznym*, w którym rozróżnienia na tekst i kontekst zostają wyrażone za pośrednictwem przeprowadzanej w mikroskali gry wartości, która reintegruje różnicę kontekstualną za pomocą zapośredniczonego tekstu. Metapoetyckie eseje Arkadiego Dragomoshchenki, kreatywna proza Leslie Scalapino w postaci „War/Poverty/Writing” czy medytacje Dana Davidsona na temat reifikacji formy języka (z ostatniego numeru „Poetics Journal”) są takimi negocjacjami tekstu i kontekstu, w których radykalna odmienność zostaje wsunięta w tekst. Swego rodzaju hybryda tekstowa, którą otrzymuje się w efekcie, nie ma swojego końca w żadnej statecznej materialności, jako że wymaga różnicującej relacji pomiędzy strategiami kontekstualnymi a ramami interpretacyjnymi. Dialektyka tekstu i kontekstu, a jednocześnie swego rodzaju diakrytyczne eksperymenty intertekstualnej hybrydyczności, wychodzą poza czysto opisowe czy interpretacyjne aspekty poetyki w stronę nowych form pisania otwierających nowe horyzonty przed poetyką, zarówno historyczne, jak i kulturowe.

¹⁸Zob. R. Smithson, *The Writings of Robert Smithson* i *The Collected Writings*, red. J. Flam, Berkeley 1996.

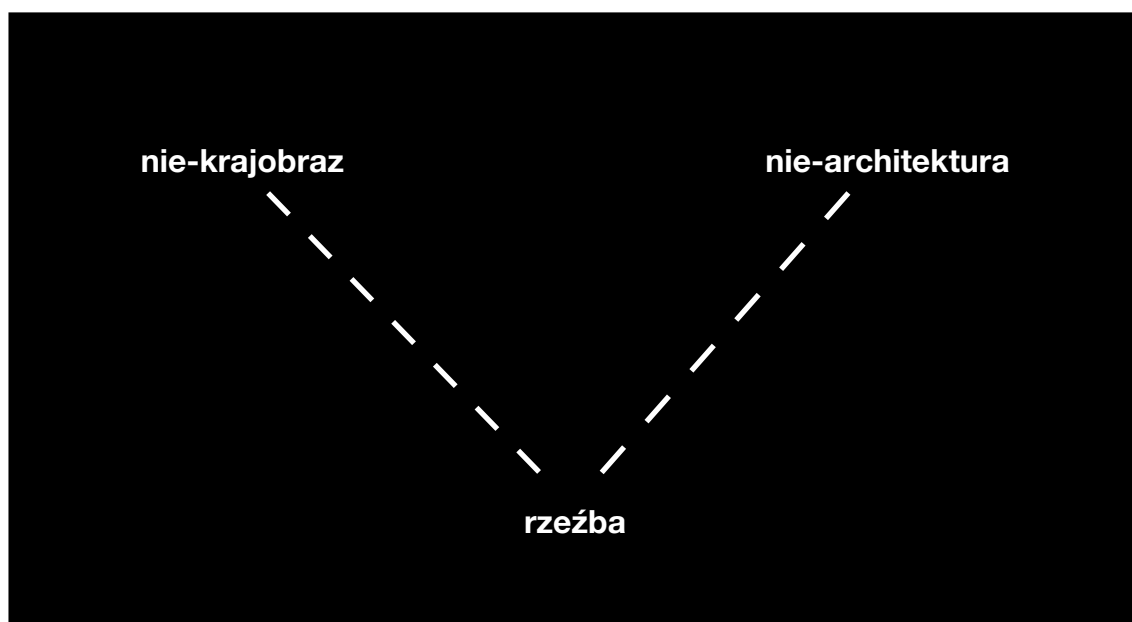
¹⁹C. Coolidge, *Smithsonian Depositions and Subject to a Film*, Nowy Jork 1980.

²⁰B. Watten, *Total Syntax*...

²¹D. Messerli, „*Language*” *Poetries*, Nowy Jork 1987.

²²B. Watten, *Zone. The Poetics of Space in Post-Urban Detroit*, [w:] *The Constructivist Moment*...

Do tego sprowadza się esej Rosalind Krauss *Sculpture in the Expanded Field* (*Rzeźba w rozszerzonym polu*)²³, który ujmuje od strony teorii rozprzestrzenianie się specyficznie przestrzennej sztuki [*site-specific art*] w obrębie kultury postmodernistycznej odchodzącej od czystości gatunków. Punktem wyjścia dla Krauss staje się logika negatywności, która – za *Estetyką* Hegla – definiuje rzeźbę przez pryzmat tego, czym ona nie jest, czyli w odniesieniu do krajobrazu oraz architektury (ryc. 1). Nie będąc żadnym z nich, rzeźba stanowiąca wytworzony przedmiot zostaje umieszczona w krajobrazie jako pomnik swojej własnej negatywności. Nowe dążenia w tym rodzaju sztuki, jak chociażby sztuka konceptualna czy rzeźba ekologiczna, otworzyły oraz zaczęły czerpać z tej negatywnej relacji. Krauss za przykład tej właśnie logiki podaje rzeźbę autorstwa Mary Miss, w której negatywna sześcienna przestrzeń zostaje wydobyta z krajobrazu, tworząc dzieło specyficznie umiejscowione (1978), jednak w tym kontekście również dobrym przykładem mogłaby uczynić *Double Negative* Michaela Heizera²⁴ czy esej konceptualny *Minus Twelve* Smithsona²⁵.



Ilustracja 1. Za Rosalind E. Krauss, *Sculpture in the Expanded Field*.

Reprodukcja za zgodą Wydawnictwa Instytutu Technologicznego w Massachusetts

Aby określić tę nową logikę rzeźbiarską Krauss rozszerza pole kontekstu i pokazuje, jak naruszanie granic przez dzieła artystyczne prowadzi do nowych możliwości formalnych. Jeśli więc rzeźba była początkowo definiowana jako „nie-krajobraz” i „nie-architektura”, to teraz może pełniej zawierać własną odmienność od pozytywnych określeń, czyli „krajobrazu” i „architektury”. W rezultacie tej podwójnej negacji rzeźba może jednocześnie być i nie być elementem krajobrazu i architektury, co dobrze obrazuje instalacja w galerii Gordon Matta-Clark złożona z fragmentów detali architektonicznych usuniętych z oryginalnych struktur i zrekontekstualizowanych w przestrzeni galerii, podobnie jak *Partially Buried Woodshed*, autorstwa Smithsona, czy wiele innych prac z tego czasu.

²³R.E. Krauss, *Sculpture in the Expanded Field*, [w:] *The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture*, red. H. Foster, Nowy Jork 1979.

²⁴M. Heizer, *Double Negative*, Nowy Jork 1991.

²⁵R. Smithson, *The Writings of Robert Smithson*, s. 81.

Krauss rozwija logikę tej rzeźbiarskiej ekspansji na szersze pole jej konstytutywnych opozycji, która może rozprzestrzeniać się na inne gatunki praktyki artystycznej, takie jak poetyka czy nowe media:

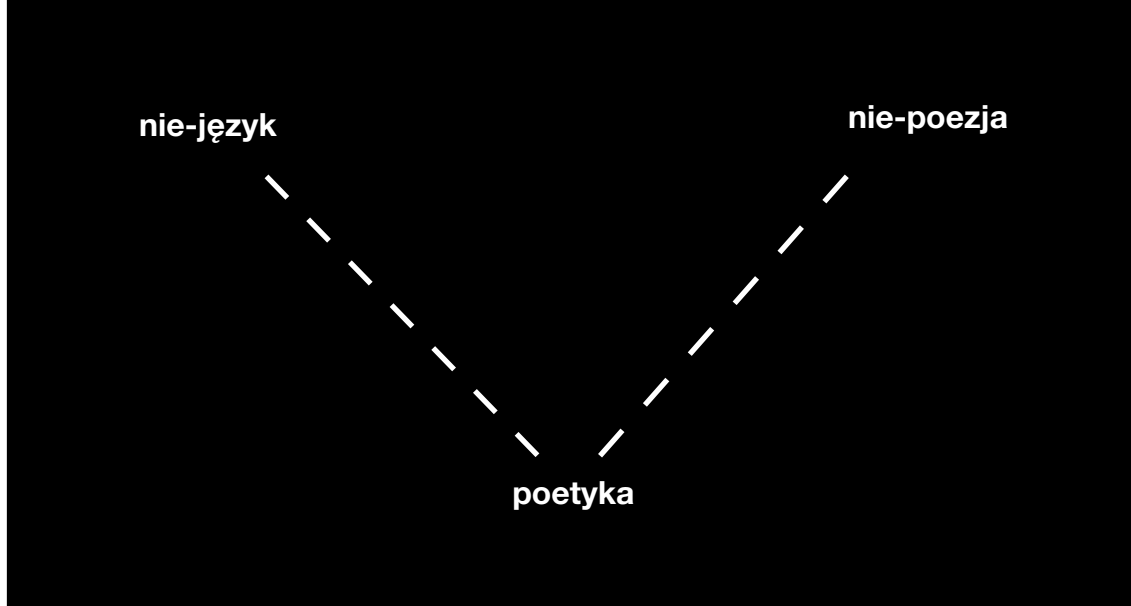
Poszerzone pole jest zatem generowane za pomocą zestawu opozycji, między którymi modernistyczna kategoria *rzeźby* zostaje zawieszona. I kiedy już się tak stanie, kiedy pomyśli się o tym, jak wejść w to poszerzone pole, to pojawiają się z konieczności trzy inne kategorie, wszystkie będące uwarunkowaniem samego tego pola i żadna z nich nie jest sprowadzalna do *rzeźby*. Wynika to z faktu, że *rzeźba* utraciła status pojęcia sytuującego się pomiędzy dwoma kategoriami, których jest zaprzeczeniem. *Rzeźba* jest raczej zaledwie jednym z pojęć sytuującym się na peryferiach tego pola, w którym zawierają się także i inne, odmiennie ustrukturuwane możliwości²⁶.

Za pomocą kwadratu semiotycznego spopularyzowanego przez takich krytyków literackich, jak A. J. Greimas i Fredric Jameson (a później używanego w jej własnych analizach „optycznie nieświadomego”) Krauss stwarza serię strukturalnych opozycji, które prowadzą do poszerzania się zakresu formalnych możliwości jako wyniku konstytutywnych opozycji gatunku dzieła rzeźbiarskiego. W ten sposób wyznaczone przez nią opozycje strukturalne wskazują na trzy nowe formy rzeźbiarskie na poszerzonym polu gatunku: „oznaczone miejsca”, jak w przypadku *Spiral Jetty* Smithsona, które definiuje krajobraz za pomocą tego, czym nie jest; „aksjomatyczna struktura”, której przykładem mogą być dzieła architektoniczne autorstwa Bruce’a Naumana lub Sol LeWitt możliwe do umieszczenia w kontekście galeryjnym i wreszcie same „konstrukcje miejsc” [*site constructions*], jak *Woodsheed* Smithsona, które łączą w sobie architekturę i krajobraz. Poszerzanie pola rzeźby poprzez jej negatywność otwiera gatunek na nowe możliwości formalne.

Warto zatrzymać się w tym miejscu, aby odpowiedzieć sobie na pytanie dotyczące tego, jakie twierdzenia może sformułować równie abstrakcyjna analiza, która może zostać zredukowana do swego rodzaju gry przeciwstawnych pojęć ze schematycznej tabeli. Co prawda, początkowa logika opozycji Krauss, wywiedziona z Hegla, jest w rzeczy samej abstrakcyjna i idealistyczna, ale jej uwagi pochodzą też w równym stopniu z obserwacji zmieniających się praktyk artystycznych w okresie, o którym pisała, czyli latach siedemdziesiątych. Dwa nieuniknione skutki wynikają z takich oto analiz: badany gatunek naprawdę zostaje ustrukturuwany w odniesieniu do różniującego go pola opozycji oraz że ta logika opozycji jest płodna w nowe prace (zamiast być czymś statycznym i opisowym). Oba założenia są prawdziwe, jeśli chodzi o rzeźbę tamtego okresu: Smithsonowska dialektyka miejsca i nie-miejsca zajmuje się przede wszystkim sposobami, jakimi minimalistyczna rzeźba, od Tony’ego Smitha po Roberta Morrisa, domaga się uwzględnienia kontekstu, a jego własny rozwój pokazał, jak bardzo opozycja ta była produktywna.

Gdybyśmy poprzez analogię strukturalną chcieli rozszerzyć ową logikę na gatunek poetyki, to czy wypracowalibyśmy podobną sytuację? Całkiem możliwe, że pisanie dotyczące poetyki było od lat siedemdziesiątych rzeczywiście pobudzane przez jej odniesienie do kontekstu rozumianego na dwa sposoby: wspierała ona nowe formy poezji przeciw formom konwencjonalnym, nie będąc żadną z nich (*nie-poezja*); była produktywna właśnie dlatego, że wykorzystywała rodzaj pisania, które nie było ograniczone jej gatunkiem (*nie-język*) (ryc. 2).

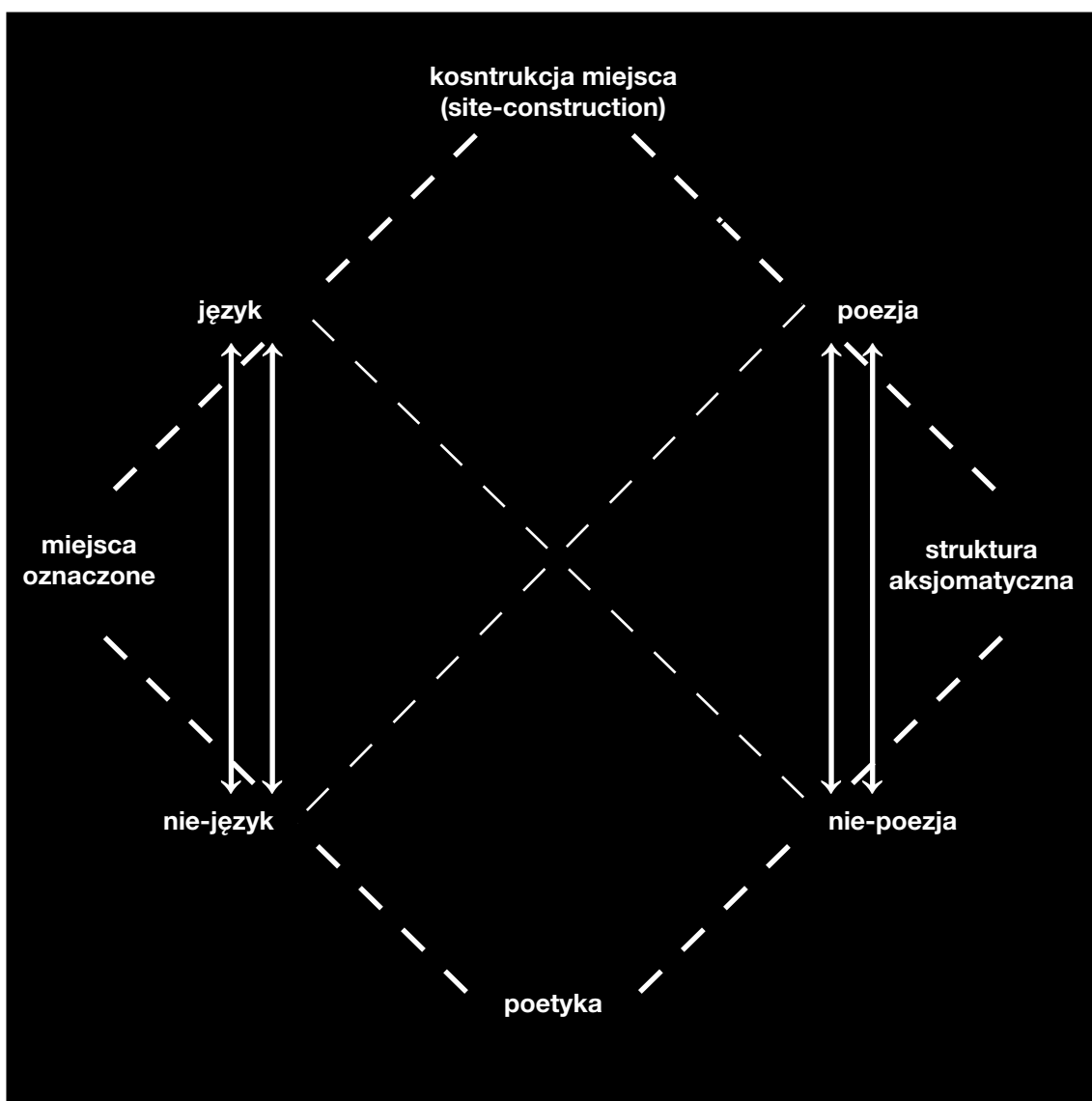
²⁶R.E. Krauss, *Sculpture...*, s. 38.



Ilustracja 2. Adaptacja ilustracji nr 1 autorstwa Krauss w odniesieniu do poetyki

Zatem tym, co łączy oba schematy, jest różnicująca i produktywna relacja gatunku z dwoma pojęciami: strukturą (architektura, poezja) oraz obszarem (krajobraz, język). Jeśli na wykresie Krauss *rzeźbę* zastąpimy *poetyką*, zaczną być dla nas widoczne niektóre wymiary nowego pola praktyk, gdy jeszcze dodatkowo ustalimy konstytuujące je przeciwstawne pojęcia (ryc. 3).

Ilustracja 3. Adaptacja małego kwadratu wykorzystanego w *Sculpture in the Expanded Field* w odniesieniu do poetyki



A jeśli poszerzymy określoną negację *poetyki*, która jest i *nie-poezją* i *nie-językiem*, zauważymy dzięki tej analogii, jak może ona zająć miejsce jednego z elementów rozszerzonego pola stworzonego przez opozycję między *poezją* a *językiem*. Szybko też znajdziemy prace, które sytuują się pomiędzy *językiem* i *nie-językiem*, w węzłowym punkcie wyznaczonym przez „oznaczone miejsca” [*marked sites*] i umieścić tam eksperymenty językowe takich autorów, jak Harry Mathews, Tina Darragh czy Harreyyette Mullens. W obszarze „struktur aksjomatycznych” znajdziemy prace, które są *poezją* i *nie-poezją*, gdzie dzieła wysuwają na pierwszy plan negację struktury lub gatunku: hybrydyczne formy od *Patersona* autorstwa Williama Carlosa Williamsa po przykłady prozy poetyckiej spod pióra Lesliego Scalapina i Carli Harryman. Wreszcie, możemy spodziewać się tekstów, które sytuują się pomiędzy *poezją* a *językiem*, jak „konstrukcja miejsca”: teksty-dzieła oparte na przypadku jak *Stanzas for Iris Lezak* Jacksona Mac Lowa²⁷; teksty wykorzystujące wcześniej już istniejące leksykony, jak *The Maintains* Clarka Coolidge’a²⁸ czy wiele dłuższych, konstruktywistycznych tekstów z *Language school*, poczynawszy od *Ketjak* Rona Sillimana, przez tekst mojego autorstwa, pt. *Progress*²⁹, *I Don’t Have Any Paper So Shut Up (or, Social Romanticism)* Bruce’a Andrews’a³⁰ i *A Border Comedy* Lyn Hejinian³¹. Tak czy inaczej umieszczanie poetyki pomiędzy *poezją* a *językiem*, tak jak pomiędzy schematyczną i abstrakcyjną strukturą a obszarem, stwarza wiele formalnych możliwości dla niej jako składnika poszerzonego pola znaczenia.

Pierwszym celem mojego określenia zagadnień poetyki było tutaj odsłonięcie logiki gatunkowej, która ujawnia genealogię poetyki oraz wpływa na zasięg jej praktyki; drugim celem jest rozszerzenie tej logiki na formy sztuki, które pojawiły się całkiem niedawno. Jak można mówić o „poetyce nowych mediów”, skoro niełatwo przeprowadzić analogię między nowymi mediami i poetyką z racji pochodzenia tej drugiej z często negowanego przez nią obiektu, jakim jest poezja? Czy nie jest fundamentalnym błędem kategoryjnym narzucanie logiki jednego z rodzajów sztuki innemu? Ciągi opozycji przedstawione przez Krauss, które definiują poszerzone pole, będą pomocne w kontekście sztuki nowych mediów dzięki prostej substytucji terminów – *poezję* i *język* zastąpmy *dziełem sztuki* i *mediami*. Stworzymy w ten sposób ciąg pozycji dla sztuki nowych mediów, poczynając od prostej strony internetowej, która nie funkcjonuje ani jako „medium”, ani nie ma aspiracji, by być „sztuką”, przez „oznaczone miejsce”, odsyłające użytkowników do źródeł dostępnych w mediach (jak niezliczone ilości wyszukiwarek i hiperłączy), po „struktury aksjomatyczne”, które na plan pierwszy wysuwają samą konstrukcję stron internetowych (narzuca się jako przykład strona *Arras* autorstwa Briana Kima Stefansa, która jest jednocześnie dostawcą usługi jak i dziełem sztuki). Wreszcie otrzymujemy też możliwość „konstrukcji miejsca” Krauss: w pełni rozwinięta strona, komentująca możliwości i ograniczenia nowych mediów traktowanych jako sztuka. Właśnie to w *Lexia to Preplexia* Talan Memmott³² rozumie jako kompleksową syntezę możliwości sztuki i nowych mediów, definiuje poetykę jako konstrukcję miejsca w relacji do pozytywności mediów i sztuki – podobnie jak rzeźba ekologiczna, która jest obramowana przez krajobraz i architekturę, lub język poezji przez jej konstytutywne pojęcia.

²⁷J. Mac Low, *Stanzas for Iris Lezak*, Barton 1971.

²⁸C. Coolidge, *The Maintains*, San Francisco 1974.

²⁹B. Watten, *Progress*, Nowy Jork 1985.

³⁰B. Andrews, *I Don’t Have Any Paper So Shut Up (or, Social Romanticism)*, Los Angeles 1992.

³¹L. Hejinian, *A Border Comedy*, Nowy Jork 2001.

³²T. Memmott, *Lexia to Perplexia*, <http://uiowa.edu/~iareview/tirweb/hypermedia/talan_memmott/index.html> dostęp: 28.06.2004.

Talan Memmott to pochodzący z San Francisco pisarz zajmujący się przede wszystkim nowymi mediami (a także wydawca hipertekstowego magazynu „BeeHive”), którego prace eksplorują potencjał mediów poprzez złożone interaktywne projekty sieciowe, zawierające auto-refleksyjny dystans lub nawet destrukcję pozytywności medium³³. Jego prace są kombinacją aluzji literackich, refleksji teoretycznej, pokazów graficznych, kodu technologicznego, a także projektów medialnych, które mogą być cenione ze względów estetycznych z powodu wspólnego zastosowania złożonych, paradoksalnych ram interpretacyjnych. Jego dzieło odsłania przed mediami nowe możliwości, a także przekracza ich ograniczenia w wymiarze werbalnym, wizualnym i technicznym, wytwarzając zainfekowaną teoretycznie poetykę dysanalogii, paradoksu, naddeterminacji oraz antypatii.

Taka właśnie poetyka jest realizowana przez Memmotta daleko poza ograniczeniami parafrazy, w jego nagradzanej pracy *Lexia to Perplexia*. Opatrzona podtytułem *Hypermedia l Ideoscope* praca ta jest wyszukany/naiwnym mechanizmem złożonym ze słów nie wytwarzających znaczeń i prowadzących medytację nad (nie)możliwością łączliwości mediów z powodu ich automatyzmu – rozumianego w klasycznie awangardowym sensie – obecnego i w człowieku, i w maszynie. Sterowanie jej interfejsem staje się doświadczeniem równoczesnego uczenia się oraz frustracji, w którym natura interpretacji jest obnażona w punkcie swojego mechanicznego unieważnienia. Dzieło zwodniczo maskuje własną segmentację w obrębie zestawów ram przez inscenizację efektów DHTML wykorzystujących rollovy oraz pop-upy zawierające zarówno graficzne, jak i tekstualne elementy. Interpretacja (i uczenie się) ma miejsce dokładnie w interfejsie pomiędzy słowem i obrazem, między otwierającymi się horyzontami tekstualnego znaczenia a potrzebą akceptacji elementów graficznych jako sterujących nośników ich własnego niepowiązania.

Dzieło przejawia się w wielu interaktywnych sekwencjach zawierających funkcje wyjścia, które są powiązane z linearnymi seriami sekwencji (z wyjątkiem jednego podprogramu, który może, choć nie musi, być wybrany, i oprócz możliwości wyjścia z całego systemu, która może być niechcący wybrana). Pierwsza sekwencja, *The Process of Attachment*, buduje wymyślną analogię do mechanizmów komunikacji – jak się okazuje, pomiędzy kobietą a mężczyzną, Narcyzem a Echo, w roli prototypowych rozmówców – w zmediatyzowanym środowisku. Jedno z nich rozpoczyna, wysyłając następującą wiadomość orientacyjną:

Niestaość lokalizacji jest transparentna dla
Ja-terminalu, który skupia się raczej na ekranie
niż na pochodzeniu samego obrazu. Jest to iluzoryczny
obiekt na ekranie, na którym zależy
ludzkiemu sprawcy procesu osobnika-
– ideo.satysfraktylowa natura TWARZY, odwrócona
twarz, niczym wewnątrz maski, od wewnątrz na
ekran jest taka sama <GŁOWA><TWARZ><CIAŁO>,
<CIAŁO>TWARZ</CIAŁO>, wywoływane tutaj jako założony inny³⁴.

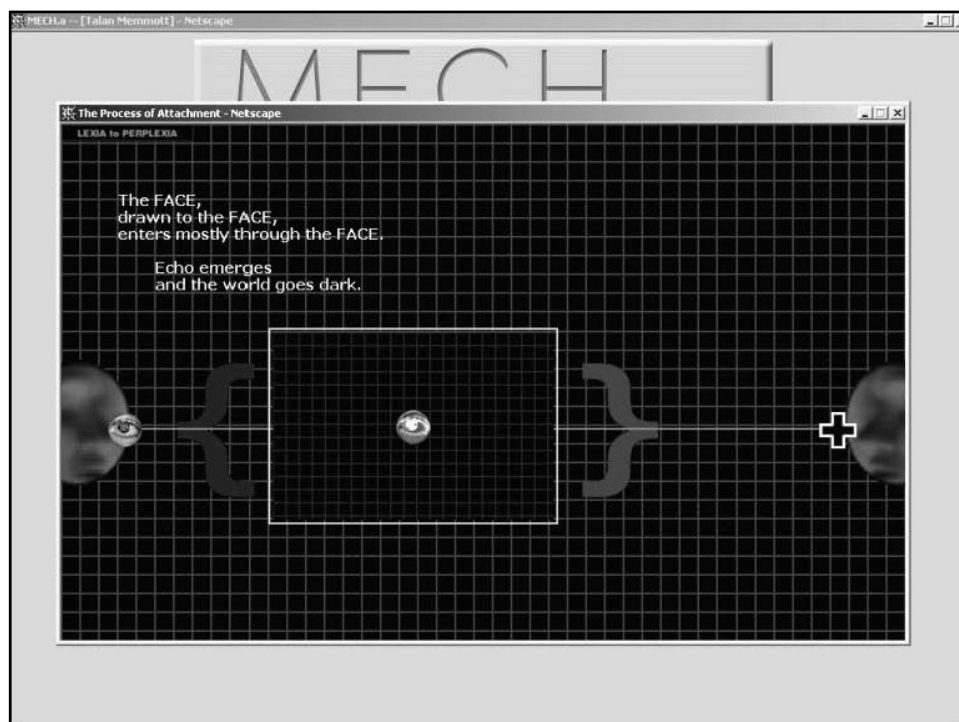
³³Kompletne archiwum nowomiedialnych prac Memmotta jest dostępne na <<http://memmott.org/talan/works.html>>.

³⁴T. Memmott, dz. cyt.

Grafika, która się wyświetla, przywodzi na myśl nadawczo-odbiorczy model strukturalistycznej teorii lingwistycznej i informacyjnej, i staje się przestrzenną matrycą dla tekstualnej komplikacji oraz przemieszczeń (ryc. 4). Podążając za kolejnymi wskazówkami (ostrożnie, tak by nie wyjść z sekwencji zbyt szybko), odczytujemy bliźniacze opisy Narcyza i Echo dotyczące diad wyprowadzonych z matrycy komunikacyjnej.

Ilustracja 4. Zrzut ekranu z *Lexia to Perplexia, The Process of Attachment*.

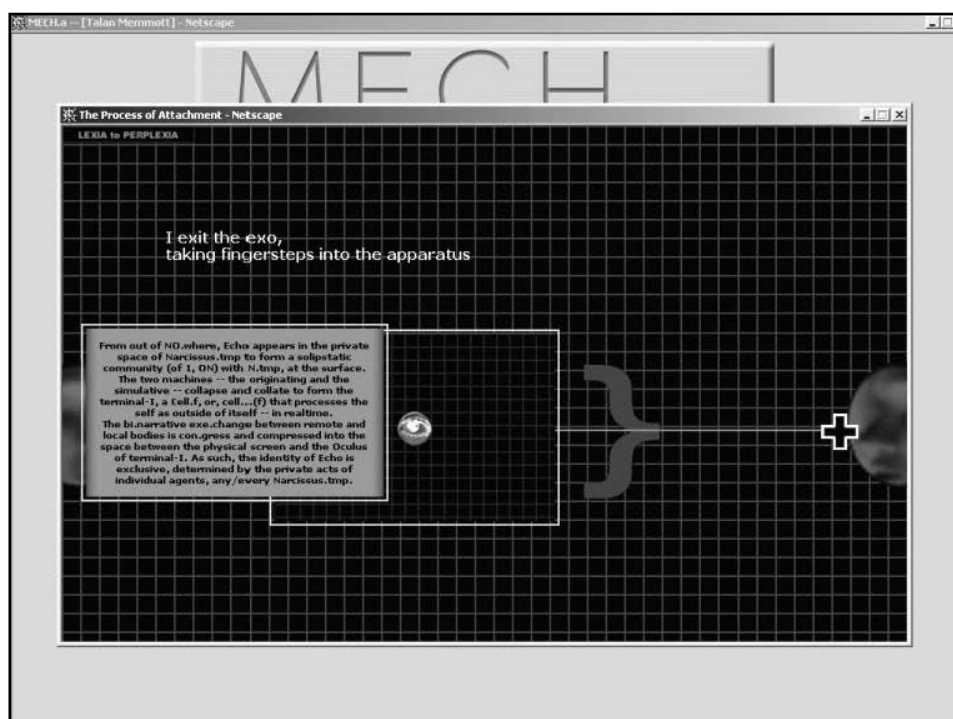
Reprodukcja za zgodą Talana Mammotta



Zupełnie zNI.kąd, Echo pojawia się w prywatnej
Przestrzeni Narcyz.tmp by stworzyć solipstatyczną
wspólnotę (z 1, WŁĄCZONY) wraz z N.tmp na powierzchni.
Dwie maszyny – stwarzająca oraz
symulująca – rozpadają się i scalają w formę
terminala-Ja, Komórki.f lub komórki...(f) która
widzi siebie poza sobą – w
czasie rzeczywistym. Bi.narratywna exe.wymiana między odległymi
i miejscowymi ciałami jest con.gressem i została wciśnięta
w przestrzeń pomiędzy fizycznym ekranem a
Oculusem terminala-Ja. Rozumiana w ten sposób, tożsamość Echo
jest ekskluzywna, zdeterminowana przez własne działania
indywidualnych czynników każdego Narcyza.tmp. (ryc. 5)

Echo jest w NI.gdzie bez innego Echa –
podejrzanego Narcyza – który je zdradza,
lokuje i trzyma w niewoli. Jest to samo-

wyzwalający się czynnik, który powoduje odwrócenia
 re-prezentacji Komórki.f Echo jest nie tylko kochanką
 podejrzanego Narcyza, jest także odbiciem
 wytwarzanego podejrzanego – tego, którego ten, który
 chce zobaczyć, chce zobaczyć... zauroczenie jest
 pojedyncze, podczas gdy związek, *.lonienie jest
 bi.narratywne ze swej natury. Echo na ekranie jest
 ro-dzeństwem Komórki.f.

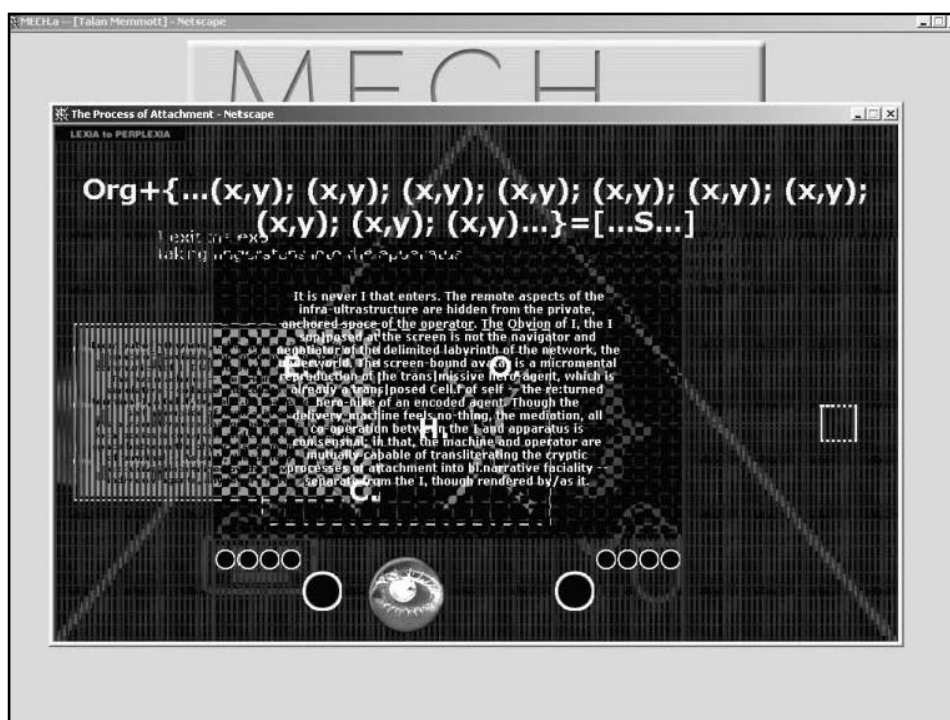


Ilustracja 5. Zrzut ekranu z *Lexia to Perplexia, The Process of Attachment*.
 Reprodukacja za zgodą Talana Mammotta

Zaprezentowany tutaj technożargon z założenia jest jednocześnie sugestywny i nieczytelny. Dalsze wskazówki tekstowe mają swoje źródło w licznych wytłumaczeniach, które pojawiają się w formie pop-upów otaczających bloki tekstowe, podczas gdy czytelność jest osłabiana także przez oderwane pojedyncze litery zakrywające tekst (ryc. 6). Wychodząc w rozważaniach poza podstawową ramę modelu komunikacyjnego, przeszliśmy do usunięcia elementów narracyjnych, wykorzystując do tego hiperlinki, by „wyjść z egzo-„wędrowania dłońmi po klawiaturze”. Nowa rama projekcji wizualnej przysłania „łańcuch mowy” modelu komunikacyjnego i zaczynamy komplikować, na boku zostawiając możliwość czytania ze zrozumieniem, pokaz z blokami tekstowymi i elementami graficznymi, które podważają się nawzajem tak długo, aż pozostaje tylko jedno dostępne wyjście – zbliżające się u dołu strony oko:

Jest wiele ekranów(stron) pomiędzy
 na u:aktywnionym czynnikiem a [pod(przed)]miotem. Kurtyny i
 lustra, ściany i portale blokują i umożliwiają dostęp

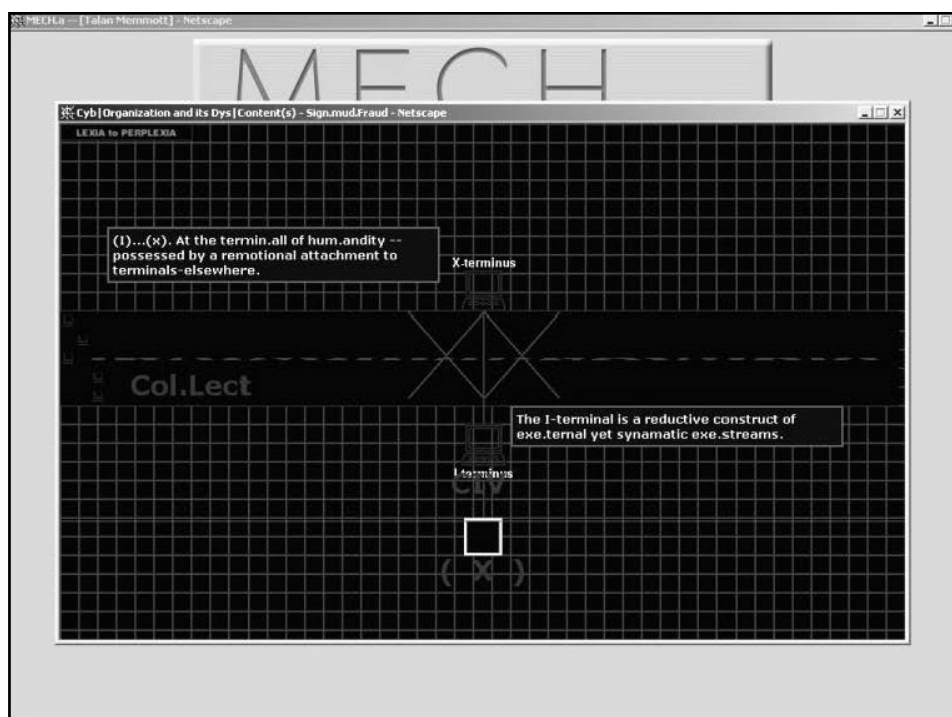
zakodowanego czynnika. Chociaż maszyna dostarczająca
niczego nie czuje, mediacja, cała ko-operacja
Ja z urządzeniem jest konsensualna;
tu właśnie, maszyna i operator są wzajemnie zdolni
do transliteracji tajemniczego procesu
łączenia się w bi.narratywną twarzowość [*faciality*] – oddzieloną
od Ja, choć pokazywaną jako ono. (ryc. 7).



Ilustracja 7. Zrzut ekranu z *Lexia to Perplexia, The Process of Attachment*.
Reprodukcja za zgodą Talana Mammotta

Mając za sobą wirtualną lekcję zdecentralizowanej przedmiotowości, możemy przejść do drugiej części sekwencji: „Cyb | Organization and its Dys | Content(s) – Sign.mud.Fraud”. Rozpoczynamy, jak widać, od Freuda jako transferencyjnego rozmówcy krytyków kulturowych – od Freuda kojarzonego z Superego i popędem śmierci. Komunikacja została na nowo zorganizowana i skupiona bardziej wokół wertykalnej niż horyzontalnej osi, pomiędzy Ja-kresem a X-kresem, przeniesieniem odbieranym jako zmaganie na śmierć i życie między przedmiotem a podmiotem (ryc. 8). „Ja” jest tutaj widziane jako narcystyczne przywiązanie: „Człowieczy Ja-kres tworzy każde/żadne połączenie oka-z-Ja, podczas gdy jednocześnie przyłącza się gdzieś indziej. Fluktuuje pomiędzy zmiennymi punktami widzenia, jest zaangażowany w transmisyjną exe.tensję i wy.mianę – na fejsie i gdzie indziej (na [twarzy]”, podczas gdy „X” przekracza jakiegokolwiek przywiązanie: „Cyborganizacja jakiegokolwiek/każdego para. Ja-kresu jest odzwierciedlona w konstrukcji większego X-kresu z komponentu Ja-kresu”. W tym miejscu dochodzimy do sedna hipertekstu: możemy albo podjąć próbę zsyntetyzowania podziału na „Ja”/„X” – prowadzi nas to do stanu tekstowego, który „zachowuje przyłączenia między Ja-kresami, powiązania pomiędzy odseparowanymi dołączanymi jednostkami

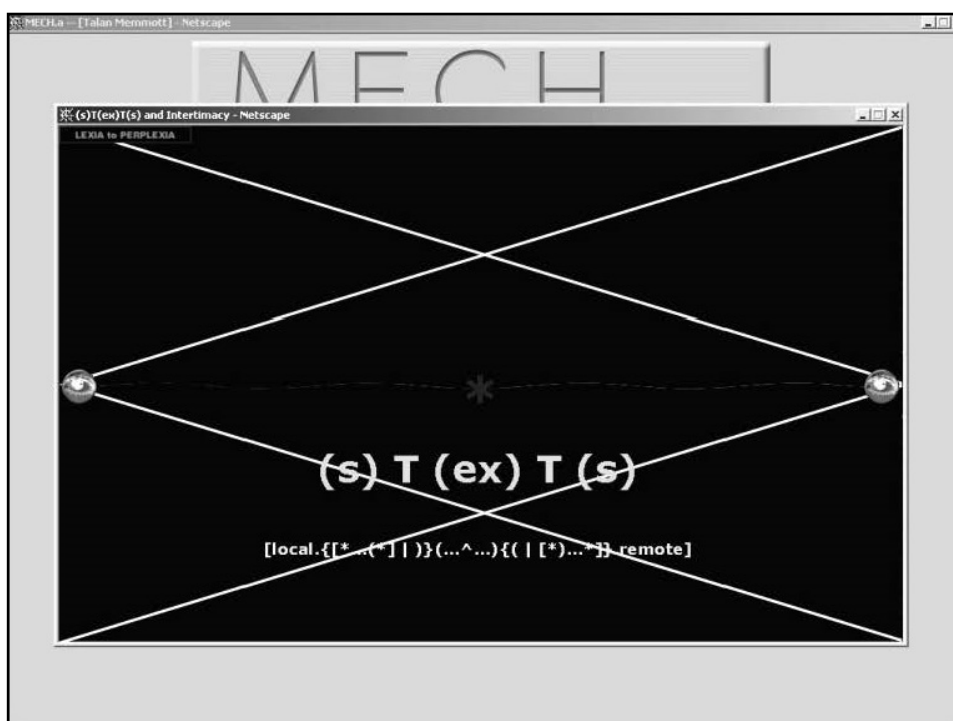
x-kresu, ponieważ kontakt z człowieczym X-kresem może być wspólny, jednak nie może być powszechny – albo możemy próbować znieść podporządkowanie kresów poprzez program graficzny „ZBIERANIE/ZESTAWIENIE/ZDERZENIE” i czytamy: „Żadne/każde ludzkie przyłączenie jest ze.stawieniem miejscowych oraz odległych nagłych po.jawień”, przywracając zdarzeniowość oraz sprawczość systemowi oraz odkrywając kod funkcjonalny poniżej oczywistego poziomu tego, co wyświetlane. Po zakończeniu przedstawiania kodu pojawia się ogromny przycisk włączania; wybierając go, pojawia się w innym obszarze cyberbycia, „(s)T(eks)T(s)u i intertymności”.



Ilustracja 8. „Cyb| Organization and its Dys| Content(s) – Sign.mud.Fraud”.
Reprodukcja za zgodą Talana Mammotta

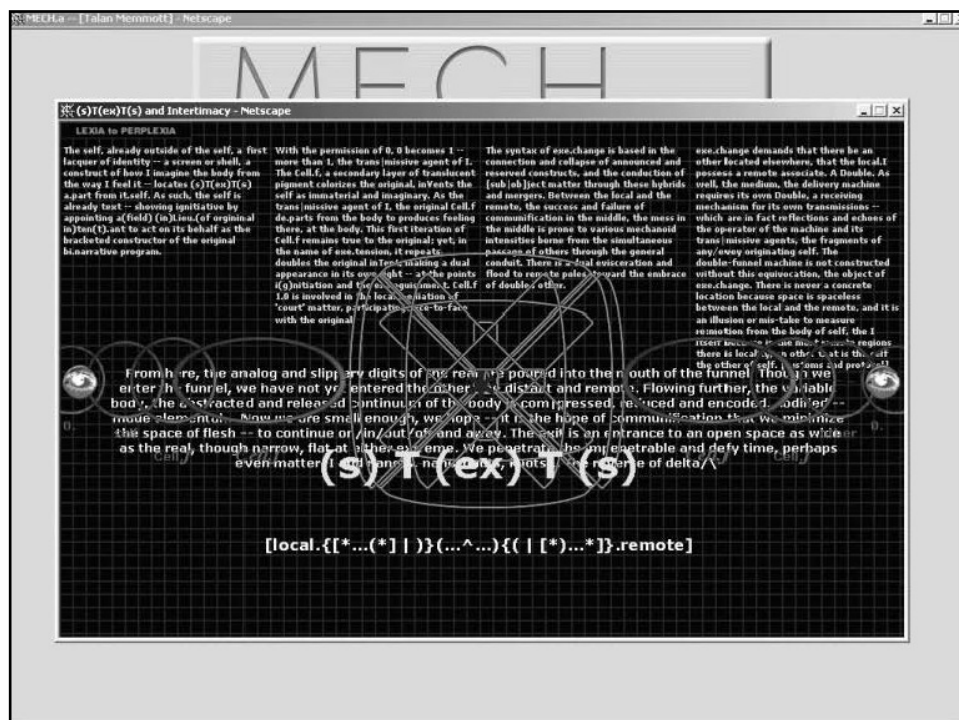
(Druga opcja hipertekstu została porzucona, jednak w innym odczytaniu może się pojawić: „Cykli(ady)czny Handel: Sieć Minojska”, gdzie mapa handlowej matrycy starożytnej Krety jest objaśniona w formie kłacza wymian cyberprzestrzeni, rodowego powiązania. Kiedy już zrozumiemy ten paradygmat, możemy wrócić do głównej egzegezy czy też wybrać dalszą trasę przez starożytny Egipt i „metempsychozę” – poprzez transmigrację dusz Leopolda Blooma, o którą ten się martwił – pomijając zarazem następną sekcję. W „Ka Space” użytkownik, niczym zmarły faraon, staje się bezwładny w jednym życiu, ale później zostaje pobudzony pod egidą pliku „tech.txt” głównego programu do zaprojektowania własnego ponownego narodzenia: „Tech.txt uwierzytelnia Użytkownika poprzez potwierdzenie tożsamości, porównując dokumenty ze współczesnymi danymi i sprawdzając, na ile dobrze Ja podąża za protokołem. Tech.txt zestawia, zapewnia sprawdzenie oraz odczytanie przez abstrahowanie czystości [czysto ilościowe wartości Użytkownika dla aplikacji] z super - NET|uralnym przypomnieniem o Ja...”)

„(s)T(eks)T(s) i Intertymność” powraca do horyzontalnej osi komunikacji pomiędzy dwoma oczami, które widzą, a nie ustami, które mówią. W centrum tej osi znajduje się nie-
możliwa do użycia gwiazdka „wyjście”, która kiedy się na nią najeżdża, wytwarza wiele
pośredniczących pozycji, oznaczających zarówno ja stające się kimś innym, jak i mówiące
coś do innego (ryc. 9). Rzędy paneli skorelowanych z „ciałem:ja:”, „terminalem:lokalnym”,
„terminalem:gdzieś” oraz „ciałem:dalekim” wyjaśniają mechanizm tego „stawania się in-
nym” w akcie komunikacyjnym; język używany do objaśniania jest sam w sobie rodzajem
technogadaniwy nieodróżnialnej od działań mechanizmu w trybie „stawiania się sobą”.
Oczywista treść tej transformacji jest zaprezentowana w głównej części banalnej prozy,
częściowo zasłoniętej przez tekst nawigujący i niekiedy przez przechodzące, zmieniające
pozycje obrazy kineskopów.



Ilustracja 9. „(s)T(eks)T(s) i Intertymność [(s)T(ex)T(s) and Intertimacy]”.
Reprodukcja za zgodą Talana Mammotta

Od tego miejsca, analogowe i niepewne dane realnego są wlane w usta leju. Choć wkraczamy w nie-
go, to nie wступujemy do innego, odległego i zdalnego. Płynąc dalej, zmienne ciało, abstrakcyjne
i uwolnione kontinuum ciała jest skom/presowane, zredukowane i zakodowane, zakodowane –
zmienione w elementarne... Teraz jesteśmy wystarczająco mali, by, jak mamy nadzieję – jest to
nadzieja, że zminimalizowaliśmy przestrzeń ciała – kontynuować w/poza/na zewnątrz lub z dala.
Wyjście jest wejściem do otwartej przestrzeni tak obszernej jak rzeczywistość, jednakże wąskiej
i płaskiej. Penetrujemy niepenetrowalne i ignorujemy czas, a zapewne nawet materię. Ja i nano,
nanonauca, nawiązania. Odwrócenie delty Δ (ryc. 10).

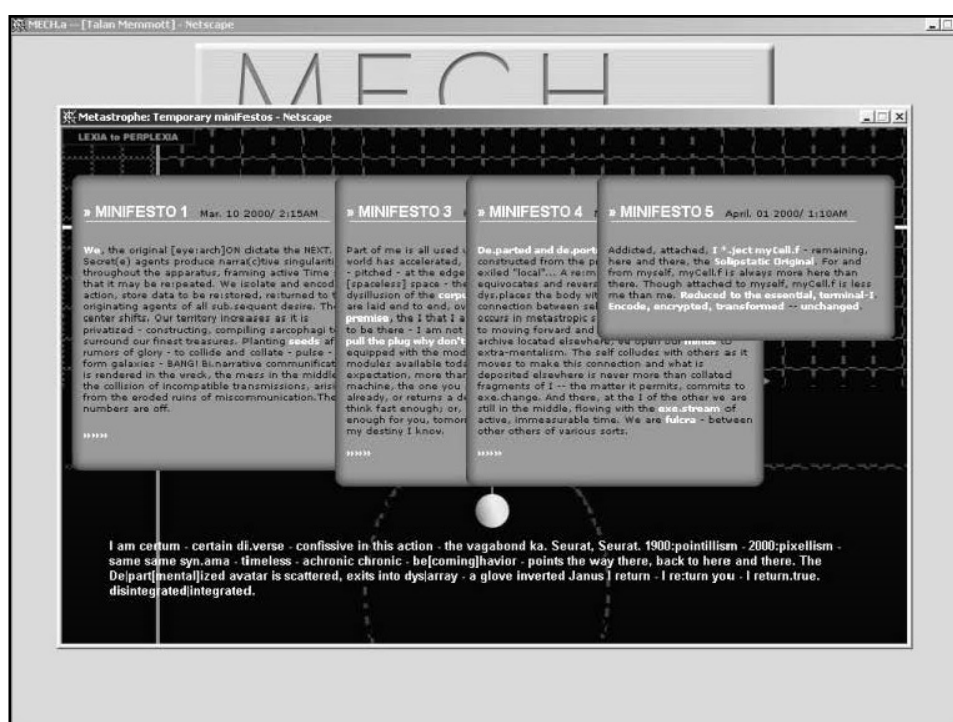


Ilustracja 10. „(s)T(eks)T(s) i Intertymność [(s)T(ex)T(s) and Intertimacy]”.

Reprodukcja za zgodą Talana Mammotta

To, co wydaje się transparentnym wektorem narracji, jest także częściowo nieczytelnym blokiem. Tym charakteryzuje się proza Memmotta pod każdym względem, nawet kiedy jest w pełni widzialna: tekst zarówno opisuje, poprzez narracyjny kod, jak i ustanawia, poprzez przedstawienie na ekranie jego znaczenie jako jednocześnie graniczne i niezmiennie: efekt podmiotowości konstruowany jest przez maszynę mediów hipertekstowych właśnie tutaj. Odchodzimy od pseudowyjaśnienia w stronę programowego manifestu, wzmacniając metaaleptyczną zasadę maszyny, jej stałą autoreferencjalność w „Metastrafie: Czasowych mini-Festach.” To, co zdaje się jasnym określeniem pewnej reguły, staje się ustrukturyzowanym narzędziem antyspołecznym (ujawnia się w ten sposób cynizm polityczny całej generacji dot. comersów): „Kiedy wszystko jest zupełnie jasne i zsynchronizowane, wówczas przejście znaczenia przez bi.narracyjny przewód jest proste, bez haczyków czy wyrw, a podwójnie trans/misyjne czynniki nigdy się nie napotykaają, walczą czy konkurują. Połączone intencje działają jak składniki jednego ideokratycznego narzędzia, pro.jektując, ro.zwijając i wy.konując działania mechanizmu, który zezwala na to przejście” (ryc. 11). Strona jest naładowana głupimi pułapkami – jedne niszczą program całkowicie, inne przekierowują widza na „Ka Space”, a ostatnie przewinięcie strony wymusza natychmiastowe wyjście do kolejnej sekwencji. „Manifesty” grają z transparentnością intencji, nawet jeśli częściowo zasłaniają się nawzajem, tworząc połączenia z definicjami pomocniczymi lub rozwijając zapisy, które nie są ani ostateczne, ani stabilne. Katastrofa metaalepsy ma miejsce, kiedy rozwijająca się oś komentarza generuje pozorny punkt końcowy: „Jestem pewien-pewny różno.rodny – szczerzy w tym działaniu – włączający się ka. Seurat, Seurat. 1900:pointylizm – 2000:pixelizm- to samo to samo syn.ama-ponadczasowe-achroniczne chroniczne-zachowanie – wskazuje drogę tam, z powrotem tutaj i tam. Wy/dzielony awatar jest rozproszony, rozpoczyna roz/kład – wy-

wrócona rękawiczka Janusowe Ja powraca – Ja po:wraca do Ciebie – Ja powraca prawdziwie zdeintegrowane/zintegrowane.” – tylko po to, by spowodować totalną inwersję pola wizualnego bądź wpaść do następnego cyklu. Pojawiająca się następnie „Anonimowość [N]” zawiera liryczne odniesienie do problemów ja przemieszczającego się w cyberprzestrzeni, co dokonuje się za sprawą dwóch piosenek miłosnych ustawionych po przeciwnych stronach wobec siebie na stronie i otagowanych znakami <GŁOWA> i <CIAŁO>, które odnoszą się do siebie nawzajem: „Odkryję (dla ciebie, kochanie){/(to ciało.skórę) { / (kochanie) to ciało.skórę [kochanie]. to/ciało.skórę [dla ciebie]. WRAŻLIWY=+„nagi” / to ciało.skórę [dla ciebie]. WRAŻLIWY=+„nagi”. Znaczkki kodu jednocześnie ułatwiają i powstrzymują uprzednio zaprogramowane ujawnienie pragnienia.

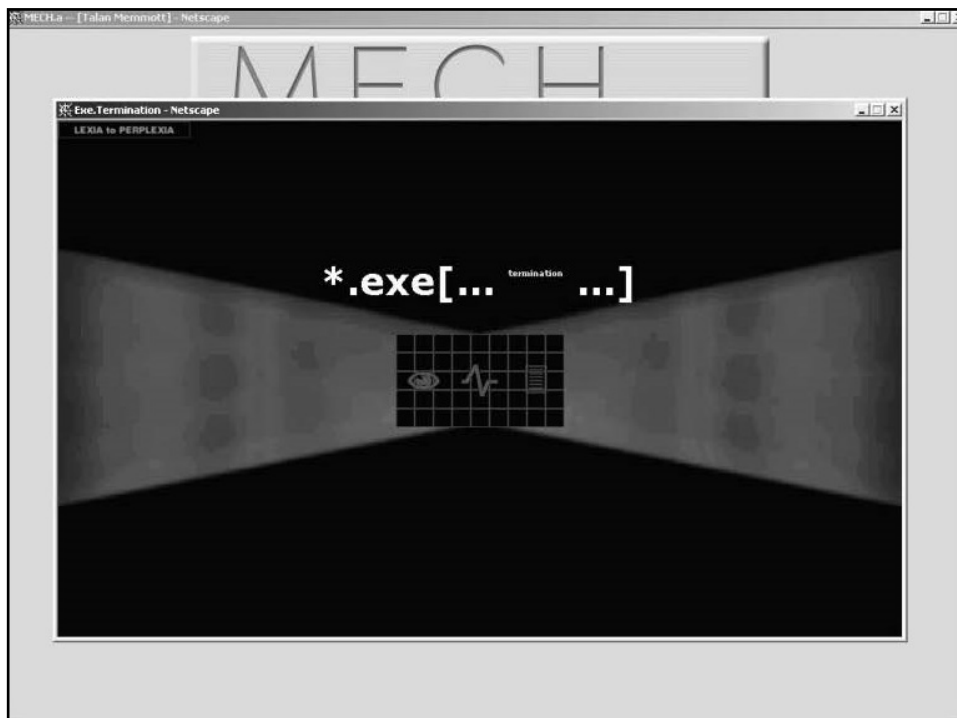


Ilustracja 11. „Metastrophe: Czasowe miniFesty (Metastrophe: temporary iniFestoes”.

Reprodukcja za zgodą Talana Mammotta

W stosownym miejscu i czasie można byłoby kontynuować ten opis dość długo, zanim pojawi się ostateczny podprogram Memmotta „maszyna zrobiona z maszyn”. Kiedy dotrzemy do tej przedostatniej, jednak bez wątpienia ostatecznej strony ujawnienia, niektóre z ważniejszych zasad wymyślnego pokazu Memmotta zaczynają być jasne: gra przezroczystości i nieprzejrzystości jest kwestią włączającą się w obiegi pragnienia i wymiany, w których pomieszały się środki komunikacji z tym, co jest komunikowane. Jeśli liryczna pochwała poprzedniego przejścia wiąże przedmiotowość z pięknem jej anulowania, to końcowe zdanie wskazuje na mechanizm owego anulowania (ryc. 12). W ujawnianiu mechanizmu hipermobilności, hiperkombinacji oraz hipernarratywności możemy dopatrywać się kombinatorycznego połączenia i odłączenia określonych czasowo składników, których nie można przyszpilić w obrębie matrycy przestrzennej nachodzących na siebie bloków tekstowych, przycisków nawigacyjnych i ekranów semiotycznych (niektóre z czarnych tablic Memmotta z jego prezentacji wykorzystanych

podczas wykładu). Wydaje się, że nie ma wyjścia poza zasięg wpływu odległych mechanizmów, które popychają te scenariusze ku destrukcji. Możemy oglądać te schematy tak długo, jak nam się podoba, bez uciekania się do wyjaśnień, podczas gdy mechanizmy cybermobilności kombinatoryczne przedłużają sekwencje, które możemy jedynie oglądać, ale nie możemy ich czytać (ryc. 13). Niesie to za sobą kluczowy wniosek dla poetyki nowych mediów Memmotta: wysiłek interpretacyjny, jakkolwiek nieustannie ponawiany, zawsze kończy się niepowodzeniem w obrębie nadrzędnej architektury maszyny interfejsu, który włącza w swój porządek nie tylko interpretację, ale także świadomość oraz podmiotowość. Negatywnością maszyny jest w sensie ścisłym jej materialna poetyka jako technologia, która nie tylko dystrybuuje świadomość, ale i częściowo ją podważa. To tutaj technologia jako nieświadomiony substrat komunikacji zaczyna funkcjonować jak porządek języka w poezji eksperymentalnej: zarówno baza materialna, jak i ograniczenia konceptualne. W *Lexia to Perplexia* dochodzimy do momentu podejmowania decyzji, której konsekwencje poniesiemy wyłącznie my sami, mimo że automatyczne urządzenia cybermobilności zanegowały wszelkie nasze dążenia.



Ilustracja 12. „Exe. Termination”. Reprodukacja za zgodą Talana Mammotta

W jakim celu warto rozszerzać pole poetyki o dzieła nowomediałne takie jak Memmotta? Pierwszy wniosek, jaki mi się nasuwa, to ten, że pozytywna relacja poetyki z jej obiektem stanowi jedną z kilku motywacji jej rozwoju; musimy rozważyć negatywną relację poetyki z obiektem oraz jej dialektycznym czy diakrytycznym odsłanianiem się. W pracy Memmotta ta negatywność może być rozumiana jako stałe podważanie komunikacji, aby skupić się na przetwarzaniu tego, co ukryte w urządzeniu oraz strukturze jego decyzji. Doznajemy iluzji interfejsu pomiędzy terminalami, a zarazem ciałami, ale może to jednocześnie oznaczać, że jesteśmy złapani w pułapkę maszynowego przeznaczenia, w którym wszystkie decyzje zostały już wcześniej podjęte. Sprawdzanie tej możliwości przez Memmotta jest z jednej strony dialektyczne, gdyż czerpie on

z założeń kulturowych dotyczących technologicznej przestrzeni działania platform .com w czasie rzeczywistym; z drugiej natomiast jest diakrytyczne, gdyż nieprzerwanie wiąże uwarunkowania kulturowe ze swoimi wewnętrznymi procesami. Praca ta została wreszcie skonstruowana jednocześnie z jej pozytywnych odniesień – jak w przypadku pytań o nowe media i pisanie – jak i rozwiązań negatywnych, gdyż ich wzmacniana logika prowadzi do homeostazy automatycznej i niezmiennej repetycji. Praca Memmotta jest poetycka zarówno dlatego, że podkreśla znaczenie mechanizmów komunikacji w naszym zapośredniczonym świecie („wiadomość dla niej samej”), jak i z racji umieszczania własnych zasad twórczych w strukturach technologii i sztuki, co powoduje, że gatunek ten nie jest czymś z góry danym, lecz raczej stale rozwija się.



Ilustracja 13. „Exe. Termination”. Reprodukcja za zgodą Talana Mammotta

I końcowa uwaga dotycząca tego styku gatunku i medium: ponieważ specyficzność medium w jej historycznym rozwoju stała się centralnym zagadnieniem teorii nowych mediów³⁵, to moja propozycja może wzbudzić podejrzenie, że chcę narzucić logikę poetyki i sztuki konceptualnej nowym mediom bez uwzględnienia ich specyfiki. W tym momencie wracamy do potrzeby poetyki jako „samozwrotnego momentu w obrębie praktyki tworzącego przestrzeń dla nowego znaczenia”. Zamiast wykorzystywać nowinki z zakresu programowania hipermediów w określonym stadium ich rozwoju (które już po kilku latach zostaną wyparte przez liczne nowe programy kodujące interfejs graficzny), w *Lexia to Perplexia* Memmott stworzył coś jednocześnie poetyckiego (podkreślając mechanizm komunikacji w obrębie medium jako komunikacji) oraz konceptualnego (w łamaniu struktury i podstaw sztuki nowych mediów jako zarówno wizualnych przedstawień, jak i kodowania tekstowego). Jego praca jest równocześnie dialektyczna w sposobie odnoszenia się przez nią do kontekstu powstającej kultury

³⁵Zob. dla przykładu dzieło, które stworzył Lev Manovich.

mediów, w ramach której powstała (a także poprzez zachowywanie form własnej wyobraźni utopijnej, nawet jeśli przewiduje ich upadek), oraz diakrytyczna dzięki wprowadzeniu rozdźwięku między wartościami uzewnętrznionego przedstawienia i uwewnętrznionego kodu. Jak sugeruje wykres Krauss, nie jest to jedyny sposób, w jaki poszerzone pole nowych mediów będzie rozwijało nowe możliwości estetyczne. Jednakże ręka wykonawcy – nie technika, nie przedstawiciela handlowego, nie inwestora kapitałowego ani teoretyka mediów – jest tutaj oczywista, widoczna w przyjętych zasadach kompozycji, dlatego też możemy z powodzeniem pytać, czy poetyka Memmotta jest określona przez naturę nowych mediów, czy też nie? A jeśli nie, to jaka nadrzędna logika kulturowa – właściwa poezji eksperymentalnej oraz sztuce konceptualnej – o nich decyduje?

przekład z języka angielskiego: Aleksandra Trzask

przekład przejrzał Tomasz Mizerkiewicz

NOTA O AUTORZE:

Barrett Watten – poeta lingwistyczny, krytyk oraz profesor anglistyki na Uniwersytecie Stanowym Wayne. Autor książek *Moment konstruktywistyczny. Od tekstu materialnego do poetyki kulturowej* (wyróżnionej nagrodą René Welleka w 2004 r.) oraz *Zagadnienia poetyki. Pisanie lingwistyczne i jego konsekwencje* (Wydawnictwo Uniwersytetu Iowa, 2016), jak również wielu tomów poezji takich jak *Ramy* (1971-2016), *Zła historia*, *Usuwanie postępu*. Wraz z Carrie Noland wydał *Awangardy w diasporze* (2008), a z Lyn Hejinian przygotował *Przewodnik po „Poetics Journal”*. *Pisanie w rozszerzonym polu* zawierający wybór tekstów z lat 1982-1998 oraz *Poetics Journal Digital Archive* (Wydawnictwo Uniwersytetu Wesleyan, 2013-15).

Facecje na Facebooku - studium przypadku

Barbara Kulesza-Gulczyńska

O „facecjach”

Portale społecznościowe, takie jak popularny Facebook, początkowo przeznaczone były przede wszystkim do odszukiwania znajomych za pośrednictwem sieci, utrzymywania z nimi kontaktu, a także do nawiązywania nowych znajomości. Pozwalają one podzielić się ze społecznością, składającą się z bliższych lub dalszych znajomych użytkownika, w czasie rzeczywistym, krótkimi wiadomościami, dotyczącymi zarówno wydarzeń o charakterze czysto prywatnym (lub wręcz intymnym), jak i przemyśleniami i opiniami dotyczącymi bieżących wydarzeń społeczno-politycznych, a także na wymianę (dzięki hiperłączom) interesujących treści. Leżąca u podstawy funkcjonowania tego typu mediów możliwość otrzymania błyskawicznej informacji zwrotnej (w przypadku Facebooka w postaci kliknięcia przycisku „Lubię to” [tzw. lajka] lub komentarza), zwięzłość i multimedialność przekazywanych treści oraz rosnąca popularność tego typu rozwiązań sprawiły, że z portali służących podtrzymywaniu więzi media społecznościowe przekształciły się w narzędzia wykorzystywane również w marketingu, upowszechnianiu idei, rywalizacji politycznej czy organizowaniu działań o charakterze społecznym. Portale te, w szczególności Twitter i Facebook, stały się również platformami dla różnego typu działalności artystycznej lub krytycznej, a także literackiej¹.

Obecność literatury na Twitterze doczekała się już wielu krytycznych opracowań, szczególnie w piśmiennictwie anglojęzycznym² (portal ten w Polsce wydaje się ciągle mniej popularny od Fa-

¹ Problem funkcjonowania różnorodnych form literackich i paraliterackich w mediach społecznościowym to zagadnienie bardzo złożone, które w dodatku, ze względu na specyfikę medium, prawdopodobnie nigdy nie zostanie zbadane „w całości”. Powyższe rozważania nie mogą więc być uznane nawet za przyczynek do charakterystyki zjawiska w ogólności – stanowią wyłącznie próbę bardzo skróconego naszkicowania kontekstu dla zjawiska, które zostanie omówione w dalszej części pracy.

² Por. np. M. Rudin, *From Hemingway to Twitterature: The Short and Shorter of It*, <<http://quod.lib.umich.edu/j/jep/3336451.0014.213?view=text;rgn=main>> dostęp 28.01.2016.

cebooka i odbierany jest jako służący przede wszystkim celom informacyjnym³). Ze względu na wymuszaną przez tę platformę zwięzłość wypowiedzi (poszczególne wpisy mogą mieć najwyżej 140 znaków), niektórzy badacze mówią nawet o nowym gatunku literackim – tak zwanej *twitteraturze*. *Twitterature* to zresztą nie jedynie określenie fenomenu obecności literatury w mediach społecznościowych, ale również tytuł wydanej przez amerykańskie wydawnictwo Penguin Readers publikacji, w której 60 dzieł literackich, należących do kanonu literatury światowej, zostało „przepisanych” na najwyżej 20 „tweetów”, po 140 znaków każdy. Nie tylko więc literatura obecna jest w nowych mediach – nowe media okazują się również „obecne” w literaturze, przez co zjawiska spletają się ze sobą, pozwalając na powstanie interesujących form okołoliterackiej gry i zabawy.

Zasada konstrukcyjna treści publikowanych na szczególnie interesującym mnie fanpage’u⁴ „Facecje”, działającym na Facebooku od końca listopada 2012 roku, wydaje się do pewnego stopnia przypominać strategię autorów wspomnianego już tomu *Twitterature*. Patryk Bryliński i Maciej Kaczyński, twórcy i administratorzy strony, stworzyli, jak sami piszą: „fejsbukowy profil, na którym zamieszcza[ją] rozmowy postaci historycznych i literackich, toczone się w bardzo współczesnych kontekstach. Siedemnastowieczni mistrzowie martwych natur dyskutują o instagramowych zdjęciach obiadów; pijany Romeo esemesuje do Julii spod balkonu o czwartej nad ranem; a (...) Mickiewicz oczywiście wyzłoshił się nad Słowackim w internetowych komentarzach”⁵. Strona, działająca już od ponad 3 lat (to relatywnie dużo, jeśli weźmie się pod uwagę efemeryczność internetowych treści i obserwowany „potop informacyjny”, a także to, że mało popularne, rzadko odwiedzane i komentowane strony po prostu znikają z sieci), ma 49 890 fanów⁶. Najpopularniejsze wpisy ze strony mają nawet do pięciu tysięcy polubień i po kilkaset udostępnień⁷. Co ciekawe i symptomatyczne, twórcy „Facecji” nie ograniczają swojej działalności wyłącznie do tego profilu ani do Facebooka jako takiego. Bryliński i Kaczyński prowadzą także blog (*Zmemłani*⁸) oraz inny fanpage – *Antkowi znów nie wyszło*⁹. Same „Facecje” mają także swój kanał na platformie Youtube¹⁰, a także... posłużyły jako podstawa do publikacji drukowanej – *Facecje. #HistoriaCoachemŻycia*¹¹. Dostęp do wszystkich tych mediów można uzyskać bezpośrednio po odwiedzeniu profilu „Facecji” – linki do nich odnaleźć można w zakładce

³ Por. <<http://www.gemius.pl/reklamodawcy-aktualnosci/media-spolecznosciowe-jako-kanaly-komunikacji-charakterystyka-uzytkownikow.html>> dostęp 28.01.2016.

⁴ *Fanpage*, w odróżnieniu od profilu prywatnego na portalu Facebook, jest stroną promującą np. markę, ideę, pogląd etc.

⁵ P. Bryliński, M. Kaczyński, *Facecje. #HistoriaCoachemŻycia*, Kraków 2015, s. 12.

⁶ Stan na 28.01.2016 r. Dla porównania, zbliżone nieco specyfiką, działające jednak krócej, bo od sierpnia 2014, *Nowe wiersze sławnych poetów* (<<https://www.facebook.com/Nowe-wiersze-s%C5%82awnych-poet%C3%B3w-1537027053184427/?fref=ts>>) mają nieco ponad 25 tysięcy fanów, podczas gdy *Sztuczne Fiołki* (<<https://www.facebook.com/SztuczneFiolki/?fref=ts>>) – które również powstały około 5 lat temu – już niemal 150 tysięcy. Porównanie to ma jednak charakter wyłącznie poglądowy. Każda ze wspomnianych stron – bliskich sobie ze względu na erudycyjność, tworzenie kolaży, łączących dzieła klasyczne z bieżącymi wydarzeniami i zjawiskami kulturowymi – ma swoją specyfikę, a tym samym trafia do nieco innej grupy odbiorców.

⁷ Udostępnienie treści na Facebooku powoduje, że pojawia się ona na tzw. tablicy (lub, z ang. *wallu*) osoby udostępniającej, tak jak inne publikowane przez nią treści. W większym stopniu niż „lajki” traktowane jest to w społeczności jako przyjęcie danej treści jako „swojej”.

⁸ <<http://zmemlani.pl/>> dostęp: 16.03.2016.

⁹ <<https://www.facebook.com/Antkowi-znowu-nie-wysz%C5%82o-111292382357281/>> dostęp: 16.03.2016 – fanpage jest mniej popularny niż *Facecje* (ponad 13 tysięcy polubień), publikowane na nim treści mają charakter swojego rodzaju satyry na zjawisko tzw. *hipsterstwa*, wyśmiewanego, zgodnie z „regułami” nowego medium, przede wszystkim poprzez charakterystyczne memy.

¹⁰ <<https://www.youtube.com/facecje>> dostęp: 16.03.2016.

¹¹ P. Bryliński, M. Kaczyński, *Facecje...*

Informacje. Ze względu na ograniczenia objętościowe i niemożliwe właściwie do całościowego rozpoznania sieci powiązań, tworzące się, gdy próbuje się zgłębić którąkolwiek ze stworzonych przez autorów platform komunikacji, w tym artykule ograniczę się wyłącznie do analizy niektórych aspektów fenomenu *Facecji* i to wyłącznie do tych, które zamieszczone zostały na portalu Facebook, jedynie miejscami odwołując się do ich formy drukowanej (samo zjawisko „przenoszenia” form literackich lub paraliterackich na karty „kodeksów” jest fenomenem, zasługującym na szczegółowe omówienie, ze względu na wielość i złożoność zmian, jakie w tym przypadku powoduje zmiana interfejsu). Warto jednak zaznaczyć, że twórcy związani przede wszystkim z nowymi mediami bardzo często obecni są w różnych internetowych środowiskach (podobną strategię przyjął na przykład autor *Nowych wierszy sławnych poetów*, Grzegorz Uzdanski, który swoją twórczość rozpowszechnia także na Youtube oraz w tradycyjnych mediach [utwory czytane w programie TVN *Szkło kontaktowe*]), co pozwala im na osiągnięcie większej popularności, a także na działalność multimedialną o bardzo różnorodnym charakterze.

Internetowe *Facecje* Brylińskiego i Kaczyńskiego to zjawisko bardzo interesujące chociażby pod względem formalnym. Publikowane przez nich treści mają charakter multimedialnego kolażu, równocześnie zdradzając „piętrowo” metatekstualny i metamedialny charakter. Słowo-obrazowe utwory, które prezentują, przyjmują formę tak zwanych zrzutów ekranu (utrwalonego widoku ekranu komputera), z utrwalonymi „rozmowami” SMS-owymi lub, częściej, interakcjami na portalu Facebook. Tego typu treści, zarówno stanowiące zapis prawdziwych zjawisk komunikacyjnych, jak i spreparowane, dla celów humorystycznych, bardzo często rozpowszechniane są w internecie za pośrednictwem *vanity sites*¹² i mediów społecznościowych. W przypadku *Facecji* „nieprawdziwość” czy „sztuczność” tych „rozmów” jest oczywista i stanowi istotny element gry, będący w wielu przypadkach podstawowym źródłem ich humorystyczności. Jak wynika z przywoływanej przeze mnie wcześniej autocharakterystyki, działania Autorów *Facecji* to swojego rodzaju fantazja na temat tego, jak wydarzenia historyczne lub literackie i uczestniczące w nich osoby mogłyby wyglądać po ich przełożeniu na język mediów społecznościowych. Mamy więc do czynienia na przykład z Maryją, powiadamiającą społeczność o narodzeniu Jezusa za pomocą oferowanej przez Facebook funkcji ogłaszania ważnych wydarzeń z życia¹³, z wykorzystaniem funkcjonalności facebookowej ankiety do wyboru najpiękniejszej z greckich bogiń¹⁴, Filippidesem korzystającym z aplikacji Endomondo¹⁵ lub z Polską, która, z okazji święta odzyskania niepodległości zmienia „status związku” z „to skomplikowane” na „wolna”¹⁶. Ta specyficzna formuła opowiadania na nowo historii, która fragmenty narracji niejako zastępuje znakami doskonale znanymi współczesnym użytkownikom internetu, ma przede wszystkim spełniać funkcję ludyczną. Pozwala nawet na odwołanie

¹² Określenie stosowane przez Magdalenę Kamińską (*Nieczne memy. Dwanaście wykładów o kulturze internetu*, Poznań 2011, s. 65) do nazwania internetowych platform, których głównym i jedynym celem jest dostarczenie użytkownikom rozrywki, płynącej z zapoznawania się z seriami humorystycznych obrazków czy, częściej, „internetowych memów”.

¹³ <<https://www.facebook.com/Facecje/photos/pb.298816166891398.-2207520000.1454021298./313850278721320/?type=3&theater>> dostęp 27.01.2016.

¹⁴ <<https://www.facebook.com/Facecje/photos/pb.298816166891398.-2207520000.1454021298./340103172762697/?type=3&theater>> dostęp 27.01.2016.

¹⁵ <<https://www.facebook.com/Facecje/photos/pb.298816166891398.-2207520000.1454021298./373785972727750/?type=3&theater>> dostęp 27.01.2016.

¹⁶ <<https://www.facebook.com/Facecje/photos/pb.298816166891398.-2207520000.1454021298./299874933452188/?type=3&theater>> dostęp 27.01.2016.

się do klasycznej definicji komizmu jako zestawienia dwóch odległych od siebie lub nieprzystających porządków. Osiągnięty efekt zaskoczenia wzmocniony jest dodatkowo przez to, że autorzy *Facecji* zarówno w przestrzeni historii i historii literatury, jak i w przestrzeni internetu i nowych mediów poruszają się bardzo sprawnie, budując przekazy, które interpretować można na wielu płaszczyznach, w zależności od zasobu wiedzy lub woli jej poszerzenia.

Omawiając formę *Facecji*, nie sposób nie odwołać się również do samej nazwy strony, będącej równocześnie grą językową i świadomą grą z konwencją gatunkową. Pierwszy człon nazwy – *face* jest oczywiście tożsamy z pierwszym członem nazwy portalu Facebook, co wskazuje na mocne osadzenie tej formy twórczości w nowym medium, zarówno w zakresie dystrybucji, jak i tworzywa oraz istotnego tematu. Niemożliwe do przeoczenia jest jednak również przewrotne, choć bezpośrednie, nawiązanie do tradycyjnej formy gatunkowej – facecji. To źródło nazwy przywołują sami autorzy na jednej z pierwszych stron swojej książki, podając definicję słowa za *Słownikiem języka polskiego PWN*. Grę z formą gatunkową prowadzą więc w dużym stopniu świadomie, na poziomie nazewniczym, zderzając niejako to, co nowe ([pozorna, z perspektywy etymologicznej] zbieżność z nazwą **Facebook**), z tym, co dawne i tradycyjne (pełna zbieżność z tradycyjną nazwą gatunkową) i tym samym zapowiadając niejako specyfikę strony, ale nie tylko. Definiując zasady tworzenia facecji, Łukasz Górnicki, którego wywody obszernie przywołuje autor hasła facecja w *Słowniku rodzajów i gatunków literackich*¹⁷, „istotę komizmu wydaje się upatrywać w zaskoczeniu, płynącym z ujawniania «składności» rzeczy pozornie «nieskładnych»”. Co więcej, facecja pierwotnie należała do form ustnych, będąc po prostu rodzajem przekazywanej w towarzystwie anegdota o zabawnej puencie. Stanowiła istotny element życia towarzyskiego, a sztuka opowiadania facecji należała do umiejętności pożądaných. Brak związku tej tradycyjnej formy z „wynałazkiem” Brylińskiego i Kaczyńskiego, czy jedynie luźny związek poprzez intencję satyryczno-komiczną, jest wyłącznie pozorny. Zdolność opowiedzenia zajmującej, zabawnej historii, która nie tylko zaskarbi sobie bieżącą uwagę słuchaczy, ale również okaże się wystarczająco ciekawa, by mogła zostać powtórzona, przekazana i odtworzona, była historycznie, szczególnie w czasach rozkwitu kultury dworskiej, bardzo istotna. Podobnie współcześnie – tworzenie nowych treści, znaczących z perspektywy społeczności użytkowników mediów społecznościowych, pozwalających na stworzenie wokół siebie grupy fanów czy wiernych czytelników, którzy nie tylko wyrażą swoją aprobatę, ale również przekażą treść dalej, korzystając z funkcji „Udostępnij” lub oznaczając w komentarzach imiona i nazwiska znajomych, którym chcieliby ją polecić, może być uznawane za równie towarzysko istotne. Zdolność zbudowania humorystycznego, przykuwającego uwagę komunikatu jest niezbędna do zaistnienia w internecie. Jak zauważa Anna Wileczek:

Humor jest w komunikacji młodych użytkowników jednym z najistotniejszych elementów. Wraz z funkcją fatyczną komunikatów uczestniczy w nawiązywaniu ahierarchicznej (bo ludycznej) wspólnoty, intensyfikując i to, co ludzkie, i to, co społeczne. Daje dostęp do świata ekscytacji, przyjemności i znaczenia, gdzie odbywa się nieustająca kreacja, a raczej miksowanie słów, symboli i obrazów¹⁸.

¹⁷*Słownik rodzajów i gatunków literackich*, red. G. Gazda, S. Tynecka-Makowska, Kraków 2006.

¹⁸A. Wileczek, *Mowa pisana. Pismo mówione... O „konwergencji” (internetowej) młodomowy*, [w:] *Problemy konwergencji mediów*, T. 1, red. M. Kaczmarczyk, D. Rott, Sosnowiec–Praga 2013, s. 173.

Ponadto dawne facecje stanowiły również ważne tworzywo tekstów sylwicznych, do których, według niektórych badaczy¹⁹, do pewnego stopnia zbliżone stają się tablice użytkowników portali społecznościowych, stając się skarbnicami cytatów i treści wszelakich.

Intencja ludyczna i rozrywkowa, którą sami Autorzy *Facecji* wskazują we wstępie jako decydującą („Dlaczego i po co? Przede wszystkim dla frajdy układania tych historyjek, które dzięki występującym w nich postaciom mogą nabierać wielu rozmaitych znaczeń i odcieni²⁰...”), nie jest jednak jedyna. Przywołana wcześniej wypowiedź ma bowiem swój dalszy ciąg: „...Oraz dla przyjemności ożywiania swoich idoli i wprowadzania ich w nowy, dziwny [dla nas też!] świat, w którym wszystko dzieje się tak szybko i tak chaotycznie”²¹. Wyraźnie widać tu więc intencję metakulturową czy metamedialną – próbę oswojenia „nowego, dziwnego” świata i opowiedzenia o nim czegoś, poprzez zaskakujące zestawienia, uwypuklające nie tylko pewne aspekty zdarzeń z przeszłości, ale także, a może nawet przede wszystkim, istotne cechy nowego medium, będącego tu, jak już wspomniałam, nie tylko przekaznikiem, ale i tworzywem i tematem sztuki. Twórcy strony dostrzegają również przemiany w zakresie funkcjonowania mediów społecznościowych i internetu w ogólności. Jak podkreśla Kaczyński w wywiadzie dla portalu naTemat:

zmienił się stosunek ludzi do treści w internecie. Siedząc w nim każdego dnia, wszyscy mamy już dosyć chłamu i łatwizny, szukamy rzeczy ciekawych i inteligentnych. I jest ich coraz więcej. Ja sam parę lat temu myślałem, że internet jest słaby, bo jest internetem. Cóż – byłem w błędzie²².

Wypowiedź tę można potraktować jako do pewnego stopnia autoironiczną, nie da się jednak ukryć, że do „rozszyfrowania” i „zinterpretowania” *Facecji* niezbędne są kompetencje, które, mogłoby się wydawać, stereotypowo rzadko idą ze sobą w parze. Z jednej strony bowiem poszczególne *Facecje*²³ wymagają rzetelnej historycznej czy historycznoliterackiej wiedzy (którą nie zawsze da się łatwo zdobyć, korzystając z internetowych źródeł), z drugiej – humor i komizm tych form wynikają przede wszystkim z wykorzystania w nich narzędzi nowomiedialnych, co, by rzeczywiście mogło wywrzeć spodziewany efekt „dopełnienia” pewnych treści czy „zderzenia” innych, wymaga swobodnego rozpoznawania konwencji komunikacyjnych obowiązujących na Facebooku (nie tylko mechanizmów działania „lajków”, ale także „hashtagów”, wiadomości o ważnych wydarzeniach, ankiet i innych). Mieszczące się w estetyce postmodernistycznej wymieszania, kolaże, działania zmierzające do przenikania się rejestrów i zatarcia granic między nimi, pozostają tu wciąż, mimo popularnego medium dystrybucji, materiałem do pewnego stopnia elitarnym, poprzez swoją wielopiętrową niekiedy intertekstualność, intermedialność i potencjał metakulturowy, stanowiąc interesujący przedmiot interpretacji nie tylko dla badaczy nowych mediów, ale i dla literaturoznawców.

¹⁹Zob. M. Kaźmierczak, *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. 277 i n.

²⁰<<http://natemat.pl/39201,zmeglani-tworcy-jbm-antkowi-znowu-nie-wyszlo-i-facecje-o-polsce-mozna-cos-powiedziec-na-luzie-i-z-usmiechem>> dostęp 27.01.2016.

²¹Tamże.

²²Tamże.

²³Używam nazwy, którą swoim utworom nadali sami Autorzy, zapisując ją wielką literą, ponieważ formę tę trudno jednoznacznie sklasyfikować rodzajowo, gatunkowo czy nawet pod względem przynależności do konkretnej dziedziny sztuki. Terminem do pewnego stopnia im najbliższym jest *collage* obrazowo-tekstowy, jednak i taka nazwa nie pozwala na oddanie w pełni skomplikowanych relacji intertekstualnych i intermedialnych zachodzących w poszczególnych *Facecjach*.

Ze względu na ograniczenia objętościowe zdecydowałam się zilustrować fenomen *Facecji*, dokonując próby odczytania jednego z opublikowanych stosunkowo niedawno (30.10.2015) utworów Brylińskiego i Kaczyńskiego, o tyle, jak mi się wydaje, istotny, że nie tylko realizuje w pełni scharakteryzowaną wcześniej „poetykę” *Facecji*, ale również podejmuje krytyczny i odważny, choć humorystyczny, dialog z polską narodową mitologią.

Krypty na Wawelu (grupa zamknięta)

Jednym z najbardziej charakterystycznych elementów opisaną przeze mnie już wcześniej formuły *Facecji* jest wywołujące efekt zaskoczenia czy rozbawienia zderzenie porządków – klasyczni bohaterowie literaccy (nie chodzi tu jednak wyłącznie o bohaterów tekstów kultury, które, przy założeniu adekwatności takiego podziału, można by zaliczyć do literatury wysokiej „bohaterami” *Facecji* były już także postaci z *Gry o tron* Georga R.R. Martina oraz kultowych *Gwiezdnych wojen* George’a Lucasa) lub najważniejsze postaci historyczne wypowiadają się w formie typowej dla internetowych dyskusji w mediach społecznościowych. Efekt zaskoczenia bywa tym większy, im bardziej dany bohater identyfikowany jest ze stylem „wysokim”. Strategia ta odpowiada ogólnej strategii humoru internetowego, którą, na podstawie przeprowadzonych przez siebie obserwacji, wnikliwie opisał Limor Shifman²⁴: „Internet humor is based on visual collages of incongruous elements. The use of collage technique is self conscious, as if the creators want to ensure that «the process of ‘cut and paste’» underlying the joke remains evident” („Humor w internecie oparty jest na wizualnych kolażach niezgodnych ze sobą elementów. Wykorzystanie techniki kolażu jest samoświadome, tak jakby twórca chciał upewnić się, że proces wycinania i wklejania, będący podstawą żartu, pozostał czytelny” [tłumaczenie moje – B.K.G.]). Szczególnie lubianymi w tym kontekście postaciami występującymi w *Facecjach* są polscy pisarze, ze szczególnym uwzględnieniem wieszczów i twórców doby romantyzmu. Bryliński i Kaczyński z upodobaniem nawiązują na przykład do znanego sporu między Adamem Mickiewiczem i Juliuszem Słowackim. Jedną z pierwszych opublikowanych na Facebooku *Facecji* była na przykład próba przeniesienia w realia internetowe nie tylko publikacji *Pana Tadeusza*, ale i dyskusji dotyczącej tego dzieła (która, w wersji „nowoczesnej” zakończyła się komentarzem Słowackiego: „Koleżko, idź być wieszczem gdzie indziej” – nawiązującym wprost do popularnej serii krążących w internecie memów typu: „Idź być grubym gdzie indziej”²⁵).

W kolażu, któremu chciałam przyjrzeć się bliżej, dyskutantami są członkowie „grupy zamkniętej” – „Krypty na Wawelu”. Już tutaj uwidacznia się specyficzny typ humoru i gry, wykorzystywany przez autorów *Facecji* w niemal każdym wpisie. Grupy na Facebooku to miejsca, w których osoby dzielące pewne zainteresowania lub mające jakąś cechę wspólną (np. grupa Poznańskie Mamy czy grupa Przeczytam 52 książki w 2016 roku) mogą wymieniać uwagi i opinie na dany temat, poszukać pomocy wśród osób o podobnych problemach lub po prostu nawiązać

²⁴L. Shifman, *Humor in the Age of Digital Reproduction*, „International Journal of Communication” 2007, nr 1. Jest to artykuł stosunkowo stary, jeśli brać pod uwagę specyfikę przedmiotu badań, wydaje się jednak, że niezależnie od zmian w zasięgu i popularności platform zbadanych przez Shifmana, pewne ogólne konkluzje mogą wciąż być prawdziwe i stanowić interesującą podstawę dalszych badań.

²⁵W procesie typowym dla rozwoju internetowych memów, który wnikliwie opisała Anna Gumkowska w tekście *Mem – nowa forma gatunkowo-komunikacyjna w sieci* („Teksty Drugie” 2015, nr 6), mem ten był wielokrotnie przekształcany, tak że niepożądana cecha nadmiernej tuszy zastępowana była innymi, w danym kontekście negatywnie waloryzowanymi cechami, np. „Idź być lewakiem gdzie indziej” lub „Idź padać gdzie indziej”. Temu „memowi” towarzyszy także czasami charakterystyczny obrazek.

nowe znajomości. Powszechną praktyką jest tworzenie facebookowych grup np. dla poszczególnych kręgów studenckich, klas czy osób danej profesji. Takie zespoły często mają charakter „grup zamkniętych”, czyli takich, do których dołączyć można wyłącznie po akceptacji prośby o dołączenie przez administratora. Autorzy *Facecji* wykorzystują więc to dla użytkowników Facebooka łatwo rozpoznawalne zjawisko (zachowując, co bardzo istotne, charakterystyczną formę interfejsu i układ graficzny strony, co nie tylko potęguje wrażenie „pozornej autentyczności”, ale również pozwala na jednoznaczne umiejscowienie dyskusji w konkretnym kontekście), opowiadając o wydarzeniu zupełnie innego porządku – sprowadzeniu prochów Słowackiego do krypt wawelskich. Nie jest to oczywiście jedyne wykorzystanie formuł charakterystycznych dla facebookowego interfejsu i sposobu komunikacji. Kamińska, pisząc o języku w sieci, przywołuje ustalenia Jana Grzeni, autora *Komunikacji językowej w internecie*, dotyczące jego najbardziej charakterystycznych składowych. W analizowanej *Facecji* nietrudno odnaleźć wiele elementów wskazujących na rodzaj stylizacji komunikatu uczestników dyskusji na język internetowy. Nie chodzi tu jedynie o zabieg formalny, polegający na nadaniu jej wywołującej konkretne skojarzenia formy wizualnej. Obserwujemy tu na przykład, wskazywane przez Kamińską za Grzeni „pisemne oznaczanie reakcji niewerbalnych” – „hłehłeh”, „haha”, użycie emotikonów i ikon (nie tylko najbardziej rozpoznawalnych, ale też tych o trudniejszym do rozszyfrowania znaczeniu typu „xD”), których „moc” zwielokrotniona zostaje poprzez powtórzenie znaku (np. „xDDD” zamiast „xD”), a także „formy hybrydowe łączące tekst i grafikę, takie jak sygnatury, awatary, adresy elektroniczne czy nicki”²⁶. Każdy z uczestników dyskusji posługuje się (co typowe dla Facebooka) nie tylko imieniem i nazwiskiem, ale także zdjęciem profilowym (co ciekawe, Autorzy *Facecji*, poszukując „zdjęć profilowych” swoich bohaterów, czerpią ze źródeł klasycznych, wykorzystując znane i rozpoznawalne portrety, można to interpretować nie tylko jako rodzaj ułatwienia interpretacji, ale także jako swoistą metatekstualność czy raczej „metamedialność” – zdjęcie profilowe jest w końcu tym, które uznajemy za w jakiś sposób najbardziej dla nas reprezentatywne, będące wizytówką czy fundamentem budowania tożsamości – a przecież większość postaci historycznych „rozpoznajemy” właśnie na podstawie ich najbardziej znanych i spopularyzowanych portretów. Bohaterowie wykorzystują również hashtagi – opatrzone znakiem # nazwy kategorii, które, w założeniu, mają ułatwiać selekcję treści w danym medium, będące, również w codziennej praktyce, przedmiotem wielu gier i użyć o charakterze satyrycznym (klikając w hashtag #media, którym opatrzony jest jeden post, użytkownik uzyskuje dostęp do wszystkich postów z takim samym hashtagiem, podejmowane przez użytkowników gry polegają przede wszystkim na tworzeniu bardzo skomplikowanych i złożonych hashtagów, które, oczywiście, nie służą kategoryzacji, a raczej podkreśleniu, że dany post jest właśnie oryginalny i jedyny w swoim rodzaju), swobodnie podchodzą do reguł interpunkcyjnych (charakterystyczny dla szybkiej komunikacji internetowej brak kropek i wielkich liter), a także posługują się językiem pozornie bardzo nieformalnym: „Mordeczki, no totalnie pogniłbym z Wami...”.

Komunikaty są pozornie niedbałe, ponieważ bardzo wiele z nich opiera się na grach językowych, nawiązujących do przedstawionej sytuacji. Już samo wykorzystanie frazy „grupa zamknięta” może odnosić się do zamkniętej przecież przestrzeni krypty, do której (tak do grupy, jak i do krypty) dostać się mogą wyłącznie niektórzy. Propozycja „rozruszania tej grobowej

²⁶M. Kamińska, *Niecie memy...*, s. 46.

atmosfery” czy „partyjki w kości”, fraza „GLEBA FRAJERZE²⁷”, „kryptoreklama” czy zachęta „rozłóż się wygodnie” to oczywiste językowe nawiązania do spraw ostatecznych, a ściślej – śmierci, umierania i rozkładu. Warto jednak zwrócić uwagę nie tylko na żarty opierające się na bardzo rozpowszechnionym w kulturze zabiegu osławiania przez śmiech kulturowych tabu, zrozumiałe dla większości czytelników, ale także na bardziej skomplikowane, intertekstualne gry i nawiązania literackie i okołoliterackie. Członkiem „grupy zamkniętej” jest na przykład nie Cyprian Kamil Norwid, a „Ziemia z grobu Norwida”. Wynika to z faktu, że w kryptach wawelskich rzeczywiście nie spoczywa wieszcz (pochowany w zbiorowej mogile w Paryżu), a urna z ziemią zebraną ze zbiorowego grobu. Co jeszcze bardziej interesujące – jeden z czytelników *Facecji*, aktywny zresztą na Facebooku pisarz Jacek Dehnel, wytknął tu w komentarzu autorom pewną historyczną nieścisłość: „Ej, lubię facecje (...), ale lubię też, jak pod zgrywą jest historyczna akuratność. Julek dołącza do grupy zamkniętej w 1927, kiedy ziemia z grobu Norwida może sobie dopiero o tym pomarzyć²⁸. Ręczona „ziemia”, w swoim komentarzu, nawiązując do jednego z najbardziej znanych wierszy poety, rzuca „kolega nam tu padnie jak fortepian Chopina”, a sam Fryderyk Chopin „sercem jest w Warszawie” (w związku z miejscem pochówku serca kompozytora). Opatruje on zresztą swój wpis hashtagiem #Suchot, który również stanowi językowo-kulturową grę – połączenie wyrazu „suchar” – slangowe określenie kiepskiego żartu i archaicznego określenia gruźlicy („suchoty”). Warto zwrócić zresztą uwagę, że język bohaterów *Facecji* nie jest właściwie archaizowany (a zabieg wprowadzania do internetowego humoru wyrazów uznawanych za przynależące do stylu wysokiego lub archaiczne jest bardzo często spotykany, np. w memach z cyklu „Zaiste, zacny suchar, milordzie”) – wydaje się więc, że przedmiotem specyficznego pastiszu czy parodii nie są tutaj osoby pisarzy czy innych osób pochowanych w krypcie na Wawelu, a raczej specyficzny styl komunikacji w ramach mediów społecznościowych.

Symptomatyczny jest także ostatni komentarz, którego „autorem” jest Jan III Sobieski: „Witaj w gronie znanych martwych! Rozłóż się wygodnie i patrz, co będą ci na górze robić z Twoim wizerunkiem i kto Cię będzie brał na sztandary. Przekręcisz się ze śmiechu xDDD”. Komentarz kończy się emotikonem oznaczającym ogromne rozbawienie, jednak wydaje się, że komentarz ten ma także poważniejszy wydźwięk. W kontekście nierzadkich kontrowersji dotyczących miejsc pochówku znanych Polaków i tego, kto uznawany jest za „godnego” lub „niegodnego” dołączenia do wawelskiej „grupy zamkniętej”, można uznać to za komentarz o charakterze satyrycznej krytyki społecznej. Jak zauważają w wywiadzie dla „naTemat” sami twórcy: „...ludzie mają już trochę dosyć takich [słabych] dowcipów i chcą trochę więcej. Dowcipu na poziomie, który czasem powie jeszcze coś mądrego między wierszami (...) o Polsce albo Mickiewiczze można coś powiedzieć na luzie i z uśmiechem”. Nie są więc *Facecje* stroną wyłącznie satyryczną – chcą także „powiedzieć coś o Polsce” i komentować nie tylko wydarzenia z przeszłości, równocześnie demaskując techniki komunikacyjne wykorzystywane w nowych

²⁷Obrazująca równocześnie wspomniane również przez Grzenię użycie wersalików w funkcji krzyku (patrz M. Kamińska, *Nieczne memy...*, s. 46).

²⁸<<https://www.facebook.com/Facecje/photos/a.298817113557970.58639.298816166891398/753031404803203/?type=3&theater>> dostęp: 16.03.2016. Autorzy *Facecji* przyznają w odpowiedzi: „Jedyna rzecz, której nie byliśmy pewni, ale z braku czasu nie sprawdziliśmy. Pozostaje nam spuścić głowy i przyznać się do błędu. W ramach pokuty weekend spędzimy nad książkami zamiast na dyskotekach”. Co ciekawe, jedna z komentujących, rozwijając wątek, nawiązuje do gry prowadzonej przez Autorów w samym utworze, pisząc: „Tę naukę zapamiętaj aż po grób!”.

mediach, poprzez skorzystanie z nich do parodystycznej twórczości, ale także reagować na bieżące wydarzenia i wplatać w swoje prace bardziej lub mniej czytelne aluzje do nich, czyniąc z *Facecji* wielopoziomowe, słowno-obrazowo-interfejsowe kolaże, które podlegać mogą bardzo wielu różnym odczytaniom.

Interpretacja *Facecji* wymaga więc nie tylko kompetencji w zakresie umiejętności odczytania gry językowej czy intertekstualnej (bez których utrudnione byłoby zrozumienie większej części dowcipów), ale także zdolności rozpoznania konwencji komunikacyjnych obowiązujących na Facebooku (jako elementu szeroko rozumianej „cyberpiśmienności” – „kompetencji komunikacyjnej typu elektronicznego”²⁹) i orientacji w bieżącej sytuacji społeczno-politycznej. W ten sposób grupa bezpośrednich odbiorców tego typu tekstów, których bawić będą podobne obrazy, jest do pewnego stopnia zawężona. Jest to humor adresowany przede wszystkim do osób młodych, ale i wykształconych, dla których oba porządki nie są obce, a ich połączenie wywołuje raczej rozbawienie lub refleksję niż konfuzję i oburzenie. Do akceptacji i popularności tego typu działań twórczych w dużym stopniu przyczyniła się z jednej strony Lessingowska kultura remiksu³⁰, mająca swoje źródło nie tylko w nowych mediach jako takich, ale także poniekąd związana z myślą i nastrojami postmodernistycznymi. Z drugiej strony istotną okazuje się tu także faza rozwoju mediów społecznościowych, które, nie będąc już fascynującą nowością, wywołują także nastroje zniecierpliwienia, poczucie przesytu informacyjnego i ciągłego powtarzania się niektórych treści. Z tego względu, jak podkreśla Wileczek:

...pierwszeństwo daje się realizacjom emocjonalnym, kreatywnym (...). W związku z tym korzysta się ze strategii, które formy pisane mają „odksiążkować”, uczynić kodem współuczestnictwa, a więc relacji (...). Inne rejestry językowe (np. styl artystyczny) lub języki traktuje się jako zasoby środków do dowolnych kreacji językowych³¹.

Chodzi o stworzenie czegoś nowego, kreatywnego, być może nieco bardziej wymagającego, ale tym samym przyciągającego uwagę. Poetyka swobodnej, nieograniczonej gry konwencjami, elementami, wzorami i figurami wydaje się dawać w pewnym sensie nieograniczone możliwości, a oparte na klasycznym rozumieniu humoru zaskakujące puenty i zestawienia sprawiają, że *Facecje* wydają się zjawiskiem pod wieloma względami bardzo interesującym.

Obecność literatury na Facebooku, choćby w formie elementu intertekstualnej i intermedialnej gry, jest fenomenem istotnym i domagającym się dostrzeżenia i dokładniejszego zbadania. Jak słusznie zauważył Kaźmierczak, poprzez wejście w przestrzeń mediów społecznościowych, literatura staje się „treścią doświadczenia potocznego” – obrazy tworzone przez autorów *Facecji*, kolaże twórców *Sztucznych Fiołków* czy *Nowe wiersze sławnych poetów*, pojawiają się na tablicach użytkowników Facebooka obok treści o charakterze czysto prywatnym (osobistych zdjęć czy wiadomości o udanych związkach lub niezdanych egzaminach), informacyjnym, użytkowym, służących wyłącznie rozrywce memów i zabawnych filmów, komunikatów marketingowych i innych. Nie tylko więc pojedyncza *Facecja*, ale także tablica, na której się

²⁹M. Kamińska, *Niećne memy...*, s. 50.

³⁰L. Lessig, *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, Warszawa 2009.

³¹A. Wileczek, *Mowa pisana. Pismo mówione...*, s.172.

pojawia, jest swoistym tekstowym konglomeratem, wymagającym innego już niż tradycyjny kodeks typu lektury i odbioru. Z jednej strony jest to czytanie wymagające podjęcia działania, do pewnego stopnia interaktywne (lajki, komentarze, udostępnienia, polecenia i tym podobne). Z drugiej – wydaje się pod wieloma względami inne od tego, którego wymaga tradycyjny kodeks. Oceniać to zjawisko można różnie, trudno jednak nie zauważyć zmian, które ciągle mają miejsce. Trafnie posumował to zjawisko Maciej Maryl, zauważając, że:

Literatura nie jest dziś głównym narzędziem socjalizacji i akulturacji, choć nadal pełni istotne funkcje w społeczeństwie. To właśnie określenie i zbadanie tej swoistości kultury literackiej obok innych systemów medialnych (film, telewizja, internet, gry komputerowe...) wydaje się najbardziej palącym zadaniem wiedzy o kulturze literackiej...³².

³²M. Maryl, *Literatura i e-społeczeństwo*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6, s. 9.

SŁOWA KLUCZOWE:

LITERATURA NA FACEBOOKU

ABSTRAKT:

Media społecznościowe stały się już nie tylko narzędziem służącym podtrzymywaniu relacji międzyludzkich, ale i platformą rozpowszechniania literatury, a także jej istotnym tematem. Do grupy tekstów wykorzystujących nowe media nie tylko jako narzędzie transmisji, ale również temat i tworzywo należą publikowane na portalu Facebook od listopada 2012 *Facecje*. To rodzaj słowno-obrazowych kolaży, które „przepisują” istotne historyczne wydarzenia czy utwory literackie na język nowych mediów, budując na ich podstawie cykl komentarzy (graficznie idealnie odzwierciedlający rzeczywisty interfejs Facebooka) czy dyskusję SMS-ową. Interpretacja takiej *Facecji* wymaga nie tylko kompetencji i wiedzy historycznej, ale także „cyberpiśmienności” i orientacji w specyfice medium. *Facecje*, choć z założenia satyryczne, dostarczają również wiedzy z zakresu funkcjonowania mediów społecznościowych. Mają także być rodzajem wymagającej alternatywy dla internautów znudzonych niskim poziomem rozpowszechnianych w internecie żartów.

media społecznościowe

Facecje

literatura a nowe media

NOTA O AUTORZE:

Barbara Kulesza-Gulczyńska – od 2013 roku doktorantka w Zakładzie Literatury i Kultury Nowoczesnej na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej UAM. Absolwentka Międzykierunkowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych. Do jej głównych zainteresowań badawczych należą: literatura internetu (szczególnie twórczość fanowska), zjawiska związane z przenikaniem się starych i nowych mediów, kultura popularna oraz działania i funkcjonowanie wspólnot fanowskich. Opublikowała wiele artykułów, m.in.: *Zagadnienie autorstwa w utworach fan fiction. Fandom jako kolektyw twórczy*, w: *Re-miks. Teorie i praktyki*, red. M. Gulik, P. Kaucz, L. Onak, Kraków 2011; *Znaczenie Internetu w rozwoju fan fiction, czyli twórczość fanowska i nowe media*, w: *Media – kultura popularna – polityka. Wzajemne oddziaływania i nowe zjawiska*, red. J. Bierówka, Kraków 2014 oraz *Czym się różni autor od ałtora, czyli fanowskie gry z autorstwem*, „Tekstualia” 2015, nr 2.

Z archiwum

XCOM: jak pokonać kosmitów i zachować rozsądek

Tomasz Z. Majkowski

Z ciemności wyłania się aforyzm angielskiego pisarza science-fiction Arthura C. Clarke’a: „Istnieją dwie możliwości. Jesteśmy we Wszechświecie sami albo nie. Obie są równie przerażające”. Drżące, błękitne litery przypominają hologram wyświetlony na tle nocnego nieba, które przecina spadająca gwiazda. Otoczona pierścieniem ognia, upada w centrum europejskiego miasta i zaciekawieni przechodnie zaczynają gromadzić się wokół krateru. Z opadającego dymu wyłania się powoli metaliczny kształt sondy, najwyraźniej pozaziemskiego pochodzenia. Nagle, z otworów na jej kadłubie zaczyna wydobywać się zielony gaz, gęstniejący w rodzaj pajęczej sieci, która chwyta najbliższych gapiów i zaczyna ciągnąć w stronę kapsuły. Wybuch panika.

Powyższa sekwencja, otwierająca grę wideo zatytułowaną *XCOM: Enemy Unknown*¹, odwołuje się do klasycznego toposu fantastyki naukowej: wątku inwazji z gwiazd, niesprowokowanej i niezawinionej. Prawie dosłownie powtarza scenę pierwszego kontaktu z obcą cywilizacją z klasycznej powieści H.G. Wellsa²: oto zaciekawiony tłum gromadzi się wokół krateru meteorytu, by w chwilę później paść ofiarą gwałtownej i niezrozumiałej agresji. Skala jest wprawdzie daleko mniejsza, a przybyły z gwiazd cylinder nie razi śmiertelnościami gorącym, nie niesie też pasażerów, analogia wydaje się jednak wystarczająco czytelna. Wkrótce scena uzupełniona zostanie o kolejne informacje – celem napaści nie jest mordowanie, lecz porywanie

¹ Firaxis Games: *XCOM: Enemy Unknown*, 2K Games, Novato CA, 2012.

² H.G. Wells, *Wojna światów*, przeł. H. Józefowicz, Warszawa 1977.

ludzi, a obcy krążą po niebie w latających spodkach. W ten sposób klasyczna topika Wellsa uzupełniona zostanie o równie mocno ugruntowane w popkulturze wątki rzekomych spotkań z kosmitami, do których dochodziło w drugiej połowie XX wieku na terytorium Stanów Zjednoczonych, począwszy od spotkań latających talerzy z amerykańskim lotnictwem, przez kraksę w Roswell, po uprowadzenia ludzi, poddawanych następnie dziwacznym oględzinom i puszczanych wolno³.

Dwa wątki zostaną szybko splecione. Zadaniem gracza nie jest przecież rozwikłanie zagadki pochodzenia tajemniczych pojazdów (które mogłyby przecież startować z terytorium Związku Radzieckiego, jak przypomina Roland Barthes⁴), musi chwycić za oręż, by zapobiec porwanom, a następnie próbie podboju Ziemi przez obcą cywilizację. To wątek Wellsowski, przekształcony jednak na tyle, by umożliwić aktywny opór i zwycięstwo siłom kontrolowanym przez gracza – w grze nie ma miejsca na bezradność armii brytyjskiej, żołnierze organizacji XCOM są doskonale wyszkoleni i kompetentni i to im, a nie interwencji sił natury (a może Boga?) ludzkość zawdzięczać będzie ocalenie. Są też nieliczni, działają bowiem w ukryciu, by zapobiec globalnej panice – to z kolei składnik zapożyczony z tradycji narracji o UFO, której nieodmiennie partneruje przeświadczenie o ukrywaniu prawdy przez rząd Stanów Zjednoczonych, najpełniej wyłożone w serialu *Z Archiwum X*⁵. To skojarzenie nie jest zresztą zgoła nieuprawnione, gra jest bowiem reedycją *UFO: Enemy Unknown*⁶, tytułu z roku 1994, a więc o rok młodszego od amerykańskiej produkcji telewizyjnej i nawet jeżeli inspiracja nie jest tu bezpośrednia, jest produktem tej samej epoki, po niemal dwudziestu latach dostosowanym do wrażliwości i oczekiwań współczesnego gracza.

Doświadczenie XCOM jest niejednorodne – zgodnie z poetyką gatunku (to znaczy – gry strategicznej z silnym komponentem fabularnym⁷) nie oferuje charakterystycznej dla gier narracyjnych (*storygames*⁸) jednorodności doświadczenia fikcyjnego świata za pośrednictwem osobowego awatara, z perspektywy którego śledzi się progresję fabuły. Zamiast tego proponuje trzy różne sposoby obcowania z rozwijającą się w miarę grania historią: sekwencje filmowe, podczas których wprowadzane są kolejne istotne dla przebiegu akcji zdarzenia, sekwencje zarządzania bazą XCOM oraz sekwencje taktyczne, w których grający steruje bezpośrednio

³ Historię histerii związanej z latającymi talerzami krótko rekapitułuje Wiktor Stoczkowski. Zob. W. Stoczkowski, *Ludzie, bogowie i przybysze z kosmosu*, przeł. R. Wiśniewski, Warszawa 2005, s. 248-280.

⁴ R. Barthes, *Mitologie*, przeł. A. Dziadek, Warszawa 2008, s. 63-65.

⁵ *Z Archiwum X*, reż. Ch. Carter, FOX 1993–2002.

⁶ Mythos Games: *UFO: Enemy Unknown*, MicroProse, Hunt Valley 1994.

⁷ Popularną genologię gier wideo omawia Jan Stasieńko. Zob. J. Stasieńko, *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005. Jest ona rezultatem z jednej strony wczesnej aktywności nieakademickiej krytyki gier wideo, z drugiej – skutkiem działania strategii marketingowych producentów. Koncentruje się przede wszystkim na dzieleniu gier ze względu na sposób prezentacji materiału oraz dominujący sposób interakcji, dajmy na to, gatunek FPS (*First Person Shooter*) wyróżnia się ze względu na perspektywę przedstawiania świata gry (kamera naśladuje spojrzenie protagonisty) oraz dominujący model interakcji, czyli strzelanie do przeciwników. Gry HOPA (*Hidden Object Puzzle Adventure*) proponują ciąg zagadek oraz sekwencji, w którym na zabałaganionym ekranie znaleźć należy wyliczone przedmioty. Ich pomyślne rozwiązanie skutkuje odblokowaniem dalszej treści. Ze względu na konwencjonalny charakter i brak spójnych kryteriów ta „popularna genologia” wydaje się pożytecznym narzędziem w nieakademickiej krytyce gier, ma jednak ograniczone zastosowanie badawcze.

⁸ Termin wprowadzony przez Mary Ann Buckles, pionierkę badań nad grami wideo na oznaczenie gier o wyraźnym nachyleniu fabularnym i odróżnienia ich od komputerowych emulacji gier klasycznych (np. komputerowych szachów). Zob. A. Ensslin, *Literary Gaming*, Cambridge 2014.

czwórką, piątką lub szóstką żołnierzy podczas starcia z wrogimi kosmitami. Choć różni je stopień interaktywności, sposób prezentacji treści, perspektywa wizualna i sposób sterowania, składają się na całościowe doświadczenie gry, stąd interpretacja brać musi pod uwagę nie tylko ich następstwo, ale wzajemny stosunek.

Napięcie między trzema przywołanymi wyżej sposobami podawania treści to jednak tylko pierwszy z dwóch ważnych rozdzźwięków obecnych w grze. Drugą przestrzenią niespójności jest relacja pomiędzy komponentem narracyjno-estetycznym gry, w tym wypadku relacją o walce z kosmitami, a składnikiem interakcyjno-algorytmicznym, to znaczy regułami gry oraz dostępnymi sposobami wywierania wpływu na grę. Problem ten długo znajdował się w centrum refleksji groznawczej i wciąż pozostaje jednym z centralnych dylematów tej dyscypliny. Nie jest moim celem streszczanie dwóch dekad sporów o miejsce narracji w badaniu gier wideo i o ich literackość⁹, dość zauważyć, że gra oferuje wiele narzędzi, służących samodzielnemu generowaniu sekwencji zdarzeń z przygotowanych przez projektantów fabularnych prefabrykatów¹⁰, a interpretacja gry może wychodzić od analizy reguł kombinacji¹¹, analizować ich moc perswazyjną i chwyt, z pomocą których mechanizm gry stara się naśladować procesy zachodzące w rzeczywistości¹² albo interakcje pomiędzy dynamiką sytuacji w grze a procesem rozumienia¹³. Panuje natomiast powszechna zgoda, że redukcja gry do jej warstwy narracyjno-estetycznej albo koncentracja na tekście powstałym wskutek ukończenia gry, będącym rezultatem realizacji oferowanych przez nią możliwości z pominięciem ich wielości, jest badawczym błędem. Co ciekawe, kierunek odwrotny, to jest bagatelizowanie opowiadania na rzecz analizy reguł i procesów nie budzi kontrowersji, a niekiedy uchodzi nawet za metodę pożądaną¹⁴, zwłaszcza we wczesnym etapie rozwoju groznawstwa. U jego postaw leży przeczuć, że wszystkie formy kulturowe nazywane „grami wideo” odznaczają się pewnymi cechami wspólnymi, a narracyjne i estetyczne różnicowanie ma charakter powierzchowny i utrudnia dotarcie do właściwości istotowych – należy je zatem odrzucić w imię intelektualnej rzetelności. Sądzę jednak, że o ile gest ten może mieć znaczenie podczas prób definicyjnych, uniemożliwia analizę pojedynczych przypadków, która powinna brać pod uwagę zarówno perspektywę estetyczną, jak i algorytmy i zwracać szczególną uwagę na ich interakcje, zwłaszcza tam, gdzie ujawniają się potencjalne sprzeczności.

Pozycja gracza w obrębie świata gry XCOM jest dwuznaczna. Istnieją wyraźne przesłanki narracyjne pozwalające identyfikować grającego z dowódcą organizacji: gra podaje szereg komunikatów werbalnych kierowanych bezpośrednio do osoby grającej, w których zwraca się do niej takim właśnie tytułem. W podziemnej bazie odbywają się też co jakiś czas megafony, wzywające dowódcę do konkretnego pomieszczenia – w ten sposób gra steruje uwa-

⁹ Streszcza je częściowo Piotr Sterczewski. Zob. P. Sterczewski, *Game studies, tutorial: wprowadzenie do multidyscypliny*, „Czas Kultury” 2015/2, 185, s. 84-90.

¹⁰ E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. D. Sikora, M. Pisarski, P. Schreiber, M. Tabaczyński, Kraków–Bydgoszcz 2014.

¹¹ A. Galloway, *Gaming. Essays of Algorithmic Culture*, Minneapolis 2007.

¹² I. Bogost, *Persuasive Games*, Cambridge 2006.

¹³ J. Arjoranta, *Real-time hermeneutics: meaning-making in ludonarrative digital games*, Jyväskylä <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-6164-0>> dostęp: 11.02.2016.

¹⁴ J. Juul, *Games Telling stories? A brief note on games and narratives*, „Game Studies” 2001/1, 1, <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>> dostęp: 11.02.2016.

gą gracza. Część sekwencji filmowych również sugeruje tożsamość osoby grającej i jednego z bohaterów, symulując widok pierwszoosobowy. W takiej formule prezentowane są kluczowe postaci zarządzające projektem XCOM: oficer łącznikowy, kierowniczka sekcji badawczej i główny inżynier.

Wszystkie trzy filmy, które ich wprowadzają, sugerują spotkanie kolejnych postaci z niewidoczną na ekranie i niemą postacią, znajdującą się mniej więcej w tym samym miejscu, co siedzący przed monitorem gracz. To rozwiązanie klasyczne w grach wideo, często i chętnie posługujących się perspektywą pierwszoosobową, to jest sugerujących, że gracz i bohater zajmują to samo miejsce w przestrzeni. W tym jednak wypadku sugestie takie są incydentalne i niekonsekwentne. Sekwencje zarządzania bazą prezentują przekrój poprzeczny tejże, niepokojąco przypominający mrowisko, a przemieszczanie się polega na sekwencji zbliżeń i oddaleń, które nie próbują nadawać mu pozorów ruchów pojedynczej osoby. Również sekwencje filmowe pozostają niekonsekwentne: niektóre korzystają z chwytu perspektywy pierwszoosobowej, część jednak nie zawiera sugestii, jakoby dowódca XCOM był obecny na scenie wydarzeń, a kilkakrotnie nawet sugeruje się wprost, że przebywa gdzie indziej. Tak dzieje się w długim filmie, w czasie którego troje podwładnych dyskutuje możliwe działania organizacji, decyduje się forsować jedno z nich, a oficer łącznikowy zobowiązuje się przekazać ich opinię dowódcy (to jest graczowi) i przekonać go do takiego właśnie rozwiązania. Sekwencje taktyczne, podczas których gracz zarządza kilkoma żołnierzami w bezpośrednim starciu, w ogóle nie noszą śladów fizycznej obecności dowódcy, a grający ma pełną kontrolę nad komandosami tak długo, jak zachowają przytomność umysłu – traci ją, kiedy ulegną panice.

Nietrudno zrozumieć, skąd w grze tego rodzaju niechęć do wprowadzania postaci będącej awatarem gracza¹⁵ – dzięki temu gracz zyskuje bezpośredni dostęp do informacji i możliwości, których nie może mieć pojedyncza osoba (na przykład panuje nad polem walki). Wiele gier polegających na zarządzaniu zasobami w celu zrównoważonego rozwoju jakiejś struktury, najczęściej miasta, zwraca się do gracza z wykorzystaniem istotnego dla przyjętej estetyki tytułu: nazywa go „burmistrzem”, gdy rozbudowuje metropolię w serii grze *Sim City* czy „el Presidente” w *Tropico*, gdzie dysponuje dyktatorską władzą nad fikcyjną wyspą na Karaibach. Niecodzienny jest natomiast zabieg wprowadzenia perspektywy pierwszoosobowej w sekwencjach filmowych – wydaje się, że jego celem jest zwiększenie zaangażowania emocjonalnego i poczucia osobistej odpowiedzialności za przebieg zdarzeń.

Ten natomiast prezentuje się następująco: XCOM to elitarna jednostka bojowa finansowana potajemnie przez szesnaście krajów świata. W tajemnicy chroni Ziemię przed ewentualną agresją z kosmosu, wkracza więc do akcji, kiedy rozpoczyna się pierwszy etap inwazji.

Początkowo obcy ograniczają się do porywania ludzi, po jakimś czasie zaczynają jednak regularne masakry ludności cywilnej, by siać na świecie panikę. Organizacja, którą zarządza gracz, stara się w tajemnicy eliminować najeźdźców i nie dopuścić informacji o inwazji z kosmosu do opinii publicznej. Prowadzi badania naukowe nad technologią przybyszów i odkrywa przy

¹⁵Termin powszechnie przyjęty na określenie protagonisty gry wideo, który jest jednocześnie narzędziem sprawczości gracza i jego wehikułem w świecie gry. Zob. R. Klevjer, *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, Bergen 2006.

okazji, że ich celem jest wcielenie Ziemi do konglomeratu planet podbitych przez tajemniczą, starszą rasę istot pozbawionych powłoki materialnej. Jej przedstawiciele czają się na ogromnym statku kosmicznym, orbitującym wokół planety, ale niewidocznym dla ludzkich detektorów. Ustaliwszy jego położenie, XCOM wysłała w kosmos elitarną drużynę, która eliminuje zagrożenie za pomocą broni palnej i zdolności psionicznych. Ziemia jest uratowana!

Progresja analizowana na poziomie rozgrywki prezentuje się natomiast następująco: gracz rozpoczyna od wprowadzającej misji taktycznej, podczas której zarządza czterema żołnierzami i wykonuje dokładnie polecenia instruktora, nie dysponując w tym względzie żadną swobodą. Podczas misji, wskutek nieprzemyślanych komend, ginie trzech z czterech podkomendnych – rzecz kończy się jednak eliminacją grupy obcych. Następuje sekwencja strategiczna, w której gracz ogląda wiele filmów wprowadzających centralne postaci i podejmuje decyzje o kierunku badań naukowych i inwestycji inżynieryjnych. Następnie rozpoczyna dyskretną opiekę nad światem, oglądając hologram ziemskiego globu, na którym pojawiają się zagrożenia. W końcu dochodzi do kolejnego kontaktu z obcymi, którzy pojawiają się w trzech miejscach jednocześnie – musi wybrać, któremu z nich pospieszyć na ratunek. Dochodzi do kolejnej sekwencji taktycznej, gdzie zarządza żołnierzami samodzielnie. Po zakończeniu akcji część podkomendnych awansuje: dowódca decyduje o ich nowych zdolnościach, rewiduje badania naukowe i inwestycje, a potem wraca do monitorowania globu. Naprzemiennosc sekwencji przerywają fragmenty filmowe, wprowadzające istotne elementy fabuły oraz comiesięczny raport, podczas którego państwa stanowiące radę przyznają XCOM dotację lub, jeżeli poziom paniki obywateli jest zbyt wysoki, wycofują swój udział. Jeżeli z rady organizacji odejdzie osiem państw, gracz przegrywa. Wygrywa natomiast, gdy badania naukowe doprowadzą go do ukrytego statku obcych i zdoła zwyciężyć w trudnej misji taktycznej, stanowiącej finałowy akt gry.

Nawet ten poziom ogólności pozwala poczynić kilka spostrzeżeń interpretacyjnych. Po pierwsze, tak w warstwie fabularnej, jak na poziomie rozgrywki pojawia się istotna opozycja chłodnego, racjonalnego rozumu i ślepej paniki. By osiągnąć sukces, gracz musi panować nad informacją i bezustannie porównywać rozmaite współczynniki. Musi bilansować wyrażony liczbowo poziom paniki różnych państw i czas, pozostały do comiesięcznej odprawy – dzięki temu może zmniejszyć go, nim ogarnięty przerażeniem kraj wycofa się z finansowania organizacji. Co znamienne, najważniejszym sposobem uspokajania obywateli jest zwiększanie dostępności informacji za pomocą satelitów szpiegowskich, umieszczanych przez XCOM nad terytorium danego państwa. Na poziomie rozgrywki ruch ten owocuje zmniejszeniem współczynnika strachu i zwiększeniem wsparcia finansowego, udzielanego przez państwo. Nadto, pokrycie satelitarne wszystkich krajów danego kontynentu odblokowuje specjalną premię. Na poziomie fabularnym fakt ten jest skomentowany następująco: dzięki satelitom XCOM jest w stanie namierzyć UFO jeszcze w powietrzu i uniemożliwić porwania ludzi. Fakt, że obywatele nie wiedzą o toczącym się konflikcie pozostaje nieskomentowany.

Drugą istotną składową metafory racjonalności jest konieczność prowadzenia badań naukowych. Ucieleśnia je młoda kobieta o niemieckim akcencie, której dowódca zleca kolejne projekty i która raportuje o ich zakończeniu. Mechanika każdego projektu jest analogiczna: jego ukończenie zajmuje określony czas i skutkuje wyświetleniem raportu i odblokowaniem nowych możliwości, przede wszystkim inżynieryjnych. Rzecz ma dwa istotne wyjątki – niektóre

badania nie zwiększają opcji dostępnych dla gracza, ale popychają do przodu fabułę. Wówczas ich zwieńczeniem jest film, wprowadzający nowy wątek. Drugi wyjątkowy typ badań to sekcja zwłok nowego rodzaju obcego, którą anonkuje sekwencja prezentująca ciało na stole sekcijnym, której towarzyszy krótki opis specyfiki tego gatunku.

Rezultat przypomina badania nad technologią, to jest otwiera możliwość produkcji nowego ekwipunku. Charakterystycznym rysem całej procedury jest stuprocentowa skuteczność – gdy dać grupie badaczy dość czasu, zawsze uzyska wyniki – oraz wyłączność metody empirycznej. Naczelną badaczka nie formułuje hipotez, prowadzi wyłącznie analizy znalezionych przedmiotów i ciał. Odznacza się nadto pewnym chłodem – nie tylko beznamyślnie rozkrawa ciała przybyszów z gwiazd, ale wielokrotnie przekonuje, że życie żołnierzy ma znacznie mniejszą wagę niż badania naukowe. Postęp wymaga ofiar.

W sekwencjach taktycznych problem dostępu do informacji i konieczność podejmowania racjonalnych decyzji zarysowane są bardzo czytelnie. Pole walki prezentowane jest wprawdzie w rzucie izometrycznym, ale wyłącznie w ogólnym zarysie – te jego obszary, które pozostają poza zasięgiem wzroku żołnierzy, są zaciemnione. Podstawowym zadaniem komandosów XCOM jest znaleźć wroga, który ukrywa się w rozmaitych zakamarkach. Moment ten jest zawsze anonowany: na ekranie wyświetlony zostaje stosowny komunikat, czasem też tok akcji przerywa animacja prezentująca przeciwników. Gracz chwilowo traci sprawczość i zmuszony jest obserwować, jak odkryci właśnie nieprzyjaciele umykają na dogodnie do obrony pozycje. Tymczasem, wrogowie niedostrzeżeni pozostają nieaktywni i nie stanowią zagrożenia. Taki mechanizm premiuje zachowania ostrożne, grę zachowawczą i defensywną, obliczoną na stopniowe i metodyczne eliminowanie nieprzyjaciół. Ma nadto dodatkową właściwość: ponieważ liczba pól walki jest ograniczona, a rozmieszczenie obcych jest stosunkowo powtarzalne, uprzednia znajomość mapy, na której rozgrywa się akcja, zapewnia graczowi znaczną korzyść. Wykorzystując uprzednie doświadczenia, może łatwo zoptymalizować strategię i nie dać się zaskoczyć.

Prymat racjonalnego rozumowania podkreślony jest przez dwa motywy. Pierwszym jest obecna na wszystkich poziomach gry panika. W warstwie filmowej jest stosunkowo najmniej eksponowana, przywódcy XCOM zachowują zawsze zimną krew, choć z niepokojem oglądają transmisję rzezi niewinnego miasta poprzedzającą pierwszą „misję paniki” – zadanie polegające na ochronie mordowanej ludności, w którym, w przeciwieństwie do pozostałych wątków taktycznych, pojawiają się obywatele atakowanej metropolii, bezradnie skuleni w rozmaitych kryjówkach i oczekujących jednego z dwóch możliwych losów: albo żołnierz XCOM zbliży się na tyle, by nakazać im ucieczkę, albo zginą z rąk obcych, strach odbiera im bowiem inicjatywę. Emocji tej ulegać mogą również komandosi pozostający pod kontrolą gracza, gdy odniosą ciężką ranę, są świadkami śmierci towarzysza lub napotkają szczególnie przerażającą kreaturę z kosmosu. Panika manifestuje się okrzykiem zgrozy i przyspieszonym tętnem oraz, w warstwie rozgrywki, utratą kontroli nad żołnierzem, który wykonuje losowe działanie i nie tylko naraża się tym samym na śmierć, ale utrudnia realizowanie planu gracza, pozbawiając go jednego pionka. W panikę popadają wreszcie całe kraje, gdy obcy szczególnie w nich narozrabiają. Ogarnięte strachem państwa wycofują się z projektu wspólnej obrony – zachowują się więc irracjonalnie i, podobnie jak żołnierze, odbierają graczowi możliwość kontroli.

Oprócz strachu w grze obecny jest wątek kontroli słabszego umysłu przez rozum silniejszy. Niektórzy obcy potrafią przejąć władzę nad żołnierzami gracza w czasie misji taktycznej i czasowo uczynić z nich przeciwników. W warstwie fabularnej motyw ten ma kapitalne znaczenie, gdyż taką właśnie metodę stosuje niegodziwa najwyższa rasa obcych w swoich podbojach. Zachowanie racjonalne polega zatem na podporządkowaniu się kolektywnej woli XCOM, którą ucieleśnia gracz: żołnierze pozbawieni są podmiotowości i sprawczości innej niż okazywana w krótkich momentach paniki. Jednocześnie jednak pojawia się druga interpretacja całkowitej kontroli – złowroga, bo narzucona przez paskudnych przybyszów z kosmosu. Aby złagodzić ironiczną wymowę tego wątku, gra wprowadza zdecydowanie rozróżnienie, opanowany przez kosmitę komandos zachowuje się bowiem nierozważnie. Jego nowy pan nie troszczy się o dobrostan swojego sługi. Na poziomie rozgrywki wystawia go na niebezpieczeństwo: żołnierz, którego umysł opanował przeciwnik, zachowuje się irracjonalnie oraz ryzykownie, nie kryje się za osłoną i wchodzi wprost pod lufy wrogich karabinów. Na poziomie fabularnym takie zachowanie komentowane jest podczas finałowej misji, obfitującej w informacje o bezceństwach, których zwycięzcy najeźdźcy dopuszczali się wobec innych światów, których zniewoleni i przeobrażeni przedstawiciele giną oto od kul ziemskich komandosów.

W ten sposób wprowadzony zostaje drugi istotny temat gry: troska. Pomimo pochwały instrumentalnego rozumu i diatryb o konieczności składania ofiar na ołtarzu postępu, XCOM angażuje wiele środków, by wzmocnić troskę dowódcy – gracza o stan świata i dobro własnych żołnierzy. Temu właśnie służą wyrażone w warstwie filmowej sugestie, że gracz nie znajduje się w pozycji zdystansowanego, bezosobowego władcy marionetek, ale wciela się w konkretnego człowieka, w którego ręce złożono losy świata, o czym bezustannie przypominają mu usłudźni doradcy i rada projektu. Dlatego również gra zadaje sobie wiele trudu, by zindywidualizować żołnierzy. Komandosi XCOM mogą być mężczyznami i kobietami o różnych kolorach skóry, wywodzącymi się z jednego z kilkudziesięciu krajów świata, a ich narodowość określa umieszczona na karku flaga. Każdy nosi unikatowe imię i nazwisko oraz kombinację rysów twarzy i fryzury, które mają odróżnić go od pozostałych. Jeżeli zdobędzie wystarczająco dużo doświadczenia, mordując obcych podczas kolejnych misji, otrzyma również pseudonim – w ten sposób gra podkreśla zwiększoną zażyłość z towarzyszami broni.

Ten bardzo prosty mechanizm ma wywołać u gracza troskę o losy podwładnych, która w warstwie rozgrywki wzmocniana jest przez mechanizm doświadczenia. Sukcesy kolejnych misji pozwalają nie tylko wybrać dla komandosa specjalizację, ale zapewniają mu kolejne umiejętności. Skuteczne utrzymywanie podopiecznych przy życiu zwiększa zatem zarówno użyteczność danego żołnierza, jak i emocjonalny związek pomiędzy nim a grającym.

Nazwiska poległych pojawiają się natomiast na liście, której wyświetleniu towarzyszy żałobna muzyka. Ten emocjonalny stosunek do pionków wykorzystany został na dwa sposoby. Po pierwsze, pozytywne zakończenie związane jest z koniecznym poświęceniem jednego z żołnierzy – oddaje życie, które gracz pieczołowicie chronił przez większość rozgrywki, by Ziemia była bezpieczna, podnosząc w ten sposób emocjonalną temperaturę finału. Po wtóre, gra umożliwia zabawę w trybie uniemożliwiającym wczytywanie dawnych zapisów. W ten sposób śmierć żołnierzy staje się nieodwracalna. Wariant ten adresowany jest, przynajmniej deklaracyjnie, do szczególnie zagorzałych i utalentowanych graczy.

Przy swojej niewątpliwej skuteczności mechanizm emocjonalnego przywiązania gracza do żołnierzy XCOM ujawnia jeszcze jeden istotny paradoks: ich zróżnicowanie dotyczy wyłącznie warstwy estetycznej. Z punktu widzenia zasad płęć, tembr głosu, kolor skóry i narodowość nie mają żadnego znaczenia i wszyscy żołnierze rozpoczynają grę wyposażeni w identyczny zestaw właściwości, który różnicuje się później, w miarę nabywania doświadczenia, dotyczy jednak wyłącznie doskonalenia zawodowego, jest racjonalny, intencjonalny i realizuje tę samą metaforę wzrostu przez zdobywanie wiedzy, która obecna była w wątku badań naukowych. Skądinąd, podobnie pozorowane jest zróżnicowanie krajów stanowiących radę XCOM, które wprawdzie oferują różne kwoty, podlegają jednak tym samym regułom politycznym, ograniczonym do motywu wzrastającej paniki. Ich wspólnym głosem jest łysy biały mężczyzna, którego twarz zawsze kryje cień.

Obcy najeźdźcy charakteryzują się daleko większym zróżnicowaniem, zarówno na poziomie estetycznym, jak i fabularnym i mechanicznym. Na widok jednego z licznych gatunków oficer naukowa wzdycha nawet, że istnienie tak dziwnej formy życia eliminuje wszelką nadzieję na ustalenie jakiegokolwiek wspólnego wzorca rasy najeźdźców. Z gwiazd przybywają przede wszystkim hybrydy – istoty przypominające krzyżówki ludzi i gadów, częściowo biologiczno-mechaniczne, całkowicie cybernetyczne oraz półzwierzęce. Każda z nich ma unikatowe zdolności wyrażone również językiem zasad – niektóre kontrolują umysły, inne pluja kwasem albo odznaczają się szczególną ruchliwością. W związku z tym gracz musi poprawnie rozpoznać właściwości nowego rodzaju obcego, a następnie dostosować do nich swoje decyzje taktyczne. Zróżnicowanie to jest oczywiście pochodną modelu rozgrywki, który wraz z rozwojem akcji musi oferować graczowi nowe podniety i zwiększać poziom trudności. Zostaje jednak skomentowane w warstwie estetycznej, podkreślającej groteskową różnorodność przybyszów i w fabule, której rozwiązanie przynosi odpowiedź na zagadkę pochodzenia tak niejednorodnej grupy najeźdźców. Są wszakże wytworem eksperymentów niegodziwych kosmicznych władców, bez skrupułów przeobrażających całe rasy istot.

Znów pojawia się zatem paralela między działaniem antagonistów i możliwościami, które gra stawia przed graczem. Ten ma przecież wpływ na kierunek rozwoju każdego żołnierza i dostosowuje jego możliwości do swoich potrzeb. Nadto, choć nie może zaingerować w kraj pochodzenia ani płęć, dysponuje edytorem pozwalającym przeobrażać ustalony algorytmicznie wygląd każdego z żołnierzy, zmieniając jego twarz, głos, fryzurę czy kolor skóry. W dalszych etapach gry może również przeobrazić część swoich podwładnych w telepatów – muszą jednak posiadać odpowiednie, określane losowo przez algorytm gry, predyspozycje. Zupełnie jak rasy obcych, z których tylko niektóre dysponują mocami psionicznymi, które nadzorująca inwazję rasa zwierchników potrafi wykorzystać.

XCOM jest zatem relacją o konflikcie dwóch równorzędnych przeciwników, posługujących się stosunkowo podobnymi metodami. Obydwie strony działają z ukrycia, pod dyktando tajemniczych zwierzchników bez twarzy, przywódcy najeźdźców kryją się bowiem za maskami, projektem XCOM zarządza natomiast tajemniczy, ukryty w cieniu rzecznik rady oraz gracz-dowódca, którego postać nigdy nie pojawia się na ekranie. Obie strony dążą do przewagi technologicznej, którą gwarantują nauki empiryczne i wykorzystują wyniki swoich odkryć do przekształcania podporządkowanych, pozbawionych własnej woli żołnierzy. W obydwu

przypadkach sukces militarny jest jednocześnie triumfem racjonalności. Mimo podobieństwa metody działania, gra pozwala wyodrębnić również czytelną różnicę, która nie ogranicza się do opozycji niegodziwych agresorów i szlachetnych obrońców. Po pierwsze, *XCOM* sugeruje wyraźnie, że dowódca-gracz troszczy się o swoich podwładnych i stara się zachować ich przy życiu, gdy jego oponent posyła kolejnych podkomendnych na śmierć. Po wtóre, choć obydwaj przeciwnicy są agentami jedności, jest ona inaczej rozumiana. W wypadku obcych ceną zjednoczenia jest podległość: rozmaite rasy zostały podbite i wcielone do gwiazdnego imperium zła. Ziemianie kooperują, ponieważ takie rozwiązanie dyktuje im rozum i zaniechają współpracy, gdy górę bierze zwierzęcy strach. Taki rodzaj współpracy jest możliwy, ponieważ różnice między ludźmi mają charakter czysto kosmetyczny, nie wpływając na ich fundamentalną, wyrażoną w języku zasad gry, tożsamość. Tymczasem kosmici są zróżnicowani na wszystkich poziomach, co uniemożliwia porozumienie zarówno pomiędzy nimi, jak i z obywatelami planety Ziemia. Rzekoma wielokulturowość jest tylko objawem przemocy bezwzględnej władzy.

Konstruując swoją narrację o bezpieczeństwie, *XCOM* zachowuje wprawdzie tematykę, ale odwraca metaforę obydwu swoich narracji źródłowych. Brak tu desperackich i skazanych na klęskę zmagających z dominującym technologicznie przeciwnikiem o niezrozumiałych motywacjach oraz wątku cudownego ocalenia, obecnych w *Wojnie światów* Wellsa – w ten sposób gra unika problematyki kolonialnej i wycofuje się z kwestii metafizycznych na bezpieczne pozycje rozumu instrumentalnego, choć stawia przy okazji niepokojące pytanie o rolę wolnej woli i konieczność podporządkowania się wszechmocnej władzy zwierzchniej. Robi to jednak mimochodem, niejako półgębkiem, sugerując, że póki cele nadzorców są szlachetne, podwładni powinni się im całkowicie podporządkować. W związku z tym odwraca obecną w drugim istotnym intertekście, serialu *Z Archiwum X*, problematykę podejrzliwości. Spisek, który związały światowe rządy, ma jak najszlachetniejsze cele. Intencje władzy są czyste, choć zмага się z problemami organizacyjnymi i niekiedy ponosi drobne porażki, jest jedyną gwarancją bezpieczeństwa.

Inwigilacja i posłuszeństwo pozostają w najlepszym interesie obywateli. Zróżnicowanie kulturowe ma charakter pozorny i można je przezwyciężyć dzięki władzy rozumu. Cierpienie – śmierć pojedynczych żołnierzy czy porzucenie któregoś z krajów na pastwę strachu – ma sens, przybliża bowiem ostateczne zwycięstwo nad siłami zła, które można pokonać, gdyż za ich pozorną różnorodnością stoi zła wola wszechmocnych nadzorców.

UFO znów przybywa z Imperium Zła.

SŁOWA KLUCZOWE:

bezpieczeństwo

U F O

ludohermeneutyka

GRY WIDEO

ABSTRAKT:

XCOM: Enemy Unknown, gra wideo z roku 2012 (odświeżająca starszy o niemal dwie dekady pierwowzór), stawia przed graczem stosunkowo stereotypowe zadanie – musi pokonać najeźdźców z kosmosu. Proponuje przy tym wyrazistą i prezentowaną linearnie fabułę oraz interesujący mechanizm troski o pojedynczych, walczących z niegodziwymi kosmitami żołnierzy. Analiza relacji pomiędzy zasadami i rozgrywką a warstwą narracyjno-estetyczną gry umożliwia interpretację centralnej tematyki, to jest problemów bezpieczeństwa, dylematów wielokulturowości oraz rozumu instrumentalnego jako narzędzia sprawowania władzy. Podejmując te kwestie za pomocą środków charakterystycznych dla gier wideo, *XCOM* staje się istotnym ogniwem łańcucha narracji o inwazji z kosmosu, którego pierwszym ogniwem jest *Wojna światów*, krytyka instytucji kolonialnych pióra H.G. Wellsa z roku 1898. Opis metod dostosowania tej klasycznej problematyki do potrzeb współczesnego odbiorcy kultury popularnej pozwala zademonstrować narzędzia analityczne, stosowane w interpretacji gier wideo.

NOTA O AUTORZE:

Tomasz Z. Majkowski (1978) – adiunkt Katedry Antropologii Literatury i Badań Kulturowych Wydziału Polonistyki UJ, zajmuje się badaniem kultury popularnej, szczególnie fantastyki i gier wideo.

Dycio Generator.

O wariacyjności (w) poezji Eugeniusza Tkaczyszyna-Dyckiego

Maja Staśko

Eugeniusz Tkaczyszyn-Dycki poetą nowomiedialnym nie jest. Niezależnie od wszelkich prób konwersji, konwergencji, interpretacji – Eugeniusz Tkaczyszyn-Dycki poetą nowomiedialnym nie jest. Estetyka błędu, *glitch poetry*, szумы, zlepy, ciągi – owszem, cybernetyczne kategorie estetyczne znajdują tu swoje uzasadnienie. Ale to interpretator jest wówczas nowomiedialny, nie sam Dycki. Eugeniusz Tkaczyszyn-Dycki bowiem poetą nowomiedialnym nie jest.

Owo trzykrotne powtórzenie wymaga co najmniej trzykrotnego udowodnienia. A zatem, kwestia całkiem prymarna – Dycki nie publikuje tomów poetyckich w przestrzeni nowych mediów. Jego utwory mają podstawę papierową, strony przechodzą między sobą w sposób linearny, podobnie jak oznaczone rzymską numeracją wiersze. Asocjacyjne związki podskórnie implikujące strukturę hiperłączy wpisują się w sieć powtórzeń i różnic znamienych dla poezji nowoczesnej w ogóle – cechy wymienione przez Bartmińskiego po stronie hipertekstu (ulotność, uporządkowanie przestrzenne, znaczenie wyłaniające się, uwaga skupiona na języku, struktura zdecentralizowana, koherencja lokalna, czytanie jako bezcelowe wędrowanie, majsterkowanie z heterogenicznością, myślenie analogiczne, chaos [system samoorganizujący się], wielogłosowość i dialogiczność, przeskok i nieciągłość, paralelizm) prze-pisać można na cechy poezji i skontrapunktować „tekstowymi” cechami prozy (trwałość, uporządkowanie linearne, znaczenie zdefiniowane, uwaga skupiona na świecie przedstawionym, struktura wycentrowana, koherencja globalna, czytanie ukierunkowane na cel, podejście systematyczne, myślenie logiczne, porządek, monologowość, ciągłość, sekwencyjność¹). Kontekst publikacji nieszczególnie więc sprzyja nowomiedialności poety.

Podobnie język wierszy, język na wskroś heterogeniczny i niejednorodny, czerpiący z rozmaitych przestrzeni komunikacji literacko-społecznej – poczynawszy od staropolszczyzny, przez

¹ M.L. Ryan, za: J. Bartmiński, S. Niebrzegowska-Bartmińska, *Tekstologia*, Warszawa 2009, s. 69.

grafomańskich *poetae minores* i twórczość jarmarczną, aż do współczesnego języka potocznego, podbijanego kolokwializmami i wulgaryzmami. W obrębie mowy potocznej jednak nie mieści się nowomiedialny slang – nie ma tu żadnych piesełków, „takich sytuacji”, hejterów; (po) widoki pamięci nie oznaczają, iż poeta pragnie „zasejwować chwilę na twardym dysku”². Polifoniczny język nie wchłania równie polifonicznego języka nowych mediów, omija go szerokim łukiem. Tłumaczenie „takiej sytuacji” wykorzystywaniem przez poetę przede wszystkim języków wykluczanych, języków gorszych, grafomańskich, zasłyszanych na kresach, marginesach, trudno byłoby obronić – nowomiedialny slang stanowi „wspólny” język dominujący w internetowej przestrzeni, ale – podobnie jak język Dyckiego – składa się z sieci sklejonych języków wykluczonych, mniejszościowych, celujących w zcentralizowany i unormowany język oficjalny. I w tym sensie udowadnianie nowomiedialności poety nie byłoby szczególnie wskazane.

Wreszcie argument trzeci – brak stematyzowanych elementów nowych mediów. Owa nieobecność podbijana jest nadto obfitością rekwizytów nieco starszych (nowych) mediów, wśród których niewątpliwie prym wiedzie – obok prasy, telewizji czy reklamy – fotografia, także w ramach struktury samego tomu, którą Ewa Bieńczycka nazwała poetyckim albumem starych fotografii³. „Dycka” rzeczywistość zdaje się zatem wyjątkowo odporna na nowomiedialne wpływy i oporna wobec ich aneksji. Nie ma tu ani Internetu, ani laptopów, ani czytników elektronicznych. Raz pojawia się komputer, w nawiasie, w wierszu CCLV. *Piosenka z okolic Lubaczowa*:

nie znajdziesz we mnie śmierci choć wszystko inne
znajdziesz kości jak szkło na swoim miejscu w starym
kredensie (na którym teraz ustawiłem komputer)
nie znajdziesz we mnie oczu oj nie znajdziesz

choć niewątpliwie natkniesz się na kieliszki
pełne zapomnianych guzików ojej zapomnianych
choćbyś wypatrzył we mnie parę lśniących oczu
zamienię się z tobą na ten wielki guzik rogowy

którym Dycka zapinała się pod samą szyję by przetrwać
po latach na fotografii jaką trzymam w ręku
zwiedziony właśnie w ciemność ojej ojeju zwiedziony
nic dziwnego był to najlepszy fotograf w miasteczku
(1 VII 1988)⁴

Komputer oddzielony zostaje od przestrzeni wiersza dwoma nawiasami, nawiasami zawsze obejmującymi przestrzeń „pomiędzy” skrajnymi elementami; może to być życie i śmierć, na

² S. Shuty, *Dziewięćdziesiąte*, Kraków 2013, s. 116.

³ „Z gmatwaniny kresek portretów i obrazów otrzymujemy okruchy określające ludzi, którzy przeminęli, przemijają, tkwią w świadomości autora, ale nie wiadomo, co z tym poetyckim albumem starych fotografii mamy zrobić”. E. Bieńczycka, *Eugeniusz Tkaczyszyn-Dycki „Piosenka o zależnościach i uzależnieniach” Nominowani NIKE 2009*, na druk jeszcze za wcześnie... [blog; 12 września 2009], <<http://bienczycka.com/blog/?p=1506>> dostęp: 26.01.2016.

⁴ E. Tkaczyszyn-Dycki, *Oddam wiersze w dobre ręce (1988–2010)*, Wrocław 2010, s. 290. Wszystkie cytaty z wierszy Tkaczyszyna-Dyckiego (do *Imienia i znamienia*) za tym wydaniem.

co zwracał uwagę Andrzej Sosnowski⁵. W przytoczonym wierszu rysowałyby się wówczas egzystencjalne „bycie” i fotograficzny „byt”, między którymi znajdowałby się komputer jako interaktywna maszyna działająca w czasie rzeczywistym (życie, bycie, fantazja) i symulowana⁶ przestrzeń skonstruowanej uprzednio reprezentacji (śmierć, byt, film⁷). Fraza otwierająca wiersz: „nie znajdziesz we mnie śmierci”, uzyskuje tedy podwójną wykładnię – nie znajdziesz w poecie śmierci, znajduje się bowiem w nawiasach „pomędzy” jednym kresem (narodzinami) a drugim (śmiercią), jest nieobecnością konstytuującą obecność „pomędzy”; ale i nie znajdziesz w komputerze końca, bo jego „pomędzy” zawiera w sobie „wszystko inne” – *wszystko*, które nie dopuszcza do siebie radykalnego *nic* graNIC nawiasów, *wszystko* możliwe tylko z wykluczeniem destrukcyjnej mocy kresu, z wprzęgnięciem jej w przestrzeń nieobecności.

Stąd „pomędzy” nawiasów komputera dotyczyć też może „wszystkiego innego” w materialnym konkrety: kości, szkła, kredensu, oczu, kieliszków, guzików, fotografii. Owa pozornie niepowiązana rekwizytornia antyków i drobiazgów sytuuje komputer w bardzo konkretnej przestrzeni. Stopnie przestrzeni rysują się hierarchicznie – najpierw jest „mnie”, w którym znaleźć można wszystko inne (nie-śmierć); jednym z elementów „wszystkiego innego” są kości (podzbiór „mnie”), kości przypominają zaś szkło (metafora kości), szkło znajduje się w starym kredensie (nadzbiór szkła), na którym stoi komputer (podzbiór kredensu). W obrębie nadzbioru kredensu komputer odpowiada szkłu, ale wraz z metaforycznym przesunięciem staje się odpowiednikiem kości, czyli podzbiorem „mnie”. I w jednym, i w drugim przypadku komputer stanowi element „wszystkiego innego”, a zatem nie-śmierć.

Kolejny wers, następujący po nawiasowym, komputerowym wtrąceniu i przez nie wzburzony, przynosi jednak zamianę śmierci na oczy w ramach tego samego zdania: „nie znajdziesz we mnie oczu”. „Wszystko inne” zostaje zniesione, skoro bowiem element „wszystkiego innego” (oczy to nie-śmierć) może z „wszystkiego innego” zostać wyrugowany, by zastąpić jednoelementowy zbiór konstytuujący „wszystko inne” (śmierć ustanawia „wszystko inne” jako nie-śmierć; w ramach

⁵ „Eugeniusz Tkaczyszyn-Dycki jest poetą elementarnej narracji i wieloaspektowej refleksji. Elementarność polega na tym, że rzecz opowiadana przez poetę – w barwnych epizodach, odsłonach, odcinkach, wariantach – dzieje się w ciągłym związku z faktami narodzin i grobowej deski. Wiersze Dyckiego regularnie chylą się w stronę nieuchronnego końca albo zwracają w kierunku utraconego początku, są więc niemal bezustannie prześwietlane elementarnym światłem obu punktów skrajnych. Takie oświetlenie nadaje im aurę dawnej poezji rzeczy prostych i ostatecznych, rezonans średniowieczny i barokowy. Zdarzenia początku i końca ustanawiają dwa łuki nawiasu – w nawiasie jest trochę miejsca na «nierząd» tymczasowości. Tak ograniczona przestrzeń wymusza cokolwiek klaustrofobiczną powtarzalność życiowej szamotaniny w środku” (A. Sosnowski, *Liryzm Dyckiego*, [w:] tegoż, *Najrzykowniej*, Wrocław 2007, s. 10).

⁶ Symulacja rozumiana za Baudrillardem: „Dysymulować – ukrywać bądź tać – oznacza udawać, że nie posiada się tego, co się ma. Symulować oznacza udawać, że posiada się to, czego się nie ma. Pierwsze odsyła do obecności, drugie do nieobecności. Sprawa jest jednak bardziej skomplikowana, gdyż symulowanie nie oznacza udawania: «Ten, kto udaje jakąś chorobę, może zwyczajnie położyć się do łóżka i przekonać innych, że jest chory. Ten, kto symuluje chorobę, wywołuje w sobie niektóre z jej objawów» (Littre). Zatem udawanie i dysymulacje nie naruszają zasady rzeczywistości – różnica jest oczywista, aczkolwiek niejawną. Tymczasem symulacja stawia pod znakiem zapytania różnicę między «prawdziwym» a «fałszywym», między światem «rzeczywistości» a światem «wyobraźni». J. Baudrillard, *Precesja symulaków*, tłum. T. Komendant, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, wybór, oprac. i przedm. R. Nycz, Kraków 1997, s. 177-178. Ale i z uzupełnieniem Lamberta Wiesinga, który zwraca uwagę na mechanizm wytwarzania własnych (niekoniecznie zgodnych ze znaną logiką i fizyką) reguł (wbrew entropii) przez symulowane rzeczywistości. L. Wiesing, *Wirtualna rzeczywistość i upodobnienie obrazu do wyobraźni*, [w:] tegoż, *Sztuczna obecność. Studia z filozofii obrazu*, przeł. K. Krzemieniowa, Warszawa 2012.

⁷ Lambert Wiesing ujmował wirtualną rzeczywistość jako połączenie percepcji filmu (uprzednie zaprogramowanie) i fantazji (konstruowanie zdarzeń) w rozdziale *Wirtualna rzeczywistość i upodobnienie obrazu do wyobraźni*.

„wszystkiego innego” oczu [nie-oczy] śmierć znajduje już swoje miejsce), to „wszystko inne” może być absolutnie wszystkim jako odwrotność jakiegokolwiek elementu „wszystkiego innego”. Granica między tym, czego we „mnie” znaleźć nie można, a tym, co we „mnie” się znajduje (ty znajdujesz), rozmywa się – każdy obiekt znaleźć się może i tu, i tu. Żaden zbiór nie jest pierwszy – nie wiadomo, czy to śmierć tworzy nie-śmierć, czy „wszystko inne” wyrzuciło z siebie śmierć, pozostawiając przeto kości jako jej element i – tym samym – wskazując podskórnie na skonstruowaną jedynie hierarchię początkową (dlaczego kości to nie-śmierć? kto ustala granicę śmierci?).

Wraz z owym maksymalnym rozciągnięciem przestrzeni „pomiędzy”, rozciągnięciem, które niweluje kresy, skoro zamienić je można na każde inne elementy i na nowo ustanowić kresami, kolejne rekwizyty wyswobadzają się z hierarchicznych zależności jako kontynuacje materiałowych fundamentów z pierwszej strofy. Kieliszki uobecniają szkło w fizycznym konkrezie, podobnie guzik rogowy stanowi funkcjonalne przedłużenie kości (róg staje się „uzewnętrznioną”, obnażoną kością) – elementy, którym od-powiadał komputer w pierwszej strofie ewoluują w praktyczne konkretyzacje. Ich pozornie stabilna hierarchia (guziki znajdują się w kieliszkach, a więc stanowią ich podzbiór) – jako przewyżczenie równości w podzbiorach pierwszej strofy – szybko zostaje zakłócona przez wyjęcie jednego z guzików (rogowego właśnie) z kieliszka i wstawienie go w nową przestrzeń, w nowy podzbiór – podzbiór „żywej” sytuacji (w fantazji) i unieruchomionej fotografii (nieożywionego filmu), na której ów konkretny guzik istnieje; wyjęcie żywo przypominające wyjęcie elementu ze „wszystkiego innego”, które formowało cały zbiór. Rzeczywistość tego wiersza składa się z wejść i wyjść, włożeń i wyjęć.

Mocne granICE hierarchii ostatecznie zostają zatarte wraz ze zderzeniem z potencjalnie (nie) istniejącymi oczyma jako syntezą, metaforą (na przykład w ujęciu Peipera⁸) dwu podrzędnie ustawionych, „komputerowych” elementów – kieliszków (szkła) i guzików (kości). Z ich współzależności powstaje para lśniących jak kieliszek i okrągłych jak guziki oczu, które nie są ani kieliszkiem, ani guzikami, a czymś „pomiędzy” nimi, wedle aksjomatu metafory: „deszcz ognia a to / nie to samo co deszcz i ogień z osobna”⁹. Oczy – w ramach nieobecno-obecnego statusu ontologicznego (raz „nie znajdziesz we mnie oczu”, a raz „choćbyś wypatrzył we mnie parę lśniących oczu”) – istnieją zawsze w potencjalności; w potencjalności, którą zrealizować może dopiero wprawienie kolejnej przestrzeni w samonapędzający się mechanizm – przestrzeni „ciebie”, Innego („choćbyś wypatrzył”). Wirtualne (czyli – w rozumieniu Pierre’a Lévy’ego – potencjalne¹⁰) i fenomenologicznie niedookreślone oczy ukonkretnione mogą zostać jedynie przez kontekst, w którym mogłyby zacząć „realnie” funkcjonować. Innymi słowy – własną twarz dojrzeć można tylko przez spojrzenie Innego (lustra, odbicia, człowieka):

⁸ Więcej: J. Grądział-Wójcik, *„Drugie oko” Tadeusza Peipera. Projekt poezji nowoczesnej*, Poznań 2010.

⁹ E. Tkaczyszyn-Dycki, *CLXV*, s. 194.

¹⁰ „[...] słowo jest «rzeczą» wirtualną. Wyraz «drzewo» zawsze jest wymawiane w jakimś miejscu, jakiegoś dnia i o jakiejś porze. Wymówienie tego elementu leksykalnego jest jego «aktualizacją». Ale w ogóle pojęcie, chociaż gdzieś przy użyciu słowa wyrażane lub aktualizowane, oderwane jest od konkretyzacji. Wirtualność jest rzeczywista, choć nie można jej przypisać żadnej współrzędnej przestrzenno-czasowej. Słowo istnieje naprawdę. Wirtualność istnieje, choć jej tu nie ma. Dodajmy, że aktualizacje tej samej «rzeczy» wirtualnej mogą się bardzo różnić i że aktualność nigdy nie jest predeterminowana w wirtualności. Toteż z punktu widzenia akustyki, jak i na płaszczyźnie semantycznej, żadna aktualizacja słowa nie pokrywa się dokładnie z inną jego aktualizacją. Zawsze może pojawić się nieprzewidziana wymowa (pojawienie się nowych głosów) lub znaczenie (wymyślenie nowych zdań). Wirtualność jest nieskończonym źródłem aktualizacji”. P. Lévy, *Drugi potop*, przeł. J. Budzyk, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2005, s. 378-379.

Ależ ja nigdy nie byłem do tego podobny! – Skąd pan wie? Czym jest owo „pan”, do którego miałby pan być podobny czy niepodobny? Gdzie je znaleźć? W jakim morfologicznym czy też ekspresyjnym wzorcu? Gdzie jest pańskie prawdziwe ciało? Jest pan jedyną osobą, która może pana zobaczyć tylko na obrazku, nigdy nie widzi pan swoich oczu, nie licząc tępego spojrzenia w lustro albo obiektyw (chciałbym tylko zobaczyć moje oczy, gdy na ciebie patrzą): nawet, a raczej przede wszystkim dla własnego ciała skazany jest pan na porządek wyobrażenia¹¹.

A zatem własną twarz (jako obiekt) zobaczyć można (lśniącymi oczyma) dopiero przez spojrzenie (lśniącymi oczyma) Innego, czyli w interfejsie, który z twarzy mojej (obiektu) i twarzy Innego (algorytmu, bazy danych) wyrzuca „wspólny”, zawsze kontekstowy wynik; mocą metafory: deszcz (obiekt) wprawiony zostaje w ogień (algorytm), a z ich zderzenia powstaje deszcz ognia. W tym kontekście zrozumiały staje się „lustrzany”, odbijający charakter rekwizytów wiersza (szkło, kieliszki, guziki, oczy, fotografia, komputer), które domagają się tego, co odbijane. „Mnie”-obiekt przed ukonkretnieniem jest wyłącznie potencjalne – istnieje samodzielnie („nie znajdziesz we mnie śmierci”), ale zbiór jego cech („wszystkiego innego”) czeka na wprawienie w konkretny algorytm, w którym stanie się „czymś innym”, lecz już nie wszystkim innym. W każdym algorytmie owo „coś innego” jest czymś innym, stąd wirtualny obiekt jest zawsze siecią obiektów, wariacją obiektów¹², niczym (zamienna z Cleverbodem) Samantha z filmu *Ona* Spike’a Jonze, która porozumiewa się z kilkoma tysiącami osób jednocześnie, a z każdą (z każdym) osobiście, intymnie. Inaczej – jednocześnie prawdziwie (rzeczywiście) i nieprawdziwie (sztucznie, wirtualnie); tak, by każdy był przeświadczony, że ma ją na wyłączność, na własność. Z kolei „mnie” jako algorytm istnieje samodzielnie, ale czeka na wprawienie konkretnych, idiomatycznych cech w swoje przebiegi – czeka na zawsze pojedynczych rozmówców, nawet jeśli jest ich kilka tysięcy naraz. Tym samym „mnie”-dane (szkło, kości, guziki) i „mnie”-algorytm (kredens, kieliszki, oczy) w odczepieniu stanowią wyłącznie elementy wirtualne. Spojrzenie „lśniącymi oczyma”, wprawienie w interfejs umożliwia ich uruchomienie.

Wirtualny status rekwizytów jako elementów do wprawienia w ruch w konkretnych interfejsach, elementów samodzielnych (jako leksje¹³), posiadających sprecyzowane, wyjściowe dane, mocą wariacyjności pozwala na ich dowolne wrzucanie w dowolne przestrzenie. Tylko dzięki temu możliwa jest zamiana „śmierci” na „oczy”, tylko dzięki temu – po wypatrzeniu odbijających oczu – Dycki może zaproponować: „zamienię się z tobą na ten wielki guzik rogowy”, czy wręcz „zamienię siebie na ciebie / i ciebie na siebie niczego wszak / nie obiecując i nie osiągając”¹⁴. A zatem punkt dojścia analizy Krzysztofa Hoffmanna:

¹¹R. Barthes, *Roland Barthes*, przeł. T. Swoboda, Gdańsk 2011, s. 46.

¹²„Obiekt nowych mediów nie jest czymś ustalonym raz na zawsze, ale raczej czymś, co istnieje w wielu odmiennych od siebie wersjach, których liczba może być teoretycznie nieskończona”. L. Manovich, *Podstawowe pojęcia nowych mediów*, [w:] tegoż, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006, s. 102.

¹³„Leksja (lub tekstron, pole pisma) to podstawowa jednostka hipertekstu. [...] Leksja różni się od klasycznie pojmowanego fragmentu. Jej cechą musi być spójność i bardziej niż względna autonomiczność. Autorzy hipertekstów muszą się bowiem liczyć z tym, że fragmenty ich utworów będą czytane w różnych i zmieniających się w trakcie lektury kontekstach (położeniu innych leksji względem aktualnie wyświetlanej). Konteksty te zmieniają się nie tylko na skutek interakcji czytelnika z tekstem. Ich zmianę może wywoływać wpisany w tekst mechanizm sterowany przez program komputerowy. [...] Leksje muszą więc być na tyle spójnymi całościami tekstu, by wraz z zerwaniem toku narracji nie zerwany został tok lektury. Dobrym modelem dla tego typu działań może być deleuzjańskie kłaczce, z jego zasadą nieznaczącego zerwania”. *Leksja*, [w:] *Techsty – Literatura i Nowe Media*, <<http://techsty.art.pl/warsztaty/lexia.htm>> dostęp: 26.01.2016.

¹⁴E. Tkaczyszyn-Dycki, *I. Dosłownie wszędzie spadają na nas pociski śmierci*, „Inter-*. Literatura-Krytyka-Kultura*” 2014, nr 1 (3), s. 39.

Analiza porównawcza zmian wprowadzonych w tekstach korekt pokazuje dobitnie, że zdarza się, iż takie wyjątkowo obciążone wydawałoby się słowa, jak „szkielet”, „słońce”, „kostnica”, „materia”, „usta”, „kości”, „sen”, „ciało”, wreszcie „gnicie” są albo wzajemnie wymienne, albo mogą zostać pominięte¹⁵

okazuje się znakomitą diagnozą językowej przestrzeni poezji Dyckiego, w której każdy element – jako równowartościowy, niehierarchizowany zbiór znaków, danych – wymienny jest z każdym innym w obrębie „wielkiego” algorytmu „mnie” (poezji Dyckiego), a element nieuruchomiony (pominięty) nie zakłóca płynnego przebiegu znaczeń¹⁶. Dlatego możliwa jest subwersywna zamiana w *Zapleczu*, zakończona demistyfikacją: „Ilnicki to Dycki, Dycki to Ilnicki”¹⁷; dlatego podstawić można „wilgoć w miejsce języka // oczu myśli”¹⁸; dlatego „tak tak” tak łatwo z(a)mienia się w „nie nie” („a my tam i z powrotem tak tak / tam i z powrotem nie nie”¹⁹). Podobnie staropolska, wyjściowa (autentyczna) fraza „nie narażaj się śmierci” rozwija się we wtórne, zmultiplikowane napomnienie „nie narażaj się śmierci słońcu ciemności wodzie”, „czyli każdej rzeczy którą masz w zasięgu ręki albo ci się wydaje że możesz ją posiąść gdy zaciśniesz pięści”²⁰. W matematyczny wzór „nie narażaj się x” wprawiony może zostać w sposób dowolny każdy (wirtualny, modularny / znakowy) element, podobnie jak w algorytm nieobecności „nie znajdziesz we mnie x” (śmierci / oczu). Wszystko łączy się ze wszystkim innym²¹, niezależnie od cech obiektów i algorytmicznych przetworzeń – nieobecność równa jest obecności, wirtualność w każdej chwili może zostać ukonkretniona. Nic nie jest wykluczone z owych przebiegów – „nieważne kto poleci na Dycia”²² w ramach informatycznych poleceń i kombinacji.

Wszystkie elementy w obrębie językowej przestrzeni stają się równowartościowe – żadne nie są bardziej predysponowane do wprawienia w konkretne konteksty niż inne, wystarczy bowiem zamienić kilka liter, cyfr, by przesterować dany obiekt w całkiem nowy obiekt. W ramach wirtualności wszystko to „wszystko inne” – każdy obiekt jest inny od każdego innego (ma inne cechy), wszystkie jednak w obrębie struktury ontologicznej są toż-same i (współ) istniejące. W językowej przestrzeni „jedno i drugie znaczy tyle samo” (ma równą wartość i ważność), ale już nie „jedno i drugie znaczy to samo”²³ (ma inne znaczenie) – każdy obiekt jest innym obiektem, choć substancjalnie równym (różnym) każdemu innemu przez tę samą

¹⁵K. Hoffmann, *Rekorekcje*, [w:] *Pokarmy. Szkice o twórczości Eugeniusza Tkaczyszyna-Dyckiego*, red. P. Śliwiński, Poznań 2012, s. 151.

¹⁶Nowe, obce, a nawet nieczynne słowo nie unieruchamia międzysłownych przebiegów – „nieczynne słowo nie wstrzymuje procesu zrastania się widzeń”. T. Peiper, *Komizm, dowcip, metafora*, [w:] tegoż, *Tędy. Nowe usta*, Kraków 1972, s. 300. Podobnie w *Paryskim spleenie* Baudelaire’a: „Niech pan usunie jeden człon tej fantazji, a dwa inne złączą się bez trudu; niech pan potnie całość na fragmenty, a zobaczy pan, że każdy może istnieć oddzielnie”. Ch. Baudelaire, *Paryski spleen. Poematy prozą*, przeł. J. Guze, Warszawa 1992, s. 5. Zjawisko to znamionuje nowomediałną modularność: „skasowanie części obiektu nowych mediów – w odróżnieniu od mediów tradycyjnych i programów komputerowych – nie pozbawia go sensu. Modularna struktura nowych mediów w znacznym stopniu ułatwia usuwanie elementów lub zamianę ich na inne”. L. Manovich, *Podstawowe pojęcia nowych mediów*, s. 97.

¹⁷E. Tkaczyszyn-Dycki, *Zaplecze*, Legnica 2002, s. 140.

¹⁸Tegoż, *XXI*, s. 30.

¹⁹Tegoż, *CCCLXVII*, s. 407.

²⁰Tegoż, *CCCLXXI*, s. 411.

²¹„[...] wszystko się łączy ze wszystkim, i wszyscy tkwimy w sieci różnych korespondencji”. O. Tokarczuk, *Prowadź swój pług przez kości umarłych*, Warszawa 2009, s. 252. Podobnie funkcjonuje Peiperowska koncepcja metafory wsparta na zasadzie: „nie ma takich dwu słów, które by nie miały jakiejś sytuacji, mogącej uzasadnić ich metaforyczne połączenie”. T. Peiper, *Komizm, dowcip, metafora*, s. 294.

²²E. Tkaczyszyn-Dycki, *CCL. Płaszcz przeciwdeszczowy*, s. 285.

²³Tegoż, *CLXXVI*, s. 207.

modularno-numeryczną / znakową, dyskretną (nieciągłą²⁴) strukturę. Powstaje językowa hiperrzeczywistość, uniwersalność²⁵ symulowanych, jednorazowych, zawsze Inných elementów.

W obręb hiperrzeczywistości poetyckiej włączeni zostają także uczestnicy komunikacji. Czytelnik otrzymuje jednorazowo wygenerowany dla niego tekst i z niego – w ramach zawsze osobowego interfejsu – wybrać może elementy, które uruchomi, wypatrzy („choćbyś wypatrzył we mnie parę lśniących oczu”), znajdzie („choć wszystko inne / znajdziesz”). Bezpośredni zwrot do „ty” w wierszu implikuje konieczność wciąż na nowo podejmowanej relacji: wprowadzania obiektu (tekstu) w kolejne, odbiorcze algorytmy. Powstaje tekst jednorazowy, niczym hipertekst – powiązanie elementów, ich następowanie po sobie nie ulega powtórzeniu, jest zawsze idiomatyczne. W obrębie owych idiomatycznych realizacji żadna nie jest jednak lepsza od innej, każda w sposób równy (różny) polega na sieciowym następowaniu po sobie czynności interpretacyjnych dokonywanych na wybranych elementach:

Każdy czytelnik hipertekstu – wybierając ścieżkę dostępu – dostaje swoją własną wersję całości. Podobnie każdy użytkownik interaktywnej instalacji zyskuje własną wersję dzieła. W ten sposób technologia nowych mediów funkcjonuje jak doskonale zrealizowana utopia społeczeństwa idealnego składającego się z niepowtarzalnych indywidualności. Nowe media dają pewność, że wybory ich użytkowników – a także będące ich podstawą myśli i marzenia – są unikalne, a nie zaprogramowane wcześniej i dzielone z innymi²⁶.

Tekst wyjściowy – dana – podlega przekształceniom i przesunięciom w konkretnych interfejsach (dowolnych, przypadkowych – „nieważne kto poleci na Dycia”), tak iż staje się wariacją każdorazowo odmiennych współ-tekstów, inter-tekstów. Czytelnik (współ)pracuje jak autor, autor jak czytelnik – „zamienię siebie na ciebie i ciebie na siebie”. Powstaje nowy twór w obrębie zderzeń interfejsów – użytkownik, prosument (producent + konsument), który znosi wyższość (autora, czytelnika) i niższość (autora, czytelnika) przez nieodróżnialność, współ-istnienie. Czytelnik nowomiedialny nie może zostać odczepiony od – równie nowomiedialnego – autora; cybernetyczne kategorie (estetyka błędu, *glitch poetry*, szumy, zlepy, ciągi) są ich wspólnie wypracowanymi kategoriami. Tekst tworzy się w interfejsie, tekst jest wspólnotowy (komunikujący i wynikły z komunikacji), wariacyjny, wielokrotny i zawsze jednorazowy.

Tak zarysowana hiperrzeczywistość poetycka wyklucza wszelkie wykluczenia – skoro każdy jest wymienny z każdym i może funkcjonować na jego miejscu (choć zawsze inaczej, niepowtarzalnie) w ramach nieodróżnialnej, wielkiej kategorii (np. formy²⁷, istoty²⁸, znaku), to wszelkie wartości-

²⁴ „Język naturalny jest nieciągły na każdym poziomie: mówimy zdaniami, zdania zbudowane są ze słów, słowa składają się z morfemów i tak dalej”. L. Manovich, *Podstawowe pojęcia nowych mediów*, s. 93.

²⁵ „Cyberkultura jest przejawem tworzenia nowej uniwersalności. Od dotychczasowych form kulturowych różni ją to, że wykorzystuje nieokreśloność wszelkiego ogólnego znaczenia. Rzeczywiście, im bardziej cyberkultura rozprzestrzenia się, staje się «uniwersalna», tym trudniej totalnie ująć świat informacji. Pozbawiona totalności uniwersalność jest paradoksalną istotą cyberkultury”. P. Lévy, *Drugi potop*, s. 375.

²⁶ L. Manovich, *Podstawowe pojęcia nowych mediów*, s. 110.

²⁷ „W świecie wszystko żyje i wszystko ma swoją wartość. Co nie żyje – nie istnieje, a co nie istnieje, nie ma ani formy, ani barwy”. T. Czyżewski, *Tytus Czyżewski o „Zielonym oku” i o swoim malarstwie (autokrytyka – autoreklama)* [z tomu *Noc – dzień. Mechaniczny instynkt elektryczny*, 1922], [w:] tegoż, *Wiersze i utwory teatralne*, wstęp J. Kryszak, oprac. J. Kryszak, A.K. Waśkiewicz, Gdańsk 2009, s. 112.

²⁸ Kategoria „istoty” znosi rozróżnienie na istotę ludzką czy zwierzęcą i wchłania w swój obszar wszelkie stworzenia.

jące rozróżnienia, wszelkie hierarchie²⁹ tracą rację bytu. W przestrzeni języka Dyckiego wszystkie rekwizyty, wszystkie lotne („nieważne kto poleci na Dycia”) naleciałości stają się nieważkie (jako słowa-gwiazdy, którym wyznacza się układy, gwiazdozbiory – wedle koncepcji Barthes’a w *S/Z*³⁰), a zatem toż-samo ważne i nieważne, włączane na toż-samych prawach w metaforyczne relacje³¹. Wszelkie „wielkie” podziały, wartościowania, rozgraniczenia tracą rację bytu – *Sekrety białogłowskie*³² są równie dobre i niedobre, co *Medaliony* Nałkowskiej; poezja zrównuje się z prozą, fotografią, pięknopiórem jarmarcznym kogutkiem³³, nekrologiem, reality-show, ulicą czy komputerem; cytat z rozprawy akademickiej prymarnie nie różni się od „wybornego”, „przydługiego”³⁴ cytatu z Wikipedii. Białoszewskie „podwójne widzenie”³⁵ wchłania wszystko, co za-słyszane, składa się z serii przypadkowych³⁶ („każdej rzeczy którą masz w zasięgu ręki”) przewidzeń i przesłyszeń:

Pisarz polski, który według Wikipedii, według mnie również, winien być zdefiniowany, to ktoś, kto bez wątpienia ma kłopoty z identyfikacją i tożsamością, chociażby językową, to ktoś, kto nieustannie szuka dla siebie potwierdzenia w polszczyźnie, bądź to w polszczyźnie, bądź to w polskiej

²⁹ „W przypadku hiperłączy wykorzystywanych w HTML-u i wcześniej w Hypercard nie ma żadnej struktury hierarchicznej. Dwa źródła połączone hiperłączem mają tę samą wagę, żadne nie jest ważniejsze od drugiego. Tak więc rozpowszechnienie się hiperłączy w latach osiemdziesiątych może być łączone z podejrzliwym stosunkiem kultury do wszelkich hierarchii i upodobaniem do estetyki kolażu, w którym radykalnie odmienne źródła składane są razem w jeden przedmiot kulturowy”. L. Manovich, *Interfejs*, [w:] tegoż, *Język nowych mediów*, s. 156.

³⁰ R. Barthes, *S/Z*, przeł. M.P. Markowski, M. Gołębiowska, [w:] *Teorie literatury XX wieku. Antologia*, red. A. Burzyńska, M.P. Markowski, Kraków 2006.

³¹ „[...] dzisiejsza metafora jest najczęściej burzeniem hierarchii uczuciowej, jaką człowiek dotąd transponował na poszczególne dziedziny świata. Rzeczy wielkie sprowadza się do małych, rzeczy małe podnosi do wielkich. Rzeczy odświętne lub święte zestawia się z rzeczami codziennymi i pospolitymi, rzeczy codzienne przenosi się między pojęcia uroczyste i uświęcone. Przedmioty widziane niechętnie, pochodzące z tych dziedzin świata i życia, od których odwraca się wrażliwość estetyczna przeciętnego człowieka, amalgamuje się z przedmiotami o rezonansach uczuciowych, silnie ugruntowanych w człowieku”. T. Peiper, *Metafora teraźniejszości*, [w:] tegoż, *Tędy. Nowe usta*, s. 57.

³² I inne – dawne i niedawne, przeważnie jakościowo nieszczególne, a nawet grafomańskie – książki omawiane przez Dyckiego w *Zapleczu* (np. *Matka świętych polska albo żywoty dla zbudowania żyjących i potomnych, dla pociechy duchowej swoich krewnych* Floriana Jacka Jaroszewicza; *Ondyn nad Niemnem* Jadwigi Badowskiej; *Paniątko* Zofii Sawickiej; *Onanizm, czyli roztrząśnienie chorób pochodzących z samogwałtu*, przez Pana Tyssota sławnego doktora po francusku napisane, a na polski język przełożone [...]; *Dzień bogomyślny* Leona Pyżalskiego).

³³ E. Tkaczyszyn-Dycki, *Piosenka o jarmarcznym kogutku*, s. 121.

³⁴ Określenia z *Zapleczu*. Właśnie w *Zapleczu* ujawnił Dycki myślenie cytatem jako naczelną zasadę literackiego (współ)istnienia, wyróżniając także (a może przede wszystkim) jego poezję; projekt pisanie jako (s)czytania.

³⁵ T. Sobolewski, *Człowiek Miron*, Kraków 2012. Interesująco opisał to zjawisko Igor Piotrowski: „Można powiedzieć, że Białoszewskiego interesują wielorakie konsekwencje «przefrunięcia miejsca przez wieki»: psychologiczne, społeczne czy artystyczne, stąd też te przybliżenia i porównania mające wzmocnić kontekst obrazu ulicy. *Maratończyk* teoretycznie służy więc temu celowi równie dobrze co Biblia, a *Poczet królów polskich* Jana Matejki nadaje się do tych operacji w równym stopniu co barokowe oratoria czy nieszpory wysłuchane w kościele. To właściwa – podkreślana przez wielu (Tadeusz Sobolewski w książce *Człowiek Miron* nazywa ją «podwójnym widzeniem») – metoda Białoszewskiego, sposób działania jego twórczego *imaginarium* polegający na kojarzeniu odległych warstw tradycji kulturowych z powszednim banałem, widzeniu codzienności przez pryzmat zinternalizowanych treści: literatury, sztuki etc. Ten typ metafory staje się zasadą funkcjonowania świata i autor wyciąga z niej głębokie, dramaturgiczne konsekwencje, mnożąc skojarzenia albo budując na tej paraleli nowe narracje. Białoszewski nie może przestać grać w skojarzenia, które czasami wywołują ich lawinę i tworzy się samonapędzający mechanizm (Jacek Kopciński pisał w *Gramatyce i mityce* o «schemacie skojarzeniowego samograja»). Białoszewski wchłonił literaturę, filmy, malarstwo i muzykę, a teraz chodzi po świecie i interpretuje życie codzienne w oparciu o to, co przeczytał, obejrzał i usłyszał. Wszyscy to robimy, ale nie wszyscy tak uporczywie i nie wszyscy przekształcamy to w literaturę”. I. Piotrowski, *Alef. Ulica Chłodna jako pustka i złudzenie*, „Dwutygodnik” 2014, nr 124, <<http://www.dwutygodnik.com/arttykul/4973-alef-ulica-chlodna-jako-pustka-i-zludzenie.html>> dostęp: 26.01.2016). W miejsce „Białoszewski” – mocą werbalnej zamienności – w przytoczonej wypowiedzi konsekwentnie wpisać można by „Dycki”.

³⁶ Przypadkowych przez uformowanie zarówno przypadkowością „rzeczywistości” („akurat tego, a nie innego dnia”), z której tekst został zasłyszany, ale i przypadkowością połączeń owych przesłyszeń z fragmentami „wyszarpianego” tekstu: „muszę z irytacją wyszarpywać poszczególne zdania, sensory, obrazy, zlepiać je z czymś powiedzianym akurat tego, a nie innego dnia”. E. Tkaczyszyn-Dycki, *Pójście za Norwidem*.

książce, po którą sięga na łapu-capu. Tak było ze mną, że sięgałem po polską książkę na chybił trafił. Miałem zawsze problem z gorszością, mówiłem sobie, że jestem Polaczysko, ale ten gorszy, ponieważ mój język polski, bez wątpienia ten gorszy język polski, pojawił się w mojej polszczyźnie mniej więcej w 1978 roku³⁷.

Tym samym wszelka językowa gorszość zostaje zniesiona dlatego właśnie, że staje się gorszością uniwersalną – nie ma elementu, który nie byłby Innym (idiomatycznym, nie-normatywnym, niepodlegającym powtórzeniu, błędnym – z perspektywy hierarchii „lepszości”), stąd wszyscy są też-samo gorsi – i lepsi. Drugi potop to potop nieskończoności komunikujących się arek i zawsze innej kombinacji wybranych istot, przedmiotów, elementów w ich obrębach, w ich bazach (danych)³⁸ – potop wariacyjności i wariacji (obłądu) bez-kresu nieustannych powtórzeń, różNIC w powtórzeniach. Wszystko jest Inne, Inne jest wszystkim – „wszystko inne” napędza poetycką hiperprzestrzeń, która

beładnie skupia wszystkie herezje. Dokonuje przemieszania obywateli i barbarzyńców, rzekomych ignorantów i uczonych. W przeciwieństwie do klasycznego uniwersalizmu jej granice są niewyraźne, ruchome i tymczasowe. Ale cechujący obecny uniwersalizm trend do kontaktowania się polega na włączaniu³⁹.

Hiperrzeczywistość możliwa jest dlatego właśnie, że z cech hipo-, cech (o)błądnych, osobowych, wymykających się normom (jako potencjalności), konstruuje własną przestrzeń w ramach osobnego interfejsu. Językowy algorytm Dyckiego, Dycio Generator, przyjmuje wszystko (znajdziesz w nim wszystko inne) i wszędzie, tworząc niepowtarzalne i wciąż od nowa powtarzane metaforyczne wspólnoty, konstrukcje stylistyczne. To hiperprzestrzeń hipoprzestrzeni, w której każda Inność jest równa każdej innej Inności, a ich współistnienie organizuje idiomatyczny (wy)twór w interfejsie. Wszelkie ontologiczne rozróżnienia tracą rację bytu⁴⁰ – człowiek jest równie „gorszy”, co zwierzę, maszyna czy przedmiot, a śmierć zamienić można na oczy. Kres, śmierć zostają zniesione („nie znajdziesz we mnie śmierci”), skoro można ich nie znaleźć na równi z niezalezieniem czegokolwiek innego („nie znajdziesz we mnie oczu”). Nierozróżnialne „pomiędzy” autonomicznych i kontekstualnie wszczepianych elementów rozciąga się „jak okiem sięgnąć”⁴¹.

³⁷Tegoż, *Piosenka o zależnościach i uzależnieniach* [zapis rozmowy z Eugeniuszem Tkaczyszynem-Dyckim przed Galą Literackiej Nagrody Nike 2009, towarzyszący premierze książki „Oddam wiersze w dobre ręce (1988–2010)”, Przyszań! dostęp: 21.05.2010, <<http://portliteracki.pl/przystan/teksty/piosenka-o-zaleznosciach-i-uzaleznieniach-2/>> dostęp: 26.01.2016).

³⁸„Arka pierwszego potopu była jedyna, szczelna, zamknięta, totalizująca. Arki drugiego potopu płyną w towarzystwie. Wymieniają sygnały i zwierzęta. Wzajemnie się zapładniają. Zawierają niewielkie całości, nie pretendując do uniwersalizmu. Tylko potop jest uniwersalny. Ale nie sposób ująć go kompleksowo”. P. Lévy, *Drugi potop*, s. 375.

³⁹Tamże, s. 385 (akapit dotyczący cyberkultury).

⁴⁰„Wszystkie podziały zostały zniesione przez internetowe życie wirtualne, odciskające piętno na życiu realnym. Świat przefiltrowany przez sieć tekstów kultury jawi się jako baza danych, z której możemy wybierać elementy, by je deformować i miksować. Co więcej, jest to świat zdigitalizowany – w Internecie na równych prawach wystąpi Mickiewicz i sąsiad z podwórka, który wrzucił własne nagranie na YouTube”. U. Pawlicka, *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*, Kraków 2012, s. 211.

⁴¹E. Tkaczyszyn-Dycki, CCCLXVI, s. 406. „Tekst jak okiem sięgnąć” zaś to słynne założenie Jacques’a Derridy (za: B. Banasiak, *Filozofia „końca filozofii”. Dekonstrukcja Jacquesa Derridy*, Warszawa 1997, s. 111).

Komputerowy nawias wprowadza zatem autoteliczną hiperrzeczywistość wzajemnie zamienionych, równowartościowych znaków zamkniętych „pomiędzy” kresami. Wraz z próbkowaniem i kwantyzacją nawiasy wariacyjnie zamienić się mogą jednak w słowa czy liczby i znieść własną kresowość. Tak działa poezja Dyckiego – w obrębie cybernetycznego generatora wchłania wszystko jako „wszystko Inne” i tym samym nie przyzwala na znakowe hierarchie ustanawiające mocne graNICE, kresy.

Dlatego poezja Dyckiego jest na wskroś nowomiedialna, dlatego też nie znajdziesz w niej elementów z przestrzeni nowomiedialnych, wytwarza (wchłania) je bowiem sama, równie dobre i równie gorsze, w obrębie własnej, znakowo i stylistycznie niepodrabialnej, symulowanej hiperprzestrzeni „mnie”; hiperprzestrzeni idiomatycznej, genialnej, niepowtarzalnej, ale i wymieniającej (komunikującej) się z każdą inną oraz wymienialnej na każdą inną (na przykład nowomiedialną) w konkretnym kontekście (publikacji). Stąd cechy hipertekstu wymienione przez Bartmińskiego są nie tylko cechami poezji Dyckiego, ale i cechami poezji w ogóle, a więc każdej jej konkretnej „arki” – cechami zawsze inaczej realizowanymi, ale wspólnymi, niewartościującymi; heterogeniczność języka jest tylko jednorazową heterogenicznością poezji Dyckiego, ale i heterogenicznością wszystkich języków, a zatem każdego konkretnego języka – heterogenicznością zawsze inaczej realizowaną, ale wspólną, niewartościującą. Tylko wówczas, tylko w owej utopii (symulacji) możliwa jest rzeczywistość bez wyłączeń, bez wykluczeń, a więc bez językowej gorszości i przemocy; tylko wówczas możliwa jest wymienność kubanii i kałuży, żmeni i pięści, kiczki i strzechy:

Żeby zobaczyć świat w jego kształtach, w jego kształcie, proponowałbym zrezygnować z jakiegokolwiek agresji, bądź to z jakiegokolwiek relacji o znaczeniu agresyjnym. Nie mówmy, jestem lepszy, bo mówię bardzo dobrze po polskiemu, nie mówmy, on jest gorszy, on nie wie jak jest po polsku pięść. Albo on nie wie jak jest po polsku strzecha, albo on nie wie jak jest po polsku jaśmin, albo on nie wie jak jest po polsku kałuża. Ja te słowa poznałem jako piętnastolatek i to był dla mnie dość śmiertelnośny cios, śmiertelnośne uderzenie, ponieważ uwierzyłem we własną gorszość, nie wiedziałem, że „kubania” to kałuża, że „żmenia” to pięść. Nie wiedziałem, że „kiczka” to strzecha, a mówiono mi, że jesteś Dyciu gorszy, bo nie mówisz po naszymu. Nie chcesz mówić tak jak my mówimy⁴².

Eugeniusz Tkaczyszyn-Dycki poetą nowomiedialnym nie jest, bo nie chce mówić tak, jak my mówimy. Eugeniusz Tkaczyszyn-Dycki poetą nowomiedialnym nie jest, bo jest poetą kresowym. Eugeniusz Tkaczyszyn-Dycki poetą nowomiedialnym nie jest, bo jest – równie (różnie) osobny, równie (różnie) ważny, równie (różnie) językowy i symulowany, ale zawsze Inny – jak *wszystko inne*.

⁴²E. Tkaczyszyn-Dycki, *Piosenka o zależnościach i uzależnieniach [zapis rozmowy]*.

SŁOWA KLUCZOWE:

hiperrzeczywistość

algorytm

Eugeniusz Tkaczyszyn-Dycki

ABSTRAKT:

Artykuł, wychodząc od interpretacji wiersza CCCLXXI z *Piosenki o zależnościach i uzależnieniach*, przedstawia nowomediálną, wariacyjną strukturę poezji Tkaczyszyna-Dyckiego, w której każde słowo zamienić można z dowolnym innym słowem w obrębie językowego algorytmu. Równoznakowość (kod znakowy właściwy każdej formie) w ramach poezji Dyckiego konstituuje hiperrzeczywistą przestrzeń toż-samego (odpowiadającego nowomediálnej reprezentacji numerycznej) jako zawsze Innego (jednorazowego, w konkretnym interfejsie i w konkretnych hipertekstowych przebiegach). Tak zarysowana wirtualna przestrzeń działa jako autoteliczna powierzchnia bez mocnych granic i różnic, a zatem bez ontologicznych wykluczeń – utopia.

Inny

TOŻSAMOŚĆ

w a r i a c y j n o ś ć

NOTA O AUTORZE:

Maja Staśko (1990) – doktorantka interdyscyplinarnych studiów w Instytucie Filologii Polskiej UAM. Pracę magisterską poświęciła językowi poezji Eugeniusza Tkaczyszyna-Dyckiego. Interesuje się polską poezją współczesną, awangardami literackimi, teoriami mediów – z naciskiem na nowe media, filozofią. Wybrane publikacje: *Lingwistyczny gwizd*. „Chwytność języka” Bohdana Zadury, w: *W wierszu i między wierszami. Szkice o poezji Bohdana Zadury*, red. P. Śliwiński, Poznań 2013; *Żywiąca semiotyka*, „Czas Kultury” 2014, nr 5 (182); *Uśmiechnij się! Usta-usta na martwym języku, czyli o(d)żywianie Wojaczka*, w: *Szkice do Wojaczka*, red. P. Śliwiński, Kraków 2015; *Rewolucja albo psikus: Radosław Jurczak grzmi*, w: *Rówieśnicy III RP. 89’+ w poezji polskiej*, red. T. Dalasiński, R. Różewicz, Toruń 2015.

Co zrobić z poetyką?

– perspektywa studencka

Wiktoria Tuńska

Zajęcia z poetyki były od zawsze jednym z moich ulubionych przedmiotów na studiach – muszę to wyznać głośno i dobitnie, ponieważ niewiele koleżanek i kolegów podziela tę opinię. Za interesowanie tym przedmiotem wynikało prawdopodobnie z faktu, iż wcześniej zaznajomiona byłam z jego podstawami – a nic tak nie pomaga jak dobra baza. Od poetyki (podkreślam: jako przedmiotu na uniwersytecie) dostałam to, czego oczekiwałam – czytania kolejnych rozdziałów z *Zarysu teorii literatury* Michała Głowińskiego, Aleksandry Okopień-Sławińskiej, Janusza Sławińskiego oraz *Poetyki stosowanej* Bożeny Chrzastowskiej i Seweryny Wysłouch. Tak więc otrzymałam to, czego się spodziewałam – a co w przyszłości miało okazać się niewystarczające. Proszę nie zrozumieć mnie źle – to w żadnym razie nie wina podręczników, które są świetną podstawą do nauki o literaturze, które jak żadne inne wyposażają młodych adeptów filologii polskiej w niezbędne im instrumentarium. Niezwykle cenię wiedzę, którą zdobyłam podczas lektury wyżej wspomnianych podręczników – niemniej jednak okazuje się ona nieprzystająca do tworów (i warunków) nowych mediów.

Proponowana przez *Zarys teorii literatury* (świetnie wszystkim znana) definicja poetyki brzmi: „Poetyka – tak jak chcielibyśmy ją tu pojmować – rozpatruje przede wszystkim sposób istnienia dzieła literackiego jako tworu językowego o swoistym charakterze, określanym przez «potrzeby» funkcji estetycznej”¹. Ta prosta i poręczna definicja z czasem okazała się niewystarczająca – bo choć i dziś, kilkadziesiąt lat po jej stworzeniu, teksty literackie wciąż pozostają tworami językowymi, to część z nich poza wymiar ten stara się wykroczyć – wymykając się strukturalistycznym definicjom, ich autorzy zdążają ku poszerzeniu swoich tekstów o wymiary wizualne, muzyczne, digitalne itp. Wymiar językowy, choć, co oczywiste, jawi się jako dominujący (trudno sobie bowiem wyobrazić tekst literacki bez tekstu językowego), to zostaje wzbogacony o wyżej wspomniane wymiary, stając się nierzadko tworem multimedial-

¹ M. Głowiński, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, *Zarys teorii literatury*, wyd. IV, Warszawa 1975, s. 6.

nym. Tendencja do tworzenia multimedialnych utworów literackich, choć znana od wieku XX, ujawniła się zwłaszcza w XXI w związku z postępującą rewolucją technologiczną (powszechny dostęp do Internetu itp.)².

Definicje strukturalistyczne, stworzone kilkadziesiąt lat temu, w przypadku tekstów zaliczanych do tzw. e-literatury okazują się mało użyteczne, bowiem jak wielokrotnie wskazywał Marshall McLuhan, „nośnik zmienia kształt przekazu”³. Techsty wydają się wymagać stworzenia nowego, a może raczej uaktualnionego (lub mówiąc internetowym slangiem: zupdate’owanego) języka i narzędzi badawczych⁴. Warto również zastanowić się nie tylko nad tym, co powstanie e-literatury oznacza dla poetyki jako nauki, ale również dla poetyki – przedmiotu na filologii polskiej, przed którą prawdopodobnie również stoją nowe zadania. Uważam, że w tej sytuacji należy rozważyć, w jaki sposób zajęcia z poetyki mogą przygotować studentów do odbioru i prób opisu e-literatury?

Techst sam o sobie

Aby dowiedzieć się więcej o tzw. techstach, najlepiej sięgnąć do ich naturalnego środowiska – Internetu. Głównym źródłem wiedzy na temat literatury cybernetycznej jest portal <www.techsty.art.pl>, pod redakcją Mariusza Pisarskiego, autora wydanej w 2013 roku nakładem Korporacji Ha!art monografii dotyczącej hipertekstu literackiego pt. *Xanadu. Hipertekstowe przemiany prozy*. Jedna z zawartych tam definicji brzmi: „Hipertekst to utwór, który rozgałęzia się i działa na żądanie”⁵. Autor, powołując się na tę definicję, wyraźnie zaznacza, że „rozgałęzianie się” oznacza nie tyle zmiany w interpretacji dzieła, co zmiany w materiale powieściowym (rozwidlenia dotyczą poziomu świata przedstawionego oraz narracji)⁶. Hipertekst przez Espena Aarsetha był również określany mianem podkategorii „cybertekstu”, maszyną do produkcji wielorakich wypowiedzi⁷. W swojej pracy Pisarski przywołuje również definicję Theodora Nelsona (autora idei Xanadu), który określał hipertekst jako „cyfrowy, niesekwencyjny sposób pisania”⁸. Niemniej jednak trzeba zaznaczyć, iż hipertekst chętnie upodabnia się do tradycyjnego tekstu (na zasadzie specyficznego mimetyzmu)⁹ i ze wszystkich tworów nowych mediów pozostaje najbliższy tradycyjnemu przedmiotowi badań literackich¹⁰.

Należy pamiętać o bogatej literackiej tradycji hipertekstu, której korzenie sięgają Tory (niektórzy badacze upatrują ich jeszcze głębiej). Za tak zwany klasyk gatunku („protohipertekst”) uznaje się powieść Laurence’a Sterne’a *Życie i myśli JW Pana Tristrama Shandy*, natomiast jako

² Por. M. Pisarski, *Xanadu. Hipertekstowe przemiany prozy*, Kraków 2013, s. 15. Dalej korzystam z tego samego wydania.

³ M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenie człowieka*, Warszawa 2004.

⁴ Nie oznacza to jednak całkowitego odrzucenia instrumentarium już wypracowanego – twory e-literatury pozostają bowiem (mimo swego przedrostka) wciąż dziełami literackimi.

⁵ M. Pisarski, *Xanadu...*, s. 11. Definicja ta jest hybrydą definicji Nelsona i Wardripa-Fruina.

⁶ Tamże, s. 11.

⁷ Por. tamże, s. 12.

⁸ Tamże, s. 9. Warto tu zwrócić uwagę na to, iż mianem hipertekstu określa się nie tylko dzieła literackie, ale również sposób ich tworzenia. Co więcej, jeden z badaczy nowych mediów, Noah Wardrip-Fruin zaryzykował tezę, iż hipertekst to nie narzędzie, a medium przekazu. Zob. tamże, s. 11.

⁹ Zob. tamże, s. 13.

¹⁰ Zob. tamże, s. 14.

kontynuatorów tej linii literatury wskazuje się m.in. Julia Cortázar, Itala Calvina czy Milorada Pavicia¹¹. Pierwsze hiperteksty we właściwym tego słowa znaczeniu powstają już w latach 80., warto tu wymienić *Sunshine* '69 Roberta Arellano, *Patchwork Girl* Shelley Jackson czy *afternoon a story* Michaela Joyce'a¹².

Czym różnią się pierwsze hiperteksty od ich poprzedników? Wbrew pozorom nie chodzi o miejsce publikacji (Internet) – sieciowość nie jest bowiem w żadnym wypadku (jedynym) wyznacznikiem hipertekstu, jak celnie stwierdza Pisarski, teksty wielokrotnie opublikowane w Internecie mogłyby bez straty zostać opublikowane jako książka papierowa¹³. Główną różnicą wydaje się odejście od czytelniczego przyzwyczajenia do lektury linearnej. Hipertekst dąży do przejścia z centrum w stronę deleuzjańskich kłączy, rozprężenia swojej kompozycji. Tego typu idee pojawiały się już wcześniej – w pracach Michela Foucaulta czy Jorge Luisa Borgesa¹⁴. Jak wskazuje Pisarski:

Hipertekst, w swoim najbardziej utopijnym wydaniu, przerzucając literaturę z formy druku na elektroniczny ekran, obiecuje spełnić drążący ludzkość od dawna mit ideału książki, dostępnej dla wszystkich, w każdym czasie biblioteki babel, mit księgi ksiąg, której lektura nigdy się nie zakończy, coleridge'owski mit Xanadu. Jednocześnie jednak ów mit zostaje przez hipertekst podmieniany, zwłaszcza w tym jego aspekcie, który wskazuje na zamkniętość, na określony początek i definitywny koniec¹⁵.

Hipertekst, jak to literacko ujmuje Seweryna Wysłouch, „żywi się” więc literaturą, korzystając nie tylko z jej tradycji, ale i sięgając do ideałów oraz pragnień¹⁶.

Niełatwy odbiór

To krótkie wprowadzenie do idei hipertekstu wydaje się niezbędne w kontekście tego, o czym pisałam wcześniej – zmierzenie się z dziełem postmodernistycznym wielokrotnie wydaje się dużym wyzwaniem dla studenta. Weźmy pod uwagę choćby powieść Itala Calvina *Jeśli zimową nocą podróżny* – początkującym filologom prawdopodobnie sprawi ona pewną trudność (w czytaniu czy opisywaniu) chociażby przez swoją nieliniarną narrację¹⁷. Dzieło to w odbiorze nie najłatwiejsze, a pozostające przecież w ramach tradycyjnie rozumianej literackości. Pójdźmy jednak dalej (wszak to nie 1979 rok) i skonfrontujmy to, co wiemy o hipertekście z fragmentami wydanej niedawno *Siódemki* Ziemowita Szczerka¹⁸:

¹¹M. Pisarski, *Historia hipertekstu*, za: <<http://techsty.art.pl/hipertekst/historia.htm>> dostęp: 20.01.2016.

¹²Tegoż, *Klasyka powieści hipertekstowej*, za: <<http://techsty.art.pl/hipertekst/hiperfikcja/klasyka.htm>> dostęp: 20.01.2016.

¹³Tegoż, *Powieść hipertekstowa*, za: <<http://techsty.art.pl/hipertekst/hiperfikcja.htm>> dostęp: 20.01.2016.

¹⁴Tegoż, *Hipertekst, książka i druk*, za: <<http://techsty.art.pl/hipertekst/ksiazka.htm>> dostęp: 20.01.2016.

¹⁵Zachowuję pisownię oryginalną. Tamże.

¹⁶S. Wysłouch, *Literackość i medialność pierwszej polskiej powieści internetowej („Blok” Sławomira Shutego)*, „Techsty” 2014, nr 9 (1), za: <http://techsty.art.pl/m9/s_wyslouch_blok.html> dostęp: 20.01.2016.

¹⁷Dużo miejsca nieliniarności tekstu oraz hipertekstu poświęca Mariusz Pisarski w jednym z podrozdziałów *Xanadu*. Zob. M. Pisarski, *Xanadu...*, s. 96-103.

¹⁸Powieść również ukazała się nakładem Korporacji Ha!art, która, co warto zauważyć, jest głównym (może poza portalem <techsty.art.pl>) miejscem namysłu nad literaturą cybernetyczną.

– Nie no, ja się poddam – powiedziałeś głośno, tonem zrezygnowanym. – Te eliksiry to jakieś jaja. To już przegięcie. Mieszko I? (...).

Wyjąłeś rewolwer, strzeliłeś i powaliłeś jednym strzałem w czoło chrzciciela państwa polskiego (...). Ile, zastanowiłeś się, zostało ci jeszcze amunicji? No, pomyślałeś, na początku miałeś pięć naboju w pięciu komorach bębena plus trzy magazynki po pięć. Razem 20. Pierwszy wystrzelony nabój był tam, na skarpie, obok samochodu. To 19. Drugi – w smoka. 18. Teraz trzeci. 17. Naraz w prawym górnym rogu twojego pola widzenia pojawiło się coś w rodzaju czterech ikon przedstawiających cztery magazynki, a obok napis AMMO. W jednym z nich pełne były już tylko dwie komory (...)¹⁹.

I dokonał [Bolesław Chrobry – dop. W.T.] wypadu zgrabnego, i ci Szczercem w łeb przychrzanił (...). W lewym górnym rogu twojego pola widzenia pojawiła się czerwona kreska i napis LIFE. I natychmiast skróciła się o kawałeczek²⁰.

Przywołany tu krótki opis walki głównego bohatera z władcami Polski wydaje się ciekawym przedmiotem analiz. *Siódemka*, nie będąc w żaden sposób hipertekstem, však została wydana w wersji papierowej, przybraną konwencją nawiązuje do gier komputerowych, jednocześnie nie mając nic wspólnego z „książkami-grami”²¹. Wybór takiej konwencji przywołuje na myśl nie tylko tematy związane z literaturą cybernetyczną, ale również problem granicy (powinowactwa?) między literaturą a grą komputerową. Jak wskazuje Pisarski, jedną z najważniejszych różnic między nimi stanowi interaktywność tej drugiej, a także opozycja między statycznością literatury i dynamicznością (tudzież symulacją) gier komputerowych²². Nikt nie ma wątpliwości, że powieść Szczereka to literatura, a nie gra, niemniej jednak poprzez nawiązanie do konstrukcji gier komputerowych niejako wykracza ona poza ramy klasycznej narracji. Narrator nie pełni tu bowiem jedynie funkcji opisywania wydarzeń, jest on również ich organizatorem, *spiritus movens*. Te funkcje znane są literaturze od dawna, Szczerek idzie jednak nieco dalej – narrator nie tylko kieruje głównym bohaterem swojej opowieści, ale niejako ingeruje w świat, przemieniając go w świat wirtualny. W powieści zostaje to uzasadnione spożyciem „eliksirów” podarowanych Pawłowi przez Wiedźmina (kolejne nawiązanie do kultury cybernetycznej). Niemniej jednak trudno nie zauważyć, że następuje swojego rodzaju pęknięcie – narrator ma bowiem nie tylko wgląd w przeżycia swojego bohatera, ale również potrafi przenieść go z rzeczywistości do świata wirtualnego – Paweł czuje się jak pierwszoplanowy bohater gry komputerowej (który sam decyduje o swoich poczynaniach), nie wie jednak, że tak naprawdę sterowany jest niczym marionetka. I to właśnie transformacja rzeczywistości w grę komputerową wydaje się tu najbardziej znamieną²³.

¹⁹Z. Szczerek, *Siódemka*, Kraków 2014, s. 118-119.

²⁰Tamże, s. 120.

²¹Mam tu na myśli książki skonstruowane niczym gry komputerowe, w których, w zależności od podjętych kroków, bohater może „wygrać” lub „przegrać”. Ich struktura wygląda następująco: partia tekstu, a pod nią dwie opcje – w zależności od wyboru gracza, należy przenieść się na podaną stronę itd.

²²M. Pisarski, *Gry i opowiadania – różnice*, za: <http://techsty.art.pl/gry/opowiadanie_roznice.html> dostęp: 20.01.2016.

²³Stworzenie bohatera sieciowego dowodzi bowiem nie tylko wyjścia poza klasyczną strukturę narracji, ale wydaje się, iż jest również czymś nowym w narratologii (jakkolwiek *Siódemka* nie przypominałaby dokonania literatury, którą można by określić mianem postmodernistycznej).

Trudne to zadanie dla poetyki (a co za tym idzie dla jej początkujących adeptów) – przywołane powyżej fragmenty można by podsumować mianem konwencji gry komputerowej, ale wydaje się, że oprócz tego, w powieści wydarzyło się coś jeszcze (choćby zmiana głównego bohatera w bohatera „sieciowego”). Tak naprawdę to dopiero początek – próba opisu hipertekstu okazuje się jeszcze trudniejsza, poprzez swoją multimedialność wymyka się on bowiem znanym podziałom.

Co to oznacza dla poetyki oraz krytyki

Multimedialność e-literatury nie jest jedynym, co może sprawiać poetyce pewne problemy. Kwestię multimedialności można by bowiem spróbować rozwiązać na kanwie znanych już poetyce pojęć²⁴, takich jak np. intertekstualność²⁵ czy przekład intersemiotyczny²⁶, nawiązując do hybrydycznego charakteru e-literatury (mam na myśli tekstowość wzbogaconą o wymiary wizualne, audialne itp.). Z multimedialnością wiąże się coś jeszcze – nielinearność dzieła hipertekstowego. Poprzez swoją interaktywność hipertekst zachęca (lub wręcz zmusza) do lektury nielinearnej – nie tylko oferując mnogość bodźców, ale również poprzez ciągłe wychodzenie poza tekst. Tego rodzaju twory opierają się bowiem na hiperłączach, co sprawia, że ich centrum rozmywa się – zamiast skoncentrowanej lektury, czytelnik stawiany jest przed zadaniem ciągłego przechodzenia od jednego do drugiego skojarzenia²⁷. Ta niezliczona ilość połączeń, przywołująca na myśl wcześniej wspomniane deleuzjańskie kłaczki, decyduje o hybrydyczności hipertekstu, jego nieustanowionej naturze.

Ta z gruntu założona zmienność wydaje się głównym problemem, któremu stawić czoła musi poetyka, próbując stworzyć jakiegokolwiek klasyfikację e-literatury. Zmienność ta wynika naturalnie z charakteru świata i kultury cybernetycznej – jego doraźności, szybkości, dokonujących się wiecznie przemiany. Świat Internetu charakteryzujący się niezwykle dynamicznością, ruchliwością, niczym nieograniczoną możliwością tworzenia nowych danych, naturalnie oddziałuje na nowo powstałe formy literatury cybernetycznej, które, łącząc w sobie literackość i powyższe cechy, tworzą niedający się zaklasyfikować, hybrydyczny tekst kultury²⁸.

Charakter twórców sieciowych (do których e-literatura również się zalicza) bardzo dobrze widać na przykładzie memu, którego poetyka wydaje się niemal niemożliwa do ścisłego określenia. Niemal każdy użytkownik sieci intuicyjnie byłby w stanie odpowiedzieć na pytanie, czym jest mem, ale wyznaczenie jakichkolwiek granic wydaje się zadaniem bezsensownym. Jedną bowiem z głównych cech, tej w jakimś sensie podstawowej jednostki komunikacji w Internecie, wydaje się podatność na zmianę, gotowość do odpowiedzi na doraźne potrzeby użytkowników.

²⁴Wspominała o tym między innymi Bożena Witosz. Mariusz Pisarski dodaje jednak, iż nie zawsze „stare teorie” mogą objąć swoim zakresem wszystko, co dzieje się w nowych mediach. Co więcej, „nowe teorie” mogą okazać się poręczne nie tylko w przypadku starych, ale i nowych tekstów. Pisarski nie proponuje bowiem całkowitego odejścia od znanych już metod, a raczej skupienie na analizie „czulej na medium”. Por. M. Pisarski, *Xanadu...*, s. 73-76, 260-263.

²⁵Szeroko o problemie intertekstualności w odniesieniu do hipertekstu pisze Mariusz Pisarski w jednym z rozdziałów *Xanadu...* Autor wyraźnie zaznacza różnicę między intertekstualnością a hipertekstem, który często bywa „intratekstualny”. Por. tamże, s. 42-44.

²⁶Może lepiej byłoby tu mówić o „tworze intersemiotycznym” – hipertekście, który składa się z wielu systemów semiotycznych, poczynając od tekstu, poprzez dźwięki, ilustracje itp.

²⁷M. Pisarski, *Hipertekst – definicje*, za: <<http://techsty.art.pl/hipertekst/definicje.htm>> dostęp: 20.01.2016. Dokonuję tu pewnego uproszczenia. Problem rodzajów hipertekstu szeroko opisuje Mariusz Pisarski w monografii *Xanadu...*, wyróżniając m.in. hipertekst osiowy, drzewiasty, sieciowy (właściwy). Zob. M. Pisarski, *Xanadu...*, s. 39-41.

²⁸Rzecz jasna, to nie wszystkie cechy hipertekstu wynikające z jego medium, Mariusz Pisarski wyróżnia następujące właściwości cyfrowych mediów: numeryczność, sieciowość, modularność, wielokanałowość, dynamiczność. Tamże, s. 30-33.

Hybrydyczność hipertekstu nie polega jednak wyłącznie na jego złożonym multimedialnym charakterze, ale również na interakcyjności, która wynika między innymi z używanych przez autorów hiperłączy. Czytelnik e-literatury powinien być przygotowany na zetknięcie się nie ze skończonym, ukształtowanym przez autora tekstem, a pewnego rodzaju literacką możliwością. To odbiorca decyduje o tym, jak wyglądać będzie tekst, ponadto wielokrotnie stając się współautorem dzieła – akcent położony na rolę autora w procesie twórczym – rozplywa się, jego centralna rola zanika, czyniąc czytelnika współodpowiedzialnym za kształt tekstu²⁹.

Znane z poetyki pojęcia w obliczu e-literatury muszą zostać zredefiniowane. Zadanie to wydaje się o tyle trudne, iż, jak już wspomniałam, hipertekst dąży do upłynnienia swojej granicy. Jak klasyfikować to, co z natury dąży do wyłamania się wszelkim klasyfikacjom? Założenie to ma charakter utopijny – teksty cybernetyczne, jak już zostało zaznaczone, chętnie żywią się bowiem literaturą, więc nietrudno tu o punkty styeczne, co więcej, niemożliwe jest całkowite upłynnienie granic gatunku. Niemniej jednak cybernetyczna doraźność i tendencja do zmiany sprawiają, iż w przypadku opisu e-literatury większe pole do popisu niż poetyka zdaje się, że ma krytyka literacka.

Głównymi „atutami” krytyki wydają się w tej sytuacji jej doraźność (odpowiedź na bieżące zjawiska, problemy literatury) oraz większa swoboda w formie wypowiedzi. Mam tu na myśli m.in. brak ograniczeń językowych i stylistycznych (w przeciwieństwie do poetyki, która stara się zachować swój naukowy charakter), a co za tym idzie pewną elastyczność, objawiającą się możliwością nawiązywania formą do formy opisywanego dzieła³⁰. Wydaje się to szczególnie ważne w przypadku dzieł internetowych, których twórcy wiele uwagi zwracają właśnie na warstwę formalną tekstu. Co więcej, w przypadku e-literatury krytyka odbywać się może w jej naturalnym środowisku – Internecie. Oprócz tego, może ona przybrać jedną z form charakterystycznych dla sieci, np. wyżej wspomniany mem, który nieraz o wiele lepiej koresponduje z dziełem cybernetycznym niż klasyczny tekst (krytyczny czy poetologiczny). Oczywiście prace dotyczące poetyki również dysponują możliwością ukazywania się w formie digitalnej, niemniej jednak zachowują swój (wyłącznie) tekstowy charakter.

Nie każdy przejaw krytyki literackiej zamieszczany w Internecie musi wykorzystywać wspomniane medium, niemniej jednak wydaje się, że do zrozumienia i próby krytycznego opisu fenomenu literatury cybernetycznej, zrozumienie i wykorzystanie m.in. języka Internetu zdaje się niezbędne (choćby ze względu na to, iż często stanowi on bazową dykcję dzieł digitalnych). Jako przykład posłuży mi wpis z portalu techsty.art.pl:

Długo wyczekiwany, cyberżulerski „Nośnik” Rozdzielczości Chleba ujrzał właśnie światło dzienne (...). Łukasz Podgórni, Leszek Onak i Piotr Puldzian Płucienniczak wspólnym głosem zapowiadają celebrowanie „zwału” jaki – „po całkiem niezłej bani” – zafundowała im tzw. era cyfrowa. I do tego celebrowania zapraszają innych autorów, m.in Kingę Raab i Weronikę Piłę (dwie półkule cyberżulerstwa). Autorzy oświadczają:

²⁹M. Pisarski, *Powieść hipertekstowa*, za: <<http://techsty.art.pl/hipertekst/hiperfikcja.htm>> dostęp: 20.01.2016.

³⁰Nie oznacza to, iż krytyka poezji objawia się w formie wiersza, niemniej jednak krytyk w swojej wypowiedzi może odwołać się do charakterystycznych cech omawianego dzieła.

Nie zrozumcie nas źle, nie jesteśmy żadnymi neofitami offlajnu; nie wciskamy Wam „wylogowywania się do życia” (fuj), choć offlajn paradoksalnie na usieciowieniu zyskuje. Zabawa z netem i kompami była przezaжебista, warta prawie wszystkiego, ale teraz czujemy się bardzo, bardzo źle, choć w alternatywnym systemie moglibyśmy balować nadal. Tymczasem na pulpicie – widoki na ratunek zastąpiła tapeta z hasłem: Musimy ćpać internet (...).

„Nośnik” podzielny został na kilka kontenerów: Ćwierć-Internety, jotpegi, Tumblr kontra Vkontakte, dział `$(piwko).click(function()` oraz [Zdjęcia]. Najobszerniejszy kontener, Okruchy życia spod klawiatury, zawiera „narracje, statusy, epistoły i świadectwa prześladowań zasponsorowanych przez producentów urządzeń wyposażonych w ekran i modem”.

Zachęcamy do lektury! „Nośnik” to kultura cyfrowa w stanie żywym, niepokornym, językowo i artystycznie progresywnym, dzielnie, choć na zwale, niosąca pochodnię naszych awangardowych praszczurów³¹.

Fragmenty powyższego tekstu są jedynie zapowiedzią treści prezentowanych w „Nośniku” (redakcja Łukasz Podgórni) wydawanym przez Rozdzielczość Chleba (www.sc-ch.pl). W przypadku literatury (post)cybernetycznej zaciera się granica między krytyką a twórczością literacką – obie sztuki bowiem, korzystając z tego samego medium (Internetu), chętnie wykorzystują jego potencjał, nie tylko możliwości techniczne, ale przede wszystkim język, jaki stworzył. Wyżej cytowany tekst zrozumiały będzie bowiem wyłącznie dla biegłych użytkowników Internetu (i to nie wszystkich, a wyłącznie tych, których interesuje literatura). Wydaje się bowiem, że w hybrydyczną naturę e-literatury wpisane jest poszukiwanie nowego języka wyrazu, a co za tym idzie, chętnie wykorzystywanie języka współczesnych technologii, stąd nazwa jednego z działów „Nośnika” `$(piwko).click(function()` nawiązująca do języków programowania. Język krytyki zostaje natomiast dostosowany do języka opisywanego przedmiotu – być może to jedyny sposób, aby zbliżyć się do fenomenu literatury (post)digitalnej, która chętnie zastępuje rzeczywistość światem (post)cybernetycznym.

Trudno wyobrazić sobie, aby poetyka, chcąc zachować swoją naukowość (i bez wyrzekania się stworzonego instrumentarium), w tak znaczący sposób odwoływała się do języka Internetu, stąd też celny, a przede wszystkim aktualny opis e-literatury okazuje się dla niej nie lada wyzwaniem³². Nie oznacza to, że poetyka powinna raz na zawsze zarzucić badania nad literaturą cybernetyczną, niemniej jednak prawdopodobnie będzie musiała pogodzić się z tym, że nie będąc tak doraźną, przynajmniej przez pewien czas (do momentu *update’u* swojego instrumentarium), będzie krok w tył za dziełami Internetu³³.

³¹M. Pisarski, *Zwał cyberżula | ćpanie internetu, czyli poezja cybernetyczna na zakręcie*, za: <<http://techsty.art.pl/?p=1808>> dostęp: 20.01.2016.

³²Wydaje się bowiem, że gdy idzie o opis literatury cybernetycznej, poetyka (obok zarzutu o nadmierną generalizację) narażona jest zwłaszcza na zarzut przedawnienia oraz braku aktualności w stosunku do szybkich przemian zachodzących w środowisku internetowym.

³³Podobny wniosek wysuwa Mariusz Pisarski – w swojej książce nie postuluje on bowiem całkowitego zarzucenia „starych” teorii, ale próbę przystosowania ich do warunków nowych mediów. Stąd też pomysł „kilkustopniowej procedury krytycznej”. Według autora analiza hipertekstów powinna rozpocząć się od analizy strukturalnej, następnie polisemiotycznej (liczba kanałów dzieła), aby przejść do przyjrzenia się mechanice hipertekstu i poszukiwania hipertekstowych wzorców (m.in. narracyjnych regularności). Por. M. Pisarski, *Xanadu...*, s. 262.

Na zakończenie

W takim razie – co z poetyką wykładaną na uczelniach? Być może pierwszym skutecznym krokiem będzie stopniowe zapoznavanie studentów nie tyle z artykułami z zakresu poetyki, co raczej krytyki e-literatury. To krytyka bowiem stanowi pierwszy „filtr” w masowym odbiorze literatury doby (post)digitalnej i (post)cybernetycznej. Co więcej, odbiór krytyki e-literatury wydaje się dobrym punktem wyjścia do nauki czytania tworców multimedialnych.

Wydaje się więc, że przed poetyką jako przedmiotem uniwersyteckim stoi nowe zadanie: przygotowanie młodych polonistów nie tylko do samego odbioru e-literatury (do którego w większości są przygotowane przez codzienne korzystanie z Internetu)³⁴, ale także do próby jej opisu oraz wyposażenie jej w narzędzia krytyczne pozwalające na dyskusje oraz dalsze badanie techstów.

³⁴Bądź co bądź, użytkownicy sieci ciągle stykają się z hipertekstem, bowiem „ht” (oznaczające hipertekst) to zarówno początek wyrażenia „http://” oraz „html”. Zob. tamże, s. 9.

^vSŁOWA KLUCZOWE:

XANADU

Poetyka

h i p e r t e k s t

ABSTRAKT:

Artykuł ma na celu rozważenie, czy zmiany, które dokonały się w obrębie literatury (zwrot w stronę literatury cybernetycznej), mają bezpośredni wpływ zarówno na krytykę literacką, jak i poetykę rozumianą jako dziedzina naukowa oraz przedmiot wykładany na uniwersytecie. Na podstawie różnych przykładów autorka zastanawia się, czy student filologii polskiej zostaje wyposażony w narzędzia do badania tzw. techstów, a także czy koniecznie jest powstawanie jakichkolwiek nowych narzędzi. Przyjęta tu perspektywa studencka ma pozwolić na oddolną analizę problemu wpływu nowych mediów na kulturę oraz kwestii odbioru dzieł w dobie (post)digitalnej.

poetyka cybernetyczna

e-literatura

NOTA O AUTORZE

Wiktoria Tuńska (ur. 1993) – absolwentka studiów licencjackich na kierunku filologia polska na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Swoją pracę dyplomową poświęciła traumatycznemu obrazowi śmierci matki w poezji Tadeusza Różewicza i Eugeniusza Tkaczyszyna-Dyckiego. Interesuje się literaturą XX i XXI wieku, ze szczególnym uwzględnieniem afektywnego wymiaru literatury.

Fanfikcja

Fan fiction to, jak powiada Lidia Gąsowska, autorka polskiej monografii poświęconej zjawisku (jak i wielu innych prac tej tematyki dotyczących), „forma popkultury udostępniana za pośrednictwem mediów masowych; reprezentowana przede wszystkim przez utwory pisane na podstawie popularnych książek, filmów, seriali, komiksów, kreskówek; tworzą ją fani”¹.

Definicja ta zawiera trzy podstawowe elementy przewijające się również w innych opisach zjawiska. Wyznacza miejsce tej twórczej praktyki w kulturze (mowa o związku z kulturą popularną i masową), wskazuje zależność utworów od powstałych wcześniej, popularnych, dzieł kultury oraz identyfikuje twórców – fanów owych popularnych dzieł.

Szeroko pojętą tematyką „fanowską” zajmuje się dziedzina zwana *fan studies* – „badaniami fanoznawczymi”² – obejmująca zjawiska z zakresu m.in. kulturoznawstwa, socjologii, psychologii³.

Geneza zjawiska | Geneza literackiej twórczości fanowskiej jest zagadnieniem niejednoznacznym – uzależnionym od perspektywy opisu tej praktyki artystycznej. Abigail Derecho wskazuje dwie hipotezy pojawiające się często w literaturze przedmiotu:

1) fanfikcja powstała tysiące lat temu, wraz z opowieściami mitycznymi i trwa do dziś, obejmując zarówno dzieła osób uważających się za fanów i tych, którzy nie tworzą wewnątrz fandomów (...) 2) fanfikcję należy rozumieć jako produkt kultur fanowskich, które mają swój początek albo pod koniec lat 60. XX wieku, wraz z pojawieniem się fanzinów *Star Treka*, albo, najwcześniej, na początku lat 20. XX wieku w środowisku [skupionym wokół twórczości Jane – przyp. T.U.] Austen i [postaci] Holmesa⁴.

Dodajmy też, że prócz opowieści mitycznych za zjawiska pokrewne fanfikcji uznaje się niekiedy apokryfy czy preromantyczną kulturę literackiego naśladownictwa (w przeciwieństwie do kultu oryginalności)⁵, z kolei spośród skojarzeń bliższych czasowo współczesnej fanfikcji badacze wskazują na związki ze zjawiskiem intertekstualności⁶ czy poetyką postmodernistyczną⁷.

¹ L. Gąsowska, *Fan fiction. Nowe formy opowieści*, Kraków 2015, s. 298.

² Zob. np. A. Kobus, *Fanfiction a funkcjonowanie literatury popularnej. Zarys perspektywy historycznej*, „Kultura Popularna” 2013, nr 3, s. 147-148.

³ O akademickiej historii definiowania samego zjawiska „fanostwa” zob. np.: M. Hills, *Fan Cultures*, London–New York 2002.

⁴ A. Derecho, *Archontic Literature. A Definition, a History and Several Theories of Fan Fiction*, [w:] *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of Internet. New Essays*, red. K. Hellekson, K. Busse, Jefferson 2006, s. 62.

⁵ Zob. np. A. Włodarczyk, M. Tymińska, „*Fan fiction*” a literacka rewolucja fanowska. *Próba charakterystyki zjawiska*, „Panoptikum” 2012, nr 11, s. 92-93.

⁶ Zob. tamże, s. 96-100.

⁷ Zob. np. L. Gąsowska, *Od Borgesa do Manovicha. O kilku znanych metaforach*, [w:] też, *Fan fiction. Nowe formy opowieści*, s. 22-34.

W przypadku hipotezy drugiej, wiążącej fanfikcję z rozwojem kultur fanowskich, szczególną rolę odgrywa cyberkultura. Kulesza-Gulczyńska wskazuje na cztery aspekty zmian związanych z rozwojem internetu, wpływające na kształt twórczości fanowskiej: „sposób publikacji tekstu”, „status tekstu”, „status autora, problem autorstwa”, „funkcjonowanie społeczności twórców (i pojawienie się w ich obrębie nowych form literackich i paraliterackich”⁸). Fanfikcja literacka oglądana z perspektywy literackiej cyberkultury („liternetu”, by posłużyć się zgrabnym, lecz już rzadko wykorzystywanym terminem z wczesnej fazy badań nad tym zjawiskiem⁹) każe nam ponawiać dociekania nad rolą medium w przekazie literackim i zadawać pytania analogiczne do tych, które zastanawiają badaczy e-literatury: czy literacka twórczość internetowa to zjawisko zupełnie nowe czy kontynuacja dawnych postaw obecnych, na zasadzie „długiego trwania”, w kulturze.

W przypadku bliskiego powiązania fanfikcji literackiej ze wspólnotami fanów, także ujęć o charakterze socjologicznym¹⁰, szczególną rolę odgrywa refleksja kulturoznawcza i mediologiczna¹¹. Kultura fanowska jest związana z kulturą popularną i masową (pozostawmy na boku perturbacje terminologiczne związane z tymi terminami – po części do nich powrócimy), ze „skurczeniem się przestrzeni”¹². Fanfikcja literacka, jaką znamy dzisiaj, możliwa jest wskutek przyspieszenia komunikacji międzyludzkiej, umożliwiającej na początku (w wieku XIX) dotarcie tekstów do odbiorców w bezprecedensowym tempie, a następnie ich swobodniejszą wymianę (demokratyzację pisania, upowszechnienie „tanich tekstów”¹³). Wreszcie dziś owa swoboda komunikacyjna prowadzi już wedle niektórych do przejścia od epoki „wszechobecności” przekazu (charakterystycznej dla kultury masowej) do epoki, w której dominuje ulotność przekazów symbolizowana choćby przez przekaz na żywo (*live*)¹⁴.

Fanowska fikcja literacka a literaturoznawstwo | Wśród opracowań poświęconych literackiej fanfikcji akademickie literaturoznawstwo wykorzystywane jest szczególnie do tekstowej analizy tej twórczości mającej na celu rozpoznanie jej typologii. Propozycje tego rodzaju stanowią, także dziś, topos badawczych dociekań nad literaturą fanowską. Jedną z bardziej znanych wysunął Henry Jenkins. Autorzy fanfików w stosunku do oryginałów stosują wedle badacza (typy się nie wykluczają): rekontekstualizację (mniejsze uzupełnienia, wyjaśnienia wątków); poszerzanie ram czasowych serii, „refokalizację” (koncentracja na bohaterach, którym przypisano w oryginale mniejsze znaczenie); moralne „zmiana sojuszy” [*realignment*] (radikalna refokalizacja przemieniająca „złe charaktery” w pozytywne bohaterów); zmianę gatunku; połączenie [*cross over*] (łączenie elementów różnych tekstów); przeniesienia bohaterów (np. nadanie nowej tożsamości bohaterom); personalizację (np. przybliżenie realiów oryginału do własnych doświadczeń twórcy); emo-

⁸ B. Kulesza-Gulczyńska, *Znaczenie internetu w rozwoju fan fiction, czyli twórczość fanowska i nowe media*, red. K. Pokorna-Ignatowicz, J. Bierówka, Kraków 2014.

⁹ *Liternet. Literatura i internet*, red. P. Marecki, Kraków 2002.

¹⁰ Zob. np. S. Krawczyk, *Badacz z fanem w jednym domu. O potrzebie kontaktów z fandomem w badaniach nad narracyjnymi gramami fabularnymi*, „Homo Ludens” 2010, nr 1/(2).

¹¹ O „literaturocentrycznych” i „kulturocentrycznych” ujęciach zagadnienia zob. np.: A. Mazurkiewicz, *Nowe formy quasi-literackie w kulturze popularnej. Rekonesans*, „Literatura i Kultura Popularna” 2009, t. XV, s. 43.

¹² Zob. P. Sloterdijk, *Kryształowy pałac. O filozoficzną teorię globalizacji*, przeł. B. Cymbrowski, Warszawa 2011, s. 307-336.

¹³ V. Flusser, *Ku filozofii fotografii*, przeł. J. Maniecki, Katowice 2004, s. 369.

¹⁴ R. Debray, *Wprowadzenie do mediologii*, przeł. A. Kapciak, Warszawa 2010, s. 55.

cjonalną intensyfikację (np. koncentracja na kluczowych, emocjonalnie nasyconych, elementach fabuły); erotyzację¹⁵.

Spośród nowszych koncepcji zwróćmy uwagę na propozycję Anny Perzyńskiej, która również wychodzi od zdefiniowania fanfikcji jako „literatury drugiego stopnia” i za decydujące kryterium typologii uznaje stosunek do dzieła kanonicznego. Przykłada jednak szczególną wagę do tego, aby poszczególne wyróżnione kategorie „nie nakładały się na siebie”:

proponuję podzielić fanfiki na historie **kanoniczne** (które nie zmieniają dzieła-źródła) i **alternatywne** (które pozwalają sobie na mniejsze lub większe zmiany). Dalej, ze względu na perspektywę czasową, należy wyróżnić: **prequele** (przedstawiające wcześniejsze losy bohaterów), **sequele** (przedstawiające dalsze losy bohaterów) i **historie równoległe** (przedstawiające wydarzenia w czasie równoległym do czasu akcji tekstu źródłowego). Ze względu zaś na zawartość fabularną należy wymienić: **uzupełnienia** (związane z główną fabułą – wypełniające luki fabularne głównej historii i przedstawiające losy postaci pierwszoplanowych), **spin-off** (niezwiązane z główną fabułą – wypełniające luki fabularne pobocznych historii, przedstawiające losy postaci drugoplanowych lub epizodycznych), **zmiany punktu widzenia** (przedstawiające znaną historię z innej perspektywy narracyjnej) i **alternatywne linie czasowe** (proponujące alternatywną wersję głównych wydarzeń, respektujące kanon tylko do któregoś momentu)¹⁶.

Możemy również wskazać na fanfiki, które łączą nie tyle sposoby kształtowania relacji z oryginałem (choć to sprawy poniekąd ze sobą związane), ale też wspólna tematyka¹⁷, jak w przypadku między innymi fanfików typu slash, mpreg, fluff, mary sue, R/T (*Rape/Torture*)¹⁸.

Interesujące refleksje przy okazji rozróżnień z zakresu poetyki fanfika znajdujemy u Sheenagh Pugh, autorki *The Democratic Genre. Fan Fiction in a Literary Context*. Badaczka wskazuje między innymi na wpływ długości fanfików na wprowadzenie do dzieł „oryginalnych bohaterów” (spoza kanonu) – serie dzieł pozwalają na to w większym stopniu niż krótkie formy¹⁹. Krótkie formy z kolei mogą w fanfikcji wcale nie cechować się nieokreślonością – mogą zawierać nawet złożone fabularne ingerencje czy interpretacje – gdyż znajomość kanonu zdejmuje z twórcy „obowiązek” zaznajamiania widza od podstaw z opowiadaną mu historią²⁰.

Fan fikcja a literackość i literacki sposób organizacji społeczności
Zarówno sam fandom, jak i jego badacze (niekiedy z fandomu się wywodzący) operują pojęciami charakterystycznymi dla literaturoznawstwa, a w szczególności określeniami gatunków

¹⁵H. Jenkins, *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*, New York–London 2005, s. 165–182.

¹⁶A. Perzyńska, *Literackie zabawy w środowiskach fanowskich. Studium przypadku*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, s. 149.

¹⁷Por. D. Jankowiak, *Fanfikcja jako przykład instrumentalizacji literatury*, „Litteraria Copernicana” 2013, nr 2, s. 108.

¹⁸Wiele innych pojęć i kategoryzacji jest ważnych dla literackiej fanfikcji. Uwadze czytelnika należy polecić *Słownik fanowskich pojęć oraz Najczęstsze oznaczenia faników pojawiające się na stronach z fikcją fanowską* będące częścią monografii Lidii Gąsowskiej (*Fan fiction. Nowe formy opowieści*, s. 298–300).

¹⁹S. Pugh, *The Democratic Genre. Fan fiction in a Literary Context*, Bridgend 2005, s. 182.

²⁰Tamże, s. 172–173.

czy podgatunków i mechanizmów tekstowych właściwymi poetyce. Mniej natomiast uwagi poświęca się praktykom interpretacyjnym²¹.

Częstość wykorzystywania terminologii „poetycznej” wynika z charakteru twórczości fanfikcyjnej – przede wszystkim jej uzależnienia od pierwowzorów oraz reguł twórczych składających się na fanon (wypracowany przez dłuższy czas zestaw akceptowanych przez wspólnotę fanowską zachowań twórczych). Literacka twórczość fanowska wyzyskuje potencjały – fabularne, narracyjne, tematyczne itd. – tekstów kultury popularnej, stając się tym samym wdzięcznym przedmiotem dociekań z zakresu poetyki.

Należy podkreślić, że owo uzależnienie od tekstów kultury popularnej niesie ze sobą ograniczenia nakładane i akceptowane przez środowisko fanowskie. Jak powiadają Stein i Busse, fanfikcja to „zabawa z ograniczeniami” (*limit play*)²². W różnych fandomach funkcjonują różne formy twórczej kontroli i krytycznej refleksji²³ – od komentarza, przez instytucję fandomowych beta-readerów, po wyspecjalizowane analizatornie i meta fandomy. Niektórzy badacze uważają to za cechę łączącą fandom z życiem literackim:

Można powiedzieć, że tworzy się [w fandomach dbających o jakość zamieszczanych publikacji]²⁴ w sposób spontaniczny, bez wyspecjalizowanych instytucji i formalnych zależności, życie literackie stanowiące w znacznej mierze imitację tego, które znamy spoza sieci²⁵.

Literacka fanfikcja jest działalnością o charakterze społecznym i wspólnotowym – dziś skoncentrowaną w internecie, który umożliwia nawiązanie natychmiastowej relacji z odbiorcami i nadawcami o podobnej relacji z kanonem i podobnym uzależnieniu od fanonu. Jest to zatem twórczość „literacka” *par excellence*, oparta na relacjach różniących się znacząco od modelu literatury ukształtowanego w kulturze druku i książki. Kontekstem dla niej jest też specyficzna odmiana życia literackiego – mniej zinstytucjonalizowanego, a bardziej sprywatyzowanego. W tradycji badań literackich o takim życiu literackim dowiadujemy się najczęściej nie z prac interpretacyjnych, ale biografistyki, wspomnień, listów czy szkiców literackich... Stopień powiązania faktów artystycznych (literackich) z relacjami społecznymi, kulturą życia codziennego, jest w fanfikcji porównywalny z literaturą oglądaną z perspektywy właśnie takich tekstów.

W tym sensie literacką fanfikcję zaliczyć można do literackich praktyk codzienności (w znaczeniu, jakie codzienności przypisują, w największym uogólnieniu, tacy badacze, jak choćby

²¹Zob. np. D. Kaplan, *Construction of Fan Fiction Character Through Narrative*, [w:] *Fan Fiction and Fan Communities...*, s. 134-152.

²²Zob. K. Busse, L. Stein, *Limit Play, Fan Authorship between Source Text, Intertext, and Context*, „Popular Communication: The International Journal of Media and Culture” 2009, nr 4; por. P.D. Jankowiak, S. Krawczyk, *Granice kreatywności. Dyskurs dotyczący postaci typu „mary sue” w amatorskiej twórczości literackiej a reguły funkcjonowania społeczności fanowskich*, „Kultura i Edukacja” 2003, nr 2; L. Gąsowska, *Praktyka pisania fan fiction. Tutorial fanfikowca*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2013, z. 2.

²³Zob. np. O. Dawidowicz-Chymkowska, *Fan fiction. O życiu literackim w internecie*, [w:] *Tekst (w) sieci 2. Literatura. Społeczeństwo. Komunikacja*, red. A. Gumkowska, Warszawa 2009, s. 64-68.

²⁴Wszelkie uwagi, uzupełnienia i podkreślenia w nawiasach kwadratowych pochodzą od autora hasła, chyba że zaznaczono inaczej.

²⁵O. Dawidowicz-Chymkowska, *Fan fiction. O życiu literackim w internecie*, s. 68.

Michel de Certeau), a więc praktyk artystycznych, które opisywać trzeba zarówno jako sposób uczestnictwa w polu społecznym, jak i w polu sztuki.

Dodajmy także, że choć badanie literackiej twórczości fanów zakłada badanie praktyk twórczych, to znaczną część fandomu stanowią odbiorcy, czytelnicy, konsumenci...²⁶, współtworzący to środowisko, często w ogóle nie zabierając głosu (co potwierdza znaczną liczebną przewagę odbiorców internetowych treści nad twórcami). Ponadto, pomijam w tym miejscu zjawisko fanfikcji pokrewne – fanowską krytykę literacką, umiejscowioną wobec pola wiedzy (dyscypliny literaturoznawczej) w sposób, jak się wydaje, analogiczny do społeczności literackiej fanfikcji²⁷.

Fanfikcja jako inspiracja do teorii twórczości amatorskiej | Literacka twórczość fanowska to w ogromnej mierze twórczość amatorska (znane są także przypadki zawodowych pisarzy podejmujących się takiej działalności²⁸). Współczesny status „amatora” jest, oczywiście, problematyczny. Pozostawiając na boku uwarunkowania materialne piśmarnego „zawodownictwa”²⁹, chcę poświęcić swoją uwagę estetycznym aspektom zagadnienia.

Jacques Rancière użył swego czasu – pisząc o kinie – frazy „polityka amatora” [*la politique de l'amateur*]³⁰. Kategorię „amatora” w tym kontekście utożsamiać należy z postacią miłośnika, wielbiciela, kinomana – a jego polityczna pozycja wynika z demokratycznego potencjału „oglądania”: to „podróżnik, mentalny kartograf, którego wyobraźnia i pamięć rysują psychogeograficzne mapy odtwarzające wydarzenia łączące to, co **intymne**, i to, co **wspólne**”³¹. Rancière identyfikuje w historii sztuki moment, gdy amatorzy mogli „wystawić” własne emocje i przekonania przeciwko siłom dyskursów wiedzy, gdyż te nie zostały jeszcze utrwalone (dotyczyły nowej odmiany sztuki):

Kinomania połączyła kult sztuki z demokratycznością rozrywki i emocji, kwestionując kryteria włączenia kina do wysokiej kultury. Utrzymywała, że wielkość kina nie polega na metafizycznej wzniosłości jego tematyki czy uwidacznianiu efektów plastycznych, lecz w nieuchwytniej różnicy, z jaką przekłada tradycyjne historie i emocje na obrazy. Kinomaniacy nazwali tę różnicę *mise-en-scène*, nie wiedząc w zasadzie, co to znaczy. Nie wiedzieć, co się kocha i dlaczego, jak mawiają, to cecha właściwa namiętności³².

²⁶Zob. np. D. Jankowska, *Pogoń za opowieścią – analiza motywacji czytelnictwa amatorskiej twórczości fanfikcyjnej*, „Studia Medioznawcze” 2013, nr 1; S. Krawczyk, *Prosumpcja polskich miłośników literatury fantastycznej*, WN Katedra 2014, s. 175-210.

²⁷Internet, powiada Olga Dawidowicz-Chymkowska (taż, „Wynaturzone” *Forum Fanów Małgorzaty Musierowicz jako interakcyjna maszyna interpretacyjna: studium przypadku*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6, s. 297), powoduje, że rozróżnienie, proponowane przez Erazma Kuźmę ponad 20 lat temu, na „interpretatorów-członków społeczności literaturoznawczej” i „czytelników”, których różni zasięg wyrażanych opinii (publiczne opinie krytyków i prywatne czytelników), traci rację bytu.

²⁸Zob. np. S. Pugh, *Across the Borderline. Fanfic and Profic*, [w:] tenże, *The Democratic Genre...*, s. 143-168.

²⁹Zob. np. L. Stetkiewicz, *Dla niektórych literata jest taka zapłata..., czyli dochody z literatury; Styl życia z konieczności i z wyboru*, [w:] też, *Szkice z „ziemi niczyjej” czyli z socjologii literatury*, Toruń 2009, s. 121-189; J. Sowa, *Habitus pisarzy i pisarek*, [w:] *Literatura polska po 1989 roku w świetle teorii Pierre’a Bourdieu. Raport z badań*, Kraków 2014, s. 163-235.

³⁰Zob. Rancière Now. *Current Perspectives on Jacques Rancière*, red. O. Davis, Cambridge 2013, s. 149 i n.

³¹Tamże.

³²J. Rancière, *The Gaps of Cinema*, przeł. W. van der Star, „NECSUS. European Journal of Media Studies” 2012, nr 1, <<http://www.necsus-ejms.org/the-gaps-of-cinema-by-jacques-Rancière>> dostęp: 23.01.2016. To angielskie tłumaczenie wstępu do *Les Écarts du cinéma* Rancière’a.

To jedna strona opowieści o amatorach – pisana z perspektywy amatora-wielbiciela, który niekoniecznie świadomie staje się innowatorem. Istnieje także inna wersja opowieści o amatorach. Liczne współczesne praktyki i teorie estetyczne dążą do zakwestionowania dominacji „dyskursów wiedzy” poprzez „emancypację widza”. Na horyzoncie tej estetycznej drogi znajduje się sztuka, która chciałaby przełamać utrwalone estetyczne „podziały” i role poprzez przypisanie widzom, odbiorcom roli twórców: „dwudziestowieczna sztuka jest często opisywana w kategoriach modernistycznego paradygmatu, który utożsamia artystyczną rewolucję z koncentracją sztuki na własnym medium i przeciwstawia owo skupienie rynkowej estetyzacji życia. Następnie jesteśmy świadkami rozpadu nowoczesności w latach 60. pod naporem politycznego zakwestionowania artystycznej autonomii i inwazji rynkowych form reklamy”.

Francuski badacz zaznacza wyraźnie:

Historia o zwyciężeniu modernistycznej czystości przez postmodernistyczną postawę „wszystko ujdzie” opiera się na przeoczeniu faktu, że gdzie indziej, choćby w kinie, owo zacieranie granic [sztuki] nastąpiło w bardziej złożony sposób. Kinomania zakwestionowała kategorie artystycznej nowoczesności, nie wykpiwając kultury wyższej, ale powracając do bardziej intymnych, niejasnych powiązań między znakami artystycznymi, emocjonalnością historii i odkryciem powabu ukazywania nawet najzwyczajniejszego spektaklu na jasnym ekranie ciemnego kina (...) Tak zainicjowana została pozytywna interpretacja, ani ironicznej, ani odczarowanej, nieczystości sztuki³³.

Francuski badacz wysuwa zatem dwie teorie współczesnej „nieczystości sztuki” zakładające wykorzystanie amatorskiej twórczości – neoawangardową jej emancypację (przekazanie przez dotychczasowych twórców, także w ramach samych praktyk artystycznych, głosu amatorom, negacja hierarchii estetycznych) oraz praktyki wielbicieli sztuki, którzy łączą to, co „wspólne” z tym, co „intymne” (oraz, dodajmy, to, co tradycyjne, z tym, co innowacyjne), zamieszkując pogranicza sztuki i codzienności.

Fanfikcja a kultura życia codziennego

Ów drugi sposób rozumienia „amatorskości” skłania do postrzegania fanfikcji jako literackiej praktyki przynależącej do kultury życia codziennego. Świadczy o tym złożona zależność między tym, co intymne i wspólne, estetyczne i społeczne w praktykach podejmowanych przez twórców literackiej fanfikcji.

W tym rodzaju praktyki literackiej zauważamy z jednej strony mechanizm badawczego przekształcania literatury – sztuki – w to, co „zwykłe” czy „codzienne”. Z wyznaczonego jej, określonego i autonomicznego miejsca wciąga się ją w przestrzeń praktyk społeczności aktywnych odbiorców-twórców. Z drugiej strony powstające teksty stają się elementem tworzenia społecznych relacji w fandomie oraz stanowią manifestację osobistego zaangażowania twórczego, wyzyskania przekazu twórczego do własnych celów. Takie ich usytuowanie sprawia jednocześnie, iż stanowią przykład twórczyń życia codziennego – literackich praktyk codzienności – autorek twórczości o statusie niejednoznacznym, która ze swej istoty częściowo

³³Tamże.

łączy się z polem sztuki (związanym z dyskursami wiedzy oraz oficjalnej kultury) i częściowo z prywatnym życiem nieartystycznymi praktykami społecznymi jej autorów. Pamiętajmy jednak, że żaden z tych mechanizmów nie wyklucza wykorzystania praktyk fanowskich przez nadawców treści dla realizacji własnych celów ekonomicznych.

Wielbicieli sztuki (jej amatorów-„widzów”) oraz amatorów-twórców łączy z dominującymi koncepcjami i porządkami estetycznymi relacje niejednoznaczne. Z jednej strony, ich aktywność w sferach niedookreślonych przez dyskursy wiedzy może stanowić przeciwwagę wobec obojętnych lub osłabionych głosów „zawodowców”. Z drugiej – amatorzy sztuki i amatorzy-twórcy przejawiają często – wiedząc o tym lub nie – tradycyjne przekonania estetyczne czy też odwołują się do dominujących (choćby wywodzących się z kultury masowej czy popularnej) form ekspresji twórczej. Uczestnicząc w kulturze popularnej, tworząc i współtworząc treści na marginesie, w porozumieniu lub przeciwko instytucjom kulturalnego przemysłu, autorki fanfikcji nieustannie znajdują się w centrum sporów o naturę współczesnej kultury popularnej.

Fani a przemysł kulturalny

Jednym z ważniejszych wątków „badań fanoznawczych” jest rola fanów we współczesnym przemyśle kulturalnym. Wszak to właśnie, w znacznej mierze, wokół dzieł kultury popularnej współtworzących ów przemysł grupują się wielbicieli. „Przemysłowość” dotyczy tutaj zarówno produkcji kulturalnej (relacji między fanami a masowym przekazem instytucji), jak i relacji ekonomicznych. W opracowaniach poświęconych ekonomicznym uwarunkowaniom kultury fanowskiej kluczową rolę odgrywają terminy konsumpcja i prosumpcja. W przypadku tej drugiej – przedmiotem dociekań jest często stopień uzależnienia uczestników kultury od ekonomicznych interesów nadawców masowych treści kulturowych³⁴. Innym ważnym zagadnieniem jest kwestia praw autorskich w kontekście wykorzystywania tekstów pierwowzorów przez autorów fanfików³⁵.

Pytanie o uczestnictwo fana w praktykach globalnych instytucji medialnych oznacza ponowne sporu o naturę współczesnej kultury popularnej. Niektórzy badacze akcentują mechanizm przetwarzania przekazów masowych przez ich odbiorców:

Popularne teksty same w sobie nie mają znaczenia – nigdy nie są samowystarczalnymi strukturami znaczącymi (...), one prowokują znaczenia i przyjemność, są dopełniane dopiero wtedy, kiedy ludzie czynią z nich część własnej codziennej kultury. Ludzie tworzą kulturę popularną na przecięciu życia codziennego i konsumpcji produktów przemysłów kulturowych. Celem tej wytwórczości jest zatem produkcja znaczeń ważnych w codziennym życiu³⁶.

³⁴Zob. np. J. Fiske, *Kulturowa ekonomia fandomu*, „Kultura Popularna” 2008, nr 3; S. Krawczyk, *Prosumpcja...*; P. Siuda, *Kultury prosumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*, Warszawa 2012.

³⁵Zob. np. D. Jankowiak, *Fan fiction – wolność czy samowola? Między własnością intelektualną, twórcą a miłośnikami*, [w:] *Wybory popkultury. Relacje kultury popularnej z polityką, ideologią i społeczeństwem*, red. K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2014; A. Czaplińska, P. Siuda, *Fandomy jako element ruchu społecznego „wolnej kultury”, czyli prawo autorskie a produktywność fanów*, [w:] *Homo Creator czy Homo Ludens? Twórcy – internauci – podróżnicy*, red. W. Muszyński, M. Sokołowski, Toruń 2008.

³⁶J. Fiske, *Reading the Popular*, London–New York 2005, s. 6.

O ile można dociekać, czy „popularne” znaczenia podtrzymują ekonomiczne relacje władzy, czy niosą w sobie jakąś formę sprzeciwu, to nie można – powiada Fiske – dowodzić, że odbiorcy tworzący popularną kulturę są całkowicie biernymi, ubezwłasnowolnionymi masami.

W *Textual Poachers* Henry Jenkins, powołując się na koncepcję codzienności Michela de Certeau, pisał o tekstowym kłusowaniu fanów w przestrzeni kultury popularnej. Fani wielkim strategiom koncernów medialnych przeciwstawiali swoje taktyki życia codziennego.

Do rozpoznania de Certeau, aby zaktualizować je w rzeczywistości nowomediów, powrócił Lev Manovich. W jego *The Practice of Everyday (Media) Life* czytamy, iż „wynaleziona” przez de Certeau codzienność uległa głębokiej przemianie wskutek rozwoju „paradygmatu Web 2.0”:

od czasu publikacji *Wynaleźć codzienność* firmy rozwinęły nowe rodzaje strategii. Naśladują one taktyki brikolażu, przetworzenia i remiksu. Innymi słowy: logika taktyk stała się logiką strategii (...). Od lat 80. XX wieku konsument i przemysł kulturalny zaczęły systematycznie przemieniać każdą subkulturę (szczególnie subkultury młodych) w produkty. W skrócie, kulturowe taktyki wytworzone przez ludzi są teraz im sprzedawane. Jeśli chcesz „sprzeciwić się mainstreamowi”, masz na podorzędzie wiele możliwych stylów życia – dotyczących każdego aspektu subkultury, od stylów muzycznych i wizualnych do ubrań i slangu – które możesz sobie kupić³⁷.

Oczywiście, niektórzy badacze uważają, że mechanizm utowarowienia amatorskiego, odbiorczego czy fanowskiego uczestnictwa w kulturze dotyczy kultury popularnej w ogóle, nie tylko jej „wersji Web 2.0”. Tak należy rozumieć narracje choćby McGuinona³⁸ (sam Fiske wywodzi tego typu argumenty od Althusserowskiej kategorii ideologii czy hegemonii Gramsciego³⁹), który stwierdza, że produkcja symbolicznych znaczeń, stawiających jednostkowy, kulturowy opór wobec masowych ideologii, jest w ogólnym rozrachunku mało istotna. W globalnym (globalizującym się) systemie późnego kapitalizmu chodzi bowiem przede wszystkim o panowanie nad warunkami konsumpcji, relacjami ekonomicznymi.

Tomasz Umerle

³⁷L. Manovich, *The Practice of Everyday (Media) Life*, tłum. własne, <http://manovich.net/content/04-projects/059-the-practice-of-everyday-media-life/56_article_2008.pdf> dostęp: 23.01.2016. Artykuł udostępniony na stronie autora. Polskie tłumaczenie: *Praktyka (medialnego) życia codziennego*, przeł. studenci II roku studiów uzupełniających kulturoznawstwa SWPS, „Kultura Popularna” 2008, nr 4, s. 71-81.

³⁸Zob. J. Storey, *The politics of the Popular*, [w:] tenże, *Cultural Theory and Popular Culture. An Introduction*, Harlow 2009, s. 213-246.

³⁹Zob. J. Fiske, *Reading the Popular*, s. 174 i n.

SŁOWA KLUCZOWE:

fanfikcja

FANI

ABSTRAKT:

Hasło prezentuje literacką twórczość fanowską w kontekście poetyki, literackiej twórczości amatorskiej oraz wybranych zagadnień kulturoznawczych i mediologicznych.

cyberkultura

twórczość amatorska

NOTA O AUTORZE:

Tomasz Umerle – doktorant na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej UAM, pracownik Pracowni Bibliografii Bieżącej IBL PAN. Autor książki *Trocki – storczyki – literatura. Miejsce literatury w (auto)biografii intelektualnej Richarda Rorty’ego* (Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2015), artykułów naukowych m.in. w „Ruchu Literackim”, „Przestrzeniach Teorii”, „Wielogłosie” (w druku), „Tematach z Szewskiej”, „FA-arcie” oraz prac popularyzujących wiedzę o literaturze.

Spoken-word poetry

Spoken-word poetry – poezja słowa mówionego; w tradycji angloamerykańskiej specyficzny rodzaj poezji przeznaczonej do publicznego wykonywania lub odczytywania na scenie. Ten z pozoru prosty angielski termin nasuwa znaczne trudności definicyjne (i przekładowe), zdaje się on bowiem rozumiany dwojako – szerzej jako poezja mówiona w ogóle, w skład której wchodziłyby wszystkie oralne formy poetyckie – w tym poezja performatywna, eksperymentalna, *jazz poetry*, ale też – a może przede wszystkim – hip hop; i wężiej – jako pewien osobny współczesny podgatunek poezji o amerykańskiej proweniencji, silnie związany ze slamami poetyckimi¹ – tj. wykonywany przed publicznością, w większości bez rekwizytów, akompaniamentu muzyki czy tańca.

Poezja słowa mówionego *sensu stricto* od drugiej połowy lat osiemdziesiątych zyskiwała na Zachodzie coraz większą popularność, podczas gdy w Polsce do dziś pozostaje stosunkowo nieznana. Co ciekawe, ta powszechność poezji *spoken-word* nie przekłada się na mnogość naukowych opracowań na jej temat². Dzieje się tak dlatego, że – co rozwinę później – u samych swych źródeł i założeń *spoken-word poetry* ma charakter egalitarny, wysoce demokratyczny i antyakademicki, by nie powiedzieć antyinteligentki, a przy tym dość popkulturowy, jeśli nie wręcz masowy. W piśmiennictwie polskim tematyka poezji słowa mówionego w tym współczesnym przyjętym w niniejszym tekście znaczeniu w zasadzie nie funkcjonuje w ogóle.

Jeśli już *spoken-word poetry* pojawia się w opracowaniach naukowych, to najczęściej w dwóch kontekstach. Pierwszym jest pedagogika i nauczanie szkolne. Według badaczy i badaczek zainteresowanych tym tematem, jak np. Amy Borovoy, *spoken-word* może być „świetnym sposobem na zaangażowanie [naszych klas], na ożywienie tekstu, na zachęcenie uczniów do zabrania głosu”³. W podobnym tonie w kontekście możliwości samopoznania i wyrażenia siebie poprzez studiowanie poezji słowa mówionego piszą Shiv Raj Desai i Marsh Tyson⁴. O funkcji poezji *spoken-word* w edukacji wspominają także m.in. Maisha T. Fisher w *Writing in Rhythm: Spoken-word Poetry in Urban Classrooms* czy Scott Herndon oraz Jen Weiss w *Brave New Voice: The YOUTH SPEAKS Guide to Teaching Spoken-word Poetry*. Refleksja na temat *spoken-word poetry* znajduje swoje miejsce także w badaniach nad oralnością w kontekście literackim u takich badaczy, jak Dana Gioia, podążających za myślą chociażby Waltera J. Onga. Gregory Nagy natomiast pisze o slampie, odnosząc się do tradycji antycznej.

¹ Slam – rodzaj konkursu poetyckiego. W Stanach Zjednoczonych termin *spoken-word poetry* bywa używany wymiennie ze *slam poetry*.

² Na temat slamów poetyckich można znaleźć m.in. takie publikacje, jak: *The Cultural Politics of Slam Poetry: Race, Identity, and the Performance of Popular Verse in America* Susan B.A. Somers-Willett czy *Poetry Slam: The Competitive Art of Performance Poetry* Gary’ego Mexa Glaznera. Na gruncie polskim bodajże najobszerniejsze opracowanie stanowi tom *Najlepszy poeta nigdy nie wygrywa. Historia slamu w Polsce 2003–2012* pod redakcją Agaty Kołodziej.

³ A. Borovoy, *Five-Minute Film Festival: The Power of Spoken Word Poetry*, <<http://www.edutopia.org/blog/film-festival-poetry-spoken-word-literacy>> dostęp: 11.04.2016.

⁴ S.R. Desai, M. Tyson, *Weaving Multiple Dialects in the Classroom Discourse: Poetry and Spoken Word as a Critical Teaching Tool*, „Taboo: The Journal of Culture and Education” 2005, 9.2, s. 71–90.

Na performatywny, a więc wybiegający poza prosty ustny przekaz, charakter poezji *spoken-word* uwagę zwraca Susan Somers-Willett, pisząc, że w odbiór tej zaangażowany jest nie tylko słuch, ale *de facto* wszystkie zmysły, a od samej recytacji ważniejsze staje się odegranie wiersza⁵. Zgodnie z założeniami Somers-Willett poezja *spoken-word* funkcjonuje i na piśmie, i na scenie. Także według Marka Otuteyego poezja *spoken-word* wykracza poza warstwę słowno-tekstową, ponieważ w *spoken-word* wszystko, co znajduje się na papierze, to tekst, a muzyka wiersza żyje w performerze.

Oprócz odwołania się do oczywistej proveniencji antycznej⁶, część badaczy upatruje swoistego początku *spoken-word* także w wieku XIX, kiedy to powszechna była publiczna recytacja cudzych wierszy⁷. Jednak ruchami, które najbardziej przyczyniły się do rozwoju poezji słowa mówionego, były Harlem Renaissance oraz Beat Generation. Jak pisze Bernard Hall: „choć obydwa te ruchy powstały we własnym historycznym kontekście, oba zmieniły popularne rozumienie poezji”⁸.

Początki | Harlem Renaissance to określenie społeczno-kulturowego rozkwitu kultury Afroamerykanów w latach dwudziestych XX wieku, który miał miejsce w Harlem w Nowym Jorku. Harlem Renaissance, zwany też New Negro Renaissance, czerpał inspirację przede wszystkim z muzyki czarnych, tj. jazzu i bluesa, oraz kultury i wierzeń Afroamerykanów. Okres Harlem Renaissance to początek tworzenia się osobnej, niezależnej tożsamości czarnych mieszkańców Ameryki, poza dyskursem niewolnictwa i dyskryminacji. Możliwość głośnego wypowiadania swojego doświadczenia stwarzała okazję do przekazywania własnych, jednostkowych historii. W 1922 roku za sprawą Jamesa Weldon Johnsona ukazała się *The Book of American Negro Poetry*, a w 1935 roku pod redakcją Alaina Locke’a *The New Negro*, czyli antologia różnych tekstów – tak esejów, jak i poezji – które promowały równość tudzież sprzeciw wobec niesprawiedliwości społecznej.

Bitnicy natomiast „przenieśli sztuki piękne z wieży z kości słoniowej do kawiarni, barów i innych piwnic”⁹. Poeci z tego pokolenia podłożyli fundamenty pod ruch, który kwestionował kulturę białej klasy średniej. Upowszechnili też głośne odczytywanie poezji. Znaczącym dniem był 7 października 1955 roku, kiedy to w San Francisco odbył się Six Gallery Reading, czyli wieczór poetycki uznawany za pierwszą publiczną manifestację bitników. Tam też obok takich autorów, jak Philip Lamantia czy Michael McClure zadebiutował Allen Ginsberg wierszem *Skowyt*.

W latach sześćdziesiątych narodził się nowy ruch, tj. Black Art, nazwany tak przez związanego z Beat Generation Amira Barakę (a właściwie Everetta LeRoia Jonesa); podobnie jak Harlem Renaissance, choć w sposób bardziej radykalny, Black Art Movement był głęboko zakorzeniony w ruchu walki o równouprawnienie czarnoskórych Amerykanów.

⁵ S.B.A. Somers-Willett, *The Cultural Politics of Slam Poetry: Race, Identity, and the Performance of Popular Verse in America*, Michigan 2009.

⁶ Zob. M.K. Smith, *The Complete Idiot’s Guide to Slam Poetry*, New York 2004.

⁷ L. Wheeler, *Voicing American Poetry: Sound and Performance from the 1920s to the Present*, New York, 2008, s. 6.

⁸ H.B. Hall, *Origins of Spoken-word Poetry*, <<http://www.lessonpaths.com/learn/mmHosted/416178>> dostęp: 1.03.2016.

⁹ Tamże.

Black Art to estetyczna i duchowa siostra koncepcji Black Power. Dlatego Black Art Movement proponuje radykalne przeorganizowanie zachodniej estetyki. Osobny symbolizm, mitologię, krytykę oraz ikonografię. Koncepcje Black Arts i Black Power odnoszą się do afroamerykańskiego pragnienia samostanowienia oraz poczucia przynależności narodowej¹⁰.

To przekształcanie poezji lub jej formy i wprowadzenie nowej tematyki miało na celu oddanie nie tylko tożsamości czarnych poetów, ale także doświadczenia Afroamerykanów w ogóle, między innymi poprzez użycie swoistego języka oraz odwołanie się do kultury i historii czarnych i poszerzenie ram jej twórczości poza muzykę oraz łączenie poezji z ideologią. Chodziło zatem o możliwość wyrażenia siebie głosem innym niż oferowała tzw. kultura wysoka, tożsama z kulturą białych. Tym samym poezja Afroamerykanów stała się niejako bardziej *mainstreamowa* i dostępna dla szerszego grona publiczności. Mimo rozwoju technologii wciąż dominowały głównie wystąpienia w kawiarniach, bowiem wydawcy niechętnie publikowali pracę poetów związanych z Black Arts ze względu na ich skandalizujący charakter lub po prostu dlatego, że nie były one uznawane za prawdziwą sztukę. Tacy twórcy tego okresu, jak Gil Scott-Heron czy grupa The Last Poets stali się inspiracją dla pierwszych raperów.

Następny przełom nastąpił mniej więcej w połowie lat osiemdziesiątych, kiedy to mieszkający w Chicago poeta Marc Kelly Smith, z zawodu robotnik, zorganizował pierwszy slam poetycki w klubie jazzowym Green Mile. Wkrótce miał miejsce kolejny, tym razem w Nowym Jorku w Nuyorican Poets Café, który z czasem stał się najbardziej prestiżowym slamem w kraju i na świecie. W ślad za Nowym Jorkiem poszły San Francisco oraz inne amerykańskie miasta. W 1990 roku za sprawą Garego Mexa Glaznera właśnie w San Francisco miały miejsce pierwsze mistrzostwa slamowe w USA. W latach dziewięćdziesiątych slam zyskał coraz większą popularność także za granicami kraju¹¹. Wtedy też nastąpiło istotne przesunięcie zainteresowania, oprócz czarnych poetów i poetek do głosu doszły także inne marginalizowane mniejszości.

Pierwsze slamy były mocno osadzone na niezadowoleniu i krytyce *status quo*. Dominował głos sprzeciwu wobec zastanej rzeczywistości, poeci w wierszach niejednokrotnie pokazywali swój gniew. Obecnie repertuar tematyczny slamowych poezji jest znacznie szerszy, twórcy równie chętnie sięgają po groteskę czy komizm.

Slam w Polsce, czyli „przyjdź pokrzyczeć na poetów!” | Slam do Polski przywędrował za sprawą Bohdana Piaseckiego, który jeszcze jako student anglistyki zapoznał się z tym zjawiskiem w kultowym londyńskim Farrago Poetry Cafe. Pierwszy slam w Polsce miał miejsce 15 marca 2003 roku w Warszawie w Starej ProchOFFni. Wzięli w nim udział m.in. Wojciech Cichoń, Konrad Lewandowski, Piotr Bonisławski, Anna Bartosiewicz i Jan Kapela, który to ostatecznie został wybrany na zwycięzcę. Z czasem kolejne imprezy slamowe organizowano także w innych miejscach, jak Galeria Off, Fabryka Trzciny czy później

¹⁰L. Neal, *The Black Arts Movement*, „The Drama Review” 1968, t. 12, nr 4, s. 29.

¹¹Przyjmuje się, że pierwszy slam w Europie miał miejsce w Londynie w 1994 roku za sprawą Johna Paula O’Neilla.

Plan Be. Slam szybko rozprzestrzenił się także w kolejnych miastach. Wraz ze wzrostem popularności slamu zaczęto coraz częściej bawić się jego konwencją, organizując np. antyslamy, w których wygrywały najgorsze wiersze. W 2005 roku ruszył festiwal Spoke'N'Word, który przyciąga najlepszych poetów słowa mówionego z kraju i zagranicy. Obecnie to jedna z największych imprez tego typu w Europie.

Choć slam przywędrował do Polski stosunkowo późno, jako element zapożyczony – za pośrednictwem Wielkiej Brytanii – z kultury amerykańskiej, to nie jest on prostym przeniesieniem tego, co obce, na rodzimy grunt. Slam w Polsce nie funkcjonuje bowiem w próżni. Jak pisze Joanna Jastrzębska, slam czerpie pełnymi garściami z rodzimej tradycji literackiej.

[W]spółczesny slam zbudowany jest z elementów znanych z polskiego życia literackiego. Do takich zjawisk, w moim przekonaniu, można zaliczyć XVIII-wieczne konkursy na najlepszy wiersz, odbywające się na salonach literackich improwizacje poetyckie, działalność kabaretów, kawiarniane spotkania bohemy literackiej, a także publiczne występy członków grup literackich w dwudziestoleciu międzywojennym. W takim zestawieniu slam można postrzegać jako kolejne ogniwo rozwoju zjawisk performatywnych związanych z literaturą¹².

Natomiast według Justyny Orzeł tym, co wyróżnia polskim slam, jest nie tyle skupienie na aspekcie rywalizacji i postaci konkretnego slamera, tj. zwycięzcy, co tworzenie „tymczasowej wspólnoty”. Autorka stwierdza więc, że „[p]olski slam realizuje zatem ideę demokratyzacji poezji i otwiera tę przestrzeń dla środowisk niezwiązanych z literaturą”¹³.

Slam w Polsce, podobnie jak i za granicą, wzbudził sprzeczne emocje¹⁴. Już w 2004 roku w „Gazecie Wyborczej” ukazał się np. entuzjastyczny artykuł Igora Stokfiszewskiego. Stokfiszewski tak pisał o poezji slamowej:

Slam poezji jest szansą na dowiedzenie, że poezja może funkcjonować w polskiej rzeczywistości początku XXI w. jako równoprawny partner telewizji, tygodników i komputerowych konsoli, nie tracąc przy tym swojej kulturotwórczej roli¹⁵.

Odpowiedzią na tekst Stokfiszewskiego był artykuł Jerzego Jarniewicza, dużo bardziej sceptyczny, w którym autor wytykał slamowi brak nowatorstwa („to wszystko robiono już dużo wcześniej i dużo ciekawiej”), komercjalizację i wolnorynkową mentalność, przyrównał też slam do walki bokserskiej, gdzie przyjemność wygranej to „nie tyle satysfakcja z uznania publiczności, ile radość ze znokautowania konkurenta”. I dalej: „Slam to wykwit kultury niecierpliwości, w którym widzę potrzebę [...] wyraźnych jednoznacznych hierarchii”. By ostatecznie stwierdzić, że „slam, poezja natychmiastowego spełnienia, jest ucieczką przed czasem. Stawia

¹²J. Jastrzębska, *(R)ewolucja performatywna zjawisk scenicznych. Od salonu do slamu*, [w:] *Najlepszy poeta nigdy nie wygrywa. Historia slamu w Polsce 2003–2012*, red. A. Kołodziej, Kraków 2013, s. 195.

¹³J. Orzeł, *Współzależności i uzależnienia. Slam, czyli...?*, [w:] *Najlepszy poeta nigdy nie wygrywa...*, s. 240.

¹⁴Harold Bloom uznał slam wręcz za „śmierć sztuki”. W podobnym tonie wypowiadał się Lawrence Ferlinghetti, według którego slam „zabija poezję”.

¹⁵I. Stokfiszewski, *Poezja slams zdobywają coraz większą popularność*, [w:] *Najlepszy poeta nigdy nie wygrywa...*, s. 19.

go to niebezpiecznie blisko takich zjawisk współczesnej kultury, jak karaoke, botoks, boysbandy czy gabinety odnowy biologicznej”¹⁶.

Poetyka | Poezja *spoken-word* w sposób oczywisty wykorzystuje elementy teatralne. Dlatego istotny jest nie tylko sam poeta, ale i jego publiczność oraz interakcja z nią. Slam poetycki ma przy tym demokratyczny charakter – w tym sensie, że widownia pełni tu funkcję sędziów, dzięki czemu slamy są niejako samosterowne i kontrolowane wewnętrznie (choć oczywiście obowiązuje wiele zasad zewnętrznych, a w ostatnich latach powstały specjalne instytucje, które formalizują charakter slamów). Stąd tym ważniejsze staje się nawiązanie kontaktu z publicznością.

Wiersze *spoken-word* charakteryzują się pewnymi cechami, wynikającymi ze specyfiki tej poezji. Po pierwsze istotna jest ich długość – podczas slamów poetyckich artyści mają narzucone dodatkowe ograniczenie w postaci trzech i pół minuty. Jako że wiersz *spoken-word* ma miejsce niejako tylko „tu i teraz”, musi mieć formę dającą objąć się w pewnej, znośnej dla publiki, jednostce czasu. Istotny jest także odpowiedni rytm i swoista „płynność” [flow] tej poezji, choć przeważają wiersze niemetryczne, narracyjne.

Poezję słowa mówionego charakteryzują krótkie strofy. Pośród środków stylistycznych dominują metafory, artyści często sięgają także po aliteracje, gry słowne, powtórzenia, wykrzyknienia, pojawia się śpiew, homofonie, onomatopeje itp., rzadziej natomiast rymy.

Egalitarny charakter poezji *spoken-word* prowadzi do tego, że musi być ona relatywnie prosta i uwzględniać kompetencje przeciętnego widza. Wiersze mówione powinny bowiem być zrozumiałe także przy pierwszym odsłuchaniu/obejrzeniu. Dlatego też najczęściej tematyka poezji *spoken-word* skupia się na pojedynczym obrazie czy doświadczeniu. Istotną cechą poezji słowa mówionego jest także to, że wiersze te częstokroć odnoszą się do istotnych, współczesnych wydarzeń, komentując zastanę, bieżącą rzeczywistość, bliską danej publice. To osadzenie w teraźniejszości i temporalny charakter wierszy zdają się jednymi z bardziej znaczących cech *spoken-word poetry*, odróżniającymi je od innych gatunków.

Należy wspomnieć, że sukces odnoszą te wiersze, z którymi publiczność potrafi się utożsamić. Poetka i edukatorka Sarah Kay podkreśla rolę poezji *spoken-word* jako tej, która choć daje szansę na wyrażenie indywidualnego doświadczenia twórcy, przemawia także do doświadczeń słuchaczy/widzów¹⁷. Poezję słowa mówionego charakteryzuje bowiem swoiste zbliżenie między podmiotem lirycznym a autorem, wiersze *spoken-word* pisane są w pierwszej osobie, najczęściej o własnych przeżyciach z perspektywy ja, którym jest performer. Dominuje zatem konfesyjność i problematyka związana z równością, dyskryminacją, nienawiścią, niesprawiedliwością społeczną itp.

Ważną rolę w uwiarygodnianiu odgrywa sam sposób wypowiedzi – poeci i poetki sięgają po język potoczny, niejednokrotnie wulgarny, istotne okazuje się użycie dialektu, slangu czy ak-

¹⁶J. Jarniewicz, *Slam, czyli wiersze na ringu*, [w:] *Najlepszy poeta nigdy nie wygrywa...*, s. 26.

¹⁷Wystąpienie TED, <<https://www.youtube.com/watch?v=0snNB1yS3IE>> dostęp: 1.03.2016.

centu w celu podkreślenia przynależności tożsamościowej. Wiersze *spoken-word* cechuje niejednokrotnie pewien rodzaj dramatyzmu, ton protestu i sprzeciwu, by nie powiedzieć gniewu, rzadziej spotykane w innej poezji. Każdorazowe wykonanie przez poetę czy poetkę jest scenicznym, emocjonalnym odegraniem, a nie bierną recytacją. Przy czym z zasady poeci nie posługują się rekwizytami – podczas slamów jest to wręcz zakazane. Wśród odbiorców poezji słowa mówionego uznanie znajdują przeświadczenie o szczerości i bezpośredniości przekazu oraz spontaniczność wykonania. Poeta/poetka zawsze zwraca się przy tym do jakiejś zaprojektowanej publiczności¹⁸.

Jak wspomniano wcześniej, poezja słowa mówionego poprzez swoje silne związki z kulturą afroamerykańską od początku była aktem politycznym; formą zachowania tożsamości przez opowiadanie. Popularnością cieszą się zatem te wiersze, które prezentują autentyczną, wiarygodną tożsamość performerera lub performerki. Jako „prawdziwe” postrzegane są najczęściej tożsamości marginalizowane, przy czym na gruncie amerykańskim przez lata były to właśnie tożsamości afroamerykańskie. Obecnie asortyment poszerzył się także o tematykę dotyczącą płci, orientacji seksualnej, seksualności jako takiej, głosy feministyczne, a także motyw chorób psychicznych i ich stygmatyzacji.

Medialna obecność | W latach 2002–2007 stacja HBO emitowała program poświęcony *spoken-word poetry* pod tytułem *Russell Simmons presents Def Poetry*, w którym występowali najbardziej znani poeci tego gatunku, a także pionierzy, tacy jak The Last Poets czy wspomniany wcześniej Amir Baraka¹⁹. W programie gościli też niejednokrotnie zarówno poeci slamowi, jak i ci artyści tudzież artystki *spoken-word poetry*, którzy odcinali się od slamów.

Internet w znaczny sposób wpłynął na wzrost popularności poezji słowa mówionego. Obecnie istnieje wiele stron zajmujących się publikacją poezji *spoken word* w formie nagrań wideo. Liczne wiersze znajdują się także na portalu YouTube na specjalnie przeznaczonych do tego kanałach. Do bardziej znanych należy Button Poetry, na którym można obejrzeć fragmenty wierszy prezentowanych na różnych slamach poetyckich. O zasięgu tego medium świadczy fakt, że najpopularniejsze wideo, wiersz Neila Hilborna *OCD* ma ponad jedenaście milionów wyświetleń. Także takie platformy, jak TED niejednokrotnie promowały poetów performerów. Wystąpienie wspomnianej wcześniej Sarah Kay na temat tworzenia i nauczania poezji *spoken-word*, połączone z przedstawieniem wiersza *If I Should Have a Daughter* na samym YouTube obejrzały trzy miliony osób. Popularnością cieszą się także kanały poszczególnych poetów. Te ostatnie są o tyle ciekawe, że można na nich znaleźć zarówno klasyczne wykonania wierszy, tj. przez ich autorów na scenie, jak i już przetworzone wersje z oprawą graficzną i muzyczną w formie różnorodnych animacji, czego przykładem jest wiersz *To This Day* poety Shane’a Koyczana, który obecnie ma aż osiemnaście milionów wyświetleń.

¹⁸Somers-Willett zauważa, że paradoksalnie, choć wśród artystów panuje różnorodność, to publiczność poezji *spoken-word* jest w większości biała, co może prowadzić do fetyszyzacji poety i przekształcenie w świadomości tej widowni jego czy jej performansu w występ niemalże cyrkowy.

¹⁹Sam program był różnie oceniany przez poetów. Marc Kelly Smith zarzucał mu m.in. komercjalizację slamu.

Spoken-word to poezja, która opuściła miejsce prywatnej lektury. Co ważne, oralność niejednokrotnie bywa(ła) utożsamiana z prymitywnością, czymś poślednim wobec pisma, stąd deprecjonowanie roli poezji mówionej. Warto zauważyć bowiem, że w przeświadczeniu wielu – w tym badaczy literatury – odczytywanie głośne poezji spłaszcza(ło) jej wymiar. *Spoken-word poetry* z kart książki czy akademickiej ławy przeniosła poezję na scenę w kawiarni, pubie, barze, a także telewizji, nagraniu audio czy wideo. Gatunek *spoken-word* kwestionuje zastany porządek. Ponadto ma charakter *stricte* wspólnotowy, to poezja podporządkowanych, oddanie głosu tym, którzy zostali go pozbawieni. *Spoken-word poetry* stanowi ciekawe zjawisko literackie także właśnie poprzez swój pluralistyczny, inkluzywny oraz intersekcyjny charakter. Co więcej, podnosi znaczenie poezji jako takiej, nadając jej ponownie istotną rolę w wyrażaniu doświadczenia **przeciętnej** jednostki (tj. niejako każdego), zwłaszcza że rozkwit tej formy i narodziny slamu poetyckiego miały miejsce w momencie kolejnych kryzysów i – przynajmniej deklarowanych – śmierci gatunków lub instancji w literaturoznawstwie. Poezja *spoken-word* aktualizuje też pytanie o ontologiczną istotę poezji *per se*, z jednej strony przywracając jej, zdaje się, zapomniany aspekt publiczny (slam ponadto sięga po tradycję rywalizacji poetyckiej), z drugiej zaś przekracza klasyczne myślenie o poezji jako twórczości elitarnej i hermetycznej, przeznaczonej do intymnej lektury, wprowadzając ją w multimedialny i multisensoryczny system odbioru. Lecz być może właśnie w ten sposób wygląda intymność naszych czasów?

Aleksandra Szymił

SŁOWA KLUCZOWE:

poezja mówiona

spoken word poetry

slam

POEZJA SŁOWA MÓWIONEGO

ABSTRAKT:

Celem artykułu jest przybliżenie zjawiska *spoken-word poetry*, czyli poezji słowa mówionego. Na początku przedstawiona została proveniencja tego typu poezji, ze wskazaniem na wpływ takich ruchów, jak Harlem Renaissance, Beat Generation, Black Art oraz rola i rozwój slamu poetyckiego w USA tudzież Polsce. Następnie przybliżono specyfikę *spoken-word poetry*. Ukazane zostały tu charakterystyczne cechy poezji słowa mówionego: jej performatywny charakter, budowa, tematyka, a także funkcja. Na koniec zanalizowano formy medialnej obecności tej poezji – w telewizji, Internecie itp.

NOTA O AUTORZE:

Aleksandra Szymił – doktorantka na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Autorka prac z obszaru teorii przekładu i studiów fanowskich. Publikowała m.in. w „Poznańskich Studiach Polonistycznych” i „Tekstach Drugich”. Interesuje się translatologią oraz gender i queer studies. |

„Genologia multimedialna” Edwarda Balcerzana.

Uwarunkowania i perspektywy

Dariusz Pawelec

Edward Balcerzan ogłosił projekt „genologii multimedialnej” we wrześniu 1999 roku, podczas XXIX Konferencji Teoretycznoliterackiej w Cieszynie. Referat w postaci szkicu ukazał się w publikacji zbiorowej w roku 2000 i został następnie włączony do autorskiej monografii pt. *Literackość* w roku 2013. Nazwa postulowanej dyscypliny miała być wedle autora „metaforą terażniejszości”, a także określeniem „pewnego działu semiotyki”, „analizującego i systematyzującego genologiczne konsekwencje istnienia wielu różnych przekazników w przestrzeni kultury”¹. Teraźniejszość metafory ewokowana jest tu oczywiście przez pojęcie multimediiów, które Balcerzan odróżnia od mediów „utożsamianych z instytucjami komunikacji masowej”². W jego rozumieniu sens zaproponowanego terminu odwołuje się do obowiązującego uzusu językowego („nośne, ekspansywne dzisiaj słowo”):

Mówi się dziś o multimediami oświatowych, takich jak komputerowe podręczniki i encyklopedie (wszechświata, historii, przyrody), które otwierając wirtualną rzeczywistość, przemawiają słowem pisanym, planszą, zdjęciem, reprodukcją, cytatem z filmu dokumentalnego czy fabularnego, obrazem nieruchomym i animowanym, odzywają się głosem ludzkim, zwierzęcym, muzyką instrumentalną, rykiem wielkiego wybuchu³.

Multimediami, jak dodaje autor, przytaczając definicję ze *Słownika terminów literackich*, „nazywane są niekiedy działania *par excellence* artystyczne”, takie jak „widowiska operujące równocześnie środkami różnych dziedzin sztuki i rozmaitymi formami przekazu; łączące muzykę, poezję, teatr, sztuki plastyczne oraz wyzyskujące środki techniczne filmu i telewizji, przezroczą, aparaturę dźwiękową, świetlną i elektroniczną, urządzenia mechaniczne, ruchome bryły,

¹ E. Balcerzan, *W stronę genologii multimedialnej*, [w:] *Genologia dzisiaj*, red. W. Bolecki, I. Opacki, Warszawa 2000, s. 88.

² Tamże,

³ Tamże.

lustra i ekrany, dźwigi, zapadnie itp.)”⁴. W tym samym roku, w którym ukazał się szkic Edwarda Balcerzana, opublikowano uzupełnione wydanie *Słownika wyrazów obcych* Władysława Kopalińskiego, ściśle wiążącego multimedia z komputerem. W tym ujęciu multimedia oznaczać mają: „korzystanie z paru różnych sposobów przekazywania informacji przy wykorzystaniu komputera wyposażonego w odpowiednie urządzenia peryferyjne (głośnik, czytnik dysków optycznych)”. Kopaliński, jak Balcerzan, podaje przykład multimedialnej encyklopedii, która „pozwala jednocześnie słuchać muzyki kompozytora, oglądać na ekranie komputera jego zdjęcia, zapis nutowy muzyki i grającą orkiestrę, a także czytać jego biografię”⁵.

Trzymanie się tych definicji, które zresztą szybko się archaizują, zwłaszcza pod względem przywoływanych w nich aspektów technicznych, nie pozwoli nam raczej na uchwycenie istoty konceptu Balcerzana. Silna „metafora teraźniejszości” musi bowiem wygrać tu z precyzją uwikłanego w nią naukowego terminu. Co zatem tkwi u jego podstaw? Przede wszystkim: poetyka historyczna autora *Literackości*, pojmowana jako „opowieść o poszukiwaniu nowych sąsiedztw”⁶ dla literackich granic. Balcerzan wyznaje bowiem wiarę w „granice literatury”. Wie jednak przy tym, że przekonanie, iż owe granice da się wytyczyć w języku, jest błędne: „kryteria czysto lingwistyczne okazują się zawodne, a to z uwagi na podwójną przynależność literatury: do języka, ale i do świata sztuk”⁷. O ile zatem „materiałowe odrębności” różnych porządków semiotycznych są oczywiste, o czym decyduje sugestywność „energii materiału”, z którego „zrobione są znaki”, o tyle „ich swoistości funkcjonalne domagają się teorii i interpretacji – zawsze spornych”⁸. Już w swoim wpływowym, „sytuacyjnym” projekcie genologicznym Balcerzan wskazywał na ograniczenia lingwistycznych modeli gatunku jako czynnika formotwórczego:

Niekiedy, jak wykazują analizy antropologiczne współcześnie zachowanych kultur prymitywnych, sam tekst poetycki, rozpatrywany w relacji do języka naturalnego, w ogóle nic nie znaczy: składa się ze słów bezsensownych, z wyrażen języka obcego, zawiera konstrukcje składniowe, by tak rzec, nie do rozpoznania w systemie mowy potocznej – a mimo to „rozumie się” jego sens, ponieważ rozumie się sytuację, w której przyjęto mówić właśnie tak, używać właśnie takiej formy wypowiedzi⁹.

Percepcja sensu zależna jest więc od rozumienia sytuacji, w jakiej zjawia się dzieło, a nie od rozumienia jego słów. Sytuacyjna geneza gatunków, zademonstrowana przez Balcerzana na przykładzie przemian gatunkowych w liryce międzywojennej, stworzyła jednocześnie wygodną perspektywę oglądu najnowszych zjawisk literackich. „Genologia sytuacyjna”, otwarta na „nowe sytuacje słowa” (gazeta, radio, film) i na konieczność „badania więzi między gatunkami odmiennych systemów komunikacyjnych”¹⁰, stanowi bez wątpienia punkt wyjścia

⁴ Tamże. Jest to fragment hasła *Multimedia* z trzeciego wydania słownika pod redakcją Janusza Sławińskiego z roku 1998.

⁵ W. Kopaliński, *Słownik wyrazów obcych*, Warszawa 2000, s. 339.

⁶ E. Balcerzan, *Granice literatury, granice historii, granice granic*, [w:] *Polonistyka w przebudowie*, t. 1, red. M. Czermińska, Kraków 2005, s. 319.

⁷ Tamże.

⁸ Tamże.

⁹ E. Balcerzan, *Systemy i przemiany gatunkowe w polskiej liryce lat 1918–1928*, [w:] *Problemy literatury polskiej lat 1890–1939*, red. H. Kirchner, M.R. Pragłowska, Z. Żabicki, seria II, Wrocław 1974, s. 154.

¹⁰ E. Balcerzan, *W stronę genologii multimedialnej*, s. 86.

do rozumienia koncepcji nowej genologii, nazwanej multimedialną. Ma ona być, w zamyśle projektodawcy, „teorią, a zarazem sztuką interpretacji trzech podstawowych intencji, które uobecniają się w nieprzebranej obfitości piśmienniczych form: intencji reporterskiej, intencji eseistycznej, intencji felietonowej”¹¹. Ukonstytuowane już gatunki (reportaż, esej, felieton) zostają potraktowane jako modele, wyznaczające obszar właściwości, w którym mają swój udział rozmaite wypowiedzi artystyczne. Rozwijając tę myśl, Edward Balcerzan uznał, że wyróżnione przez niego paradygmaty rodzajowe „przekraczają monomedialne granice piśmiennictwa (czy mowy) i mogą być traktowane jako rozwijające się równolegle w innych kodach i mediach”¹². Albowiem cechy konstytutywne wskazanych *quasi*-rodzajów multimedialnych „uobecniają się nie tylko w tekstach, które są gatunkowo reportażami, esejami lub felietonami”¹³, a formujące je energie działają także w muzyce, malarstwie, architekturze etc. Owe energie to zarówno „swoistości konstrukcyjne, jak i treści implikowane, składające się na wizerunek podmiotu, określające (za każdym razem zdecydowanie inaczej) stosunek «ja» wewnątrztekstowego do świata, do kodu kultury, wreszcie do publiczności”¹⁴.

Balcerzan wyodrębnia cechy decydujące o dominacji w jakimś tekście kultury „ambicji felietonowych”, „ukierunkowania reporterskiego” oraz „żywiołu eseistycznego”. I tak: „elementarną postacią tekstu, który odpowiada intencji reporterskiej, jest komunikat (...) powiadomienie o faktycznym stanie rzeczy”¹⁵; „istotą intencji eseistycznej” są z kolei, określone cytatem z Szymborskiej, „pytania zadawane sobie”, natomiast postacią załączkową tekstów powstających w jej orbicie jest sentencja¹⁶; „żywiołem gatunku zwanego felietonem jest język jako magazyn stereotypów”, a tworzywem tekstów należących do paradygmatu felietonowego „są obyczaje kultury i ukryte w nich wierzenia ogółu”, „postacią najprostszą jest tu dowcip językowy” i inne rodzaje humoru¹⁷. Intencję reporterską najłatwiej uchwycić we wszelkich przejawach sztuki werystycznej, naturalistycznej, realistycznej (np. malarstwo portretowe czy historyczne) czy w ogóle we wszelkich zmaganiach z mimesis, najtrudniej natomiast rozpoznać ją w muzyce (Balcerzan podaje tu przykłady „muzyki źródła”, „muzyki konkretnej czy też „reportaży z fonosfery”)¹⁸. Realizację intencji eseistycznej widzi „zarówno w kompozycjach traktatowych, dramatach czy powieściach nasyconych «rozmowami istotnymi» (Witkacy)”, jak i w filmach Federico Felliniego, obrazach Edwarda Muncha, Pabla Picassa, Jerzego Nowosielskiego¹⁹. W kręgu felietonowym autor wymienia m.in. dowcip graficzny, karykaturę, gag filmowy, burleskę, wszelkie odmiany parodii – plastycznej, teatralnej, filmowej, muzycznej, reklamę²⁰.

¹¹Tenże, *Nowe formy w pisarstwie i wynikające stąd porozumienia*, [w:] *Humanistyka przełomu wieków*, red. J. Kozielecki, Warszawa 1999, s. 376-377.

¹²Tenże, *W stronę genologii multimedialnej*, s. 97.

¹³Tamże, s. 98.

¹⁴Tamże.

¹⁵Tamże, s. 99.

¹⁶Tamże, s. 99-100.

¹⁷Tamże, s. 101.

¹⁸Tamże, s. 99.

¹⁹Tamże, s. 100.

²⁰Tamże, s. 101.

Edward Balcerzan stawia w dziedzinie genologii pytanie na poły retoryczne: „Czy *quasi*-rodzajowa triada multimedialna ogarnia wszystkie bez wyjątku formy i teksty kultury?”²¹. W spotkaniu z empirią, jak zauważa, niektóre teksty „wymykają się” tej systematyce, „zmuszają do mnożenia wyjątków od reguły, do wydzielania bytów problematycznych”²². W refleksji nad kompletnością propozycji Balcerzana warto byłoby, jak sądzę, postawić pytanie o miejsce tradycyjnych paradygmatów rodzajowych w programie nowej genologii²³. Oto przede wszystkim, czy „triada multimedialna” ma w ogóle zastąpić triadę tradycyjną, czy tylko ją uzupełnia, a może się z nią krzyżuje? Albo o to, czy któryś z wybranych rodzajów literackich, potraktowany z kolei jako „model”, nie powinien dopełnić wskazywanych intencji (reporterskiej, felietonowej, eseistycznej)? W moim przekonaniu najwięcej miałyby tu do zaoferowania liryka, wyznaczająca „swoistości konstrukcyjne, jak i treści implikowane”, najsłabiej bodaj obecne w triadzie multimedialnej Balcerzana. Wspierający takie rozwiązanie argument znajduję m.in. w rozważaniach Seweryny Wysłouch, rozpatrującej, odwrotnie nieco niż Balcerzan, oddziaływanie multimediiów na literaturę. Proponuje ona, by „nie rezygnować z tradycyjnej triady rodzajowej, ale ją odhistorycznić”, dostrzegając atak sfery multimedialnej na rodzaje literackie. „Erozję gatunków pod wpływem multimediiów” ilustruje badaczka przykładem dramatu, który „rozsypał się” pierwszy, przepowiadając niejako los epice. „Wydaje się – czytamy dalej – że najmniej boleśnie media obeszły się z liryką”²⁴. Spoglądając w drugą stronę, w kierunku zbieżnym z koncepcją autora *Literackości*, „liryczność” pozostaje wyraźną ambicją, intencją, a nawet żywiołem wielu pozawerbalnych tekstów kultury. Przywołam chociażby frazeologizm często obecny w krytyce muzycznej: „liryzm w czystej postaci”. Liryczny charakter np. kompozycji Fryderyka Chopina nie budzi przecież żadnych wątpliwości. Podobnie jak często napotykana i komentowana liryka obrazu czy fotografii. Nikogo też nie zdziwi nazwanie filmu fabularnego „liryczną opowieścią”.

Rozpatrując perspektywy genologii multimedialnej Edwarda Balcerzana, warto odwołać się jeszcze do jego koncepcji „transmutacji” – „przekładu intersemiotycznego”, zakładającej, że „tekst uformowany w granicach jednego systemu (np. malarstwa) i rekonstruowany w materiale innego systemu (np. poezji) traci specyficznie malarskie i uzyskuje specyficznie poetyckie właściwości”²⁵. Z jednej strony mamy zatem do czynienia z „ujętykowaniem doświadczeń” innych sztuk w dziele literackim (np. w postaci ekfrazy), a z drugiej strony – z dewerbalizacją np. poezji w języku malarstwa czy muzyki. Świetnym przykładem złożoności takiej relacji intersemiotycznej jest wskazana przez Balcerzana „próba muzyczności niemożliwej” w *Don Juanie* Witolda Wirpszy, którego poetycką konstrukcją sterują ukryte modele muzyczne: „nie dość na tym: były to modele tyleż struktur dźwiękowych, co i obrazów graficznych”, „przekład dźwięku na wykres graficzny” i „wykresu graficznego na konfiguracje słów i zdań”²⁶.

²¹Tamże.

²²Tamże.

²³Przytaczam w tym miejscu pytania, które postawiłem już wobec propozycji Balcerzana w innym szkicu. Zob. D. Pawelec, *Sytuacja gatunku – genologia sytuacyjna*, [w:] *Od tematu do rematu. Przechadzki z Balcerzanem*, red. T. Mizerkiewicz, A. Stankowska, Poznań 2007, s. 513.

²⁴Zob. S. Wysłouch, *Nowa genologia – rewizje i reinterpretacje*, [w:] *Polonistyka w przebudowie*, s. 105–107.

²⁵E. Balcerzan, *Poezja jako semiotyka sztuki*, [w:] *Pogranicza i korespondencje sztuk*, red. T. Cieślukowska, J. Sławiński, Wrocław 1980, s. 28.

²⁶Tenże, *Poezja polska w latach 1939–1965*, cz. 2, Warszawa 1988, s. 201.

Zamysł wielu dzieł przekracza jednak ambicje bycia jedynie przekładem pomiędzy systemami znaków i używania języka w roli pośrednika. Z czasów najdawniejszych wystarczy przypomnieć tradycję *technopaegnia* i *carmen figuratum*, kontynuowane w nurcie poezji konkretnej. Jak widzieć na mapie gatunków np. *Podróż zimową* Stanisława Barańczaka, która współlistnieje z oryginałem melodii Franza Schuberta (inicjalny zapis nutowy został umieszczony nad każdym odpowiadającym mu fragmentem lirycznym), a sam jej autor sugerował, że „najwięcej skorzysta na lekturze czytelnik, który przed nią, albo w jej trakcie, wysłucha któregoś z dostępnych nagrań *Winterreise*”²⁷? Gdzie w obrębie tradycyjnej genologii zmieścić *Komentarze do fotografii The Family of Man* Witolda Wirpszy, w których zapis poetycki nie wyczerpuje się w porządku ekfrazy, a towarzysząca mu w tomie fotografia nie jest wyłącznie poręcznym „scenariuszem lektury”, lecz tworzy z nim spójną całość? To przykłady z bardzo tradycyjnych obiegów i „przekazników”. Odrębny i ogromny problem przynoszą w tym względzie dzieła tworzone z wykorzystaniem komputera i sieci internetowej, w tym, rzecz jasna, gry. Dlatego też obecnie wyzwaniem dla genologii multimedialnej pozostaje nie tylko badanie „mechanizmów transmutacji” (w obydwu kierunkach w relacji: literatura – inne sztuki) czy też krzyżowania się postaci gatunkowych z różnych planet semiosfery, ale także rozumienie dzieł, i reprezentowanych przez nie „fenomenów hermeneutycznych”, wielotworzywowych, multi-substancjalnych.

²⁷S. Barańczak, *Od Autora*, [w:] tegoż, *Podróż zimowa*, Poznań 1994, s. 7.

SŁOWA KLUCZOWE:

Edward Balcerzan

GATUNKI LITERACKIE

quasi-rodzaje

genologia multimedialna

ABSTRAKT:

Artykuł omawia koncepcję „genologii multimedialnej” Edwarda Balcerzana, która w zamyśle autora miała być, jako „metafora teraźniejszości”, nazwą działu semiotyki, analizującego i systematyzującego genologiczne konsekwencje istnienia wielu różnych przekazników w przestrzeni kultury. Refleksji poddane zostaje pojęcie multimediiów w kontekście zaproponowanego zastosowania. Autor szkicu pokazuje projekt Balcerzana na tle jego dotychczasowych propozycji w zakresie genologii oraz korespondencji sztuk, zastanawiając się przy tym nad możliwościami uzupełnienia i rozwinięcia tej koncepcji teoretycznej.

NOTA O AUTORZE:

Dariusz Pawelec – prof. w Instytucie Nauk o Literaturze Polskiej Uniwersytetu Śląskiego. Opublikował m.in. książki: *Poezja Stanisława Barańczaka. Reguły i konteksty* (1992), *Lingwiści i inni. Przewodnik po interpretacjach wierszy współczesnych* (1994), *Czytając Barańczaka* (1995), *Debiuty i powroty. Czytanie w czas przełomu* (1998), *Świat jako Ty. Poezja polska wobec adresata w drugiej połowie XX wieku* (2003), *Od kołysanki do trenów. Z hermeneutyki form poetyckich* (2006), *Wirpsza wielokrotnie* (2013). Zredagował antologie: *Powiedz prawdę. Antologia poezji pokolenia '68* (1990), *Martwe punkty. Antologia poezji „Na Dziko” (1994-2003)* (2004, także wydanie słowackie i czeskie). Opracował edycje utworów Witolda Wirpszy *Sonata i inne wiersze do roku 1956* (2014) oraz *Listy z oflagu* (2015).

Tomasz Mizerkiewicz

The Internet Unconscious **Sandy'ego Baldwina** **a teorie nieświadomości pisania elektronicznego**

k r y t y k i :
Sandy Baldwin, *The Internet Unconscious. On the Subject of Electronic Literature*, Nowy Jork, Londyn, Nowe Delhi, Sydney 2015.

Wydana w ubiegłym roku książka Sandy'ego Baldwina *The Internet Unconscious. On the Subject of Electronic Literature* („Nieświadomy Internetu. O podmiocie literatury elektronicznej”)¹ tytułem zdaje się zapowiadać wyspecjalizowane rozważania o pisarzach i pisarkach tworzących e-literaturę, dzieła hipertekstowe, algorytmiczne itp. Twórczość ta ma rosnące grono znawców, które posługuje się wybitnie specjalistycznym metajęzykiem, w którym łączą się terminy poetyki z licznymi pojęciami stworzonymi na potrzeby wyłącznie tej dziedziny artystycznej oraz z nader obfitymi określeniami pochodzącymi z programistyki czy technologii komputerowych. Ten nieunikniony i wymagający sporych kompetencji konglomerat językowy potrafi niekiedy robić wrażenie środowiskowego żargonu dla wtajemniczonych, ale, jak się szybko dowiadujemy po otwarciu książki, Baldwin oszczędził czytającym wielu wynikających z tego kłopotów, gdyż jego opracowanie nie dotyczy literatury elektronicznej rozumianej tak jak powyżej, lecz pisania, które

jest udziałem każdego, kto korzysta z Internetu. Badacz uznał aktywność skryptorską rozwijaną przez wszystkich mejlujących, twitterujących czy logujących się za nowy rodzaj praktyki pisarskiej, z której wyłaniają się lub mogą się wyłaniać nowe formy literatury. Atrakcyjność projektu Baldwina wzmaga pojawiająca się w tytule zapowiedź przeświecenia praktyk sieciowych skryptorów za pomocą teorii psychoanalitycznych, co daje szansę na uzyskanie nowej wiedzy o nieświadomości odkrywanej dzięki pisaniu elektronicznemu.

Egalitarne widzenie spraw pisarstwa elektronicznego zaprasza czytelników, aby zapoznali się w książce z niektórymi składnikami maszynery komputerowej i informatycznej, jaka towarzyszy literaturze powstającej w wyniku aktywności internautów. Chodzi o poznanie aparatury ukrywającej się pod starannie wypracowywanym wrażeniem naturalności czy intuicyjności korzystania z sieci. Dzięki całkiem przystępnemu opracowaniu elektroniczni „kochankowie literatury”, jak ich nazywa badacz, dowiedzieć się mogą np., jak dochodzi do zapośredniczenia ich aktywności i komunikacji elektronicznej przez pro-

¹ S. Baldwin, *The Internet Unconscious. On the Subject of Electronic Literature*, New York–London–New Delhi–Sydney 2015.

gram Ping sprawdzający jakość połączeń sieciowych (Baldwin pisze wręcz o „poetyce Pingu”). Podobnie z poleceniem zmiany dostępu do plików Chmod-777, tekstem otwartym (*plaintext*) czy szybko się zmieniającym na poły hakerskim slangiem *leet* omijającym zakazy internetowe (np. dotyczące używania wulgaryzmów).

Wartości propedeutyczne to jednak efekt uboczny opowieści Baldwina, gdyż przede wszystkim stara się opisać podmiot literatury elektronicznej funkcjonujący równocześnie na dwa sposoby, do których inaczej odnosi się kwestia nieświadomości. Po pierwsze, jest to podmiot ekstatycznego pisania ujawniający się dzięki wybuchającej dziś z nową, nieoczekiwaną siłą miłości do literatury. Baldwin zauważa, że wyłanianie się związanej z tym nieznaną jeszcze dobrze literackości przyciąga uwagę wszystkich użytkowników sieci i stanowi uświadomiony lub częściej nieuświadomiony impuls owego pisania. Po drugie jednak, ten sam podmiot, który należy do grona „kochanków literatury”, jest zarazem pochwycony przez wspomniane mechanizmy kontroli technologicznej, cały czas jego aktywność poddawana zostaje regulacjom programów, protokołów, plików, testów, które czynią zeń Foucaultowski podmiot ulokowany w pewnym miejscu i zatrudniony do wykonywania czynności przynoszących profity komuś innemu. Widziany od tej strony „kochanek literatury” z powodu przeinwestowania wyobraźniowego związanego z nadzieją widzianą w pisaniu sieciowym napędza – świadomie lub nieświadomie – różnorakie biznesy menadżerów oraz sysadminów. Należałoby widzieć jego ciało jako „pasywny uzombiony dodatek” posłusznie dostosowujący się do wymogów i poleceń urządzeń elektronicznych, gdyż w istocie czyni ono jedynie to, na co mu zezwalają poszczególne programy sprawdzające. W tym splocie nowych nadziei i nowych usidła pojawia się literackość pisania elektronicznego, którą stara się określić bliżej Baldwin.

Problematykę pisania ekstatycznego zapowiada pierwsze zdanie książki: „tak jakbym napisał Internet”. Podobnie nazwane złudzenie ujawnia siłę iluzji prowadzących do współczesnej nadpobudliwości pisarskiej w sieci. Łatwość i dostępność zapisu, jego przesyłania i publikowania otworzyła wrota do gigantycznego rozrostu praktyk skryptorskich. Tłumy pisarek i pisarzy, których grupowe

zachowania opisuje Baldwin, czują się twórcami tekstu Internetu, zmieniają Internet w swoje dzieło literackie. Podkreślenie tej osobliwej relacji sieciowych zapisywanych z Internetem należy do głównych walorów książki. Pograżeni w pasji pisania cyberskrypcy poznają na co dzień intensywność zapisu znaną wcześniej głównie artystom słowa. Prowadzi to do uzasadnionych przez interfejs pytań o obecność lub nieobecność adresatów, do których kierowane są teksty. Wyobrażenia piszących aktywowana jest bowiem przez obraz wielkiego Poza, które rozpościera się zaraz za powierzchnią ekranu. Przy czym Baldwin z niewiadomego powodu pomija w tym miejscu psychoanalityczny dyskurs niesamowitości, który ewidentnie powinien dookreślać sytuację oglądanego przezeń podmiotu. To o niesamowitość chodzi, gdy, jak zwraca uwagę badacz, słowa pojawiające się tuż przed nosem sieciowego skryptora na ekranie są jednocześnie gdzie indziej, są niby własne, ale też obce, a do tego swoje „gdzieś” i swoją „inność” rozsyłają „wszędzie”.

Ponadto dzieło zjawiające się w owym „gdzieś” podlega dekonstrukcjonistycznej pracy dyseminacji. Baldwin główne parametry literatury elektronicznej pisanej przez każdego ze zwykłych użytkowników Internetu dookreśla bowiem za pomocą kategorii derridiańskich. Pod koniec książki pisze wyraźnie, iż aktywność piszących, którzy tracą prawa do tekstu, do jego jedyności, do sygnowania go swoimi imionami, ma kilka skromnych znamion wymykających się nicującym procesom wywłaszczania ich z literatury. Przede wszystkim grają oni wedle zasad Derridiańskiego sekretu – wspólnie tworzą literaturę rozumianą jako sekret, uznają sekretność fundującego literaturę pisania, ale ponieważ sami nie znają też owego sekretu (bo przestałby nim być), toteż nikt nie może ich ostatecznie wydziedziczyć z prawa do owej tajemnicy. Sekret ów krąży wolny w ich pisaniu. To samo *mutatis mutandis* powiada Baldwin na temat odzyskiwania intymności przez osoby zalogowane do *Second Life* i podobnie wygląda sprawa z myśleniem o Internecie jako o dziele literackim, gdyż dzieło to ratuje znana z eseju Derridy o Jabèsie logika powstawania książki poza książką.

So far so good. Tymczasem to przygotowane w zakończeniu dekonstrukcjonistyczne z ducha małe zbawienie

piszących internetowe dzieło literackie ujawnia raczej słabości projektu Baldwina niż jego zalety. Swoje główne zastrzeżenie wobec jego propozycji określiłbym następująco: jest to projekt za bardzo dekonstrukcjonistyczny, a za mało psychoanalityczny. Nieprzyjaźnie nastwiony czytelnik mógłby wręcz utrzymywać, że w *The Internet Unconscious* pojawia się sporo dość oczywistych uwag o podmiocie logującym się do programów, wysyłającym listy elektroniczne, przechodzącym testy CAPTCHA, a do tego dołączane są luźne, esejujące uwagi w manierze pism de Mana czy Derridy. Właściwie nie wychodzimy tutaj poza horyzont wyznaczony kiedyś przez poststrukturalizm z Foucaultowską krytyką systemowej i panoptycznej władzy, z nicującymi ujęciami wszelkich esencjalizujących złudzeń dotyczących podmiotu i pisania oraz z typowymi dla późnego dekonstrukcjonizmu nadziejami wpisanymi w projekty literatury jako sekretu, przyjaźni i gościnności. Być może zresztą refleksja wydobywająca radykalniejsze wnioski z pism Derridy pozwoliłaby przekroczyć ów zbyt dobrze rozpoznany i dziś wyraźnie inercyjny, nieinnovacyjny paradygmat.

Anonsowane przez tytuł opracowanie dotyczące nieświadomości podmiotu literatury elektronicznej sprowadza się do eklektycznego wykorzystania wybranych pojęć psychoanalitycznych. Pojawiają się one doraźnie jak odwołanie do żałoby i melancholii Freuda, ekstrawaganckich (i fascynujących) pomysłów Bellmera dotyczących nieświadomości ciała, abiektalności i *chory* Kristevej, przekonania Lacana, iż nieświadomość jest „jak język”. Figurujący w tytule podmiot „nieświadomy Internetu” to ponadto parafraza nazwania ze znanej rozprawy Rosalind Krauss, która pisała o modernistycznym artyście „nieświadomym optycznie”. Stało się zatem coś nieoczekiwanego – 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 ustrukturuowane pragnienia, fantazje, wirtualności czy tożsamościowe maski (awatary), przy opisie których różne odmiany psychoanalizy należą do języków uprzywilejowanych.

Aby wyjaśnić skutki tego zaskakującego pominięcia, sięgniemy po jedną z dawniejszych książek analizujących nieświadomość podmiotu aktywnego, także pisarsko, w Internecie. W pracy *Przekleństwo fantazji*² z 1998 roku Slavoj Žižek m.in. zauważa przewrotnie, iż z reguły podmiot przeinwestowujący swe istnienie w cyberprzestrzeni wcale nie jest nękany przez niepokój, iż jest zbyt widmowy („uzombiony” wedle Baldwina), lecz że nie jest dosyć widmowy. Oznacza to, że sieć nie tylko porywa ku wirtualności, ale i wedle nowych reguł, z nową gwałtownością rozgrywa się z jej powodu konflikt między mechanizmami fantazji a zakłócającymi ją konfrontacjami z doświadczeniami niewirtualizowalnymi. Cytowani przez Žižka inni psychoanalityczni teoretycy cyberprzestrzeni podkreślają, że nie jest wcale aż tak istotna różnica między światem wirtualnym a „prawdziwym”, lecz trudniejsze do uchwycenia, ale niezwykle aktywne w doświadczaniu podmiotowego bycia w sieci napięcie między pozorem a zjawiskiem. Należący do wirtualności pozór zanurza w złudnej samoobecności pokazywanych światów, podczas gdy zjawisko stanowi odbicie czegoś, co dopiero trzeba choćby przy minimum refleksji z niego wydobyć, a to wymusza od razu dystans wobec niego oraz zdolność pracy krytycznej. W ten sposób warto pomyśleć i o podmiocie literatury elektronicznej, który może niekoniecznie zawsze przeinwestowuje wyobraźniowo swoje pisanie, ale i niekiedy nie tyle pochłaniany jest przez symulujący światy sieciowy pozór, ile raczej uważnie obserwuje internetowe zjawisko prowokujące do zapisów nadal intensywnych, choć jednocześnie krytycznych, odkrywczych, twórczo ujmujących podmiotowe bycie w środowisku elektronicznym.

Jeszcze więcej wynika z dalszych uwag Žižka. Maksymę Wittgensteina „o czym nie można mówić, o tym trzeba milczeć” przeformułowuje w sentencję: „o czym nie można mówić, o tym trzeba pisać”. Pisanie literatury elektronicznej okazuje się w tej perspektywie okazją nie tylko do wyrażenia spraw zbyt intymnych lub zbyt bolesnych, aby je przekazywać adresatowi w rozmowie. Przede wszystkim bowiem Žižek ma na myśli relację piszącego z jego

² Polskie wydanie: S. Žižek, *Przekleństwo fantazji*, przeł. A. Chmielewski, Wrocław 2001, zob. szczególnie rozdziały: *Cyberprzestrzeń, czyli zawieszenie funkcji Pana* oraz *Czy w cyberprzestrzeni można przekroczyć fantazję?*

najbardziej uwewnętrznionymi i nieświadomymi zakazami oraz ograniczeniami. Należy do nich fundamentalna fantazja, która uniemożliwia dostrzeżenie, iż nawet to, co wydaje nam się oczywistym otoczeniem podmiotu budowanym przez aktywność recepcyjną zmysłów, jest dlań niedostępne i obce. Najbardziej bulwersujące może być przyjęcie, że istnieje nieusuwalny rozdźwięk między tym, co wydaje nam się środowiskiem naszego istnienia, a tym, co nim faktycznie jest, przez co podmiot musi raz po raz postrzegać siebie jako niesamowity przedmiot niepojętych operacji, którym podlega poza jakąkolwiek własną kontrolą i wiedzą. Tym samym poprzez pisanie w cyberprzestrzeni można poważić 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. Referuję pokrótce te sprawy, gdyż dowodzą one, iż na wiele lat przed pracą Baldwina istniały już psychoanalizy podmiotu w sieci, które wskazywały, że rozpołowienie na internetowego „kochanka literatury” i foucaultowskiego człowieka ulokowanego przez urządzenia władzy bywa nierzadko poznawane dzięki tworzeniu literatury elektronicznej. Podmiot tej samowiedzy wcale nie musi uciekać w derridiańskie gry sekretów pisania, lecz może dość dobrze rozpoznać swoje naznaczone niesamowitością rozszczepienie i pracować nad przeorganizowaniem całego pola, w którym odbywają się jego praktyki skryptorskie.

Baldwin przypomina, w jakich okolicznościach politycznych i prawnych ustanawiane były kolejne regulacje dotyczące elektronicznego pisania, np. odnoszące się do protokołów ASCII, Unicode i innych. Dodać jednak od razu trzeba, że pisanie elektroniczne związane bywa z wystrzonym uwrażliwieniem na owe okoliczności polityczne i prawne, na całą infrastrukturę władzy i ekonomii mającą narzucać różne przeorientowywanie parametrów Internetu. Z tego powodu przecież pisarze i pisarki literatury elektronicznej (w rozumieniu Baldwina) wzięli udział w 2011 i 2012 roku w skutecznym proteście ulicznym i sieciowym przeciw ACTA. Jakkolwiek byśmy zdemonizowali zależność od mechanicznych protokołów i dyrektyw rozmnożonych sysadminów, to podmiot piszący Internet potrafi poznać i złamać kody, pracować

nieodpłatnie nad rozsadzaniem struktur zarządczych i rozsiewaniem zakodowanych do użytku powszechnego danych. Przykłady WikiLeaks czy Football Leaks stawiają pisarzy literatury elektronicznej obok dawnych twórców książek zakazanych. Nieustanne negocjacje dotyczące otwartych dostępów do pewnych danych, przekraczanie związanych z tym norm uznawanych niekiedy za szkodliwe i nieusprawiedliwione wynikają przecież z tego, że podmioty piszące literaturę elektroniczną potrafią we wspólnotach bardziej czy mniej jawnych przeświełać wszystkie wymiary swego istnienia sieciowego. Ciągłe zagrożenie wynikające m.in. z gigantycznej presji korporacji informatycznych na podmioty sieciowe powoduje, że w przeciągu lat, które upłynęły od publikacji Žižka, podmioty te stały się bardziej odważne, radykalniej świadome własnych fantazji fundamentalnych, skłonniejsze do trwania przy Realności swych uwikłań internetowych i poprzez ich rozsypywanie dążące do realizacji prawa do bycia kochankami także literatury częstokroć półlegalnej lub wprost nielegalnej.

Przywołana prawem przykładu książka Žižka pozwala wykazać, że pominięcie przez Baldwina etapu konfrontacji własnego sposobu widzenia nieświadomości podmiotu pisania elektronicznego z innymi teoriami psychoanalitycznymi na ten temat doprowadziło do przeoczenia aktywistycznego wymiaru literatury elektronicznej, którą badacz poddawał analizie. Podczas dyskusji z kolejnymi teoriami tego rodzaju ujawniałyby się z pewnością jeszcze inne przeoczenia jego projektu. Skutkiem tego *The Internet Unconscious* okazuje się książką, co prawda, bardzo śmiało i przyjaźnie nazywającą każdego użytkownika Internetu pisarzem, ale na koniec pozostawiającą owego użytkownika pośród nieco już anachronicznych wyobrażeń na temat jego nieświadomości wybudzanej do pisania elektronicznego.

SŁOWA KLUCZOWE:

SLAVOJ ŽIŽEK

nieświadomość podmiotu w sieci

ABSTRAKT:

Artykuł jest omówieniem książki Sandy'ego Baldwina *The Internet Unconscious. On the Subject of Electronic Literature*. Autor zauważa liczne wątki dekonstrukcjonistyczne w refleksji Baldwina na temat podmiotu literatury elektronicznej, a zarazem wskazuje na brak skrupulatnego przedyskutowania wcześniej wypracowanych koncepcji nieświadomości podmiotu piszącego w sieci. Przykładem takiej koncepcji jest *Przekleństwo fantazji* Slavoj Žižka, za pomocą którego autor artykułu pokazuje kilka przeoczeń teoretycznych Baldwina i stawia tezę o pewnej anachroniczności pojęciowej książki *The Internet Unconscious*.

literatura elektroniczna

Sandy Baldwin

NOTA O AUTORZE:

Tomasz Mizerkiewicz – historyk i teoretyk literatury, krytyk literacki, pracownik Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej UAM w Poznaniu. Wydał niedawno książki *Po tamtej stronie tekstu. Literatura polska a nowoczesna kultura obecności* (Poznań 2013), *Literatura obecna. Szkice o najnowszej prozie i krytyce* (Kraków 2013), w których interpretował literaturę m.in. w kontekście prac Hansa Ulricha Gumbrechta. Redaktor naczelny „Forum Poetyki”.