

TWÓRCA W DOBIE INTERNETU. NA PRZYKŁADACH POLSKIEJ E-LITERATURY

ELŻBIETA WINIECKA¹

(Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu)

Słowa kluczowe: Internet, literatura elektroniczna, mit artysty, autor, twórca
Keywords: Internet, electronic literature, myth of the artist, author, creator

Abstrakt: Elżbieta Winiecka, TWÓRCA W DOBIE INTERNETU. NA PRZYKŁADACH POLSKIEJ E-LITERATURY. „PORÓWNIANIA” 2 (23), 2018. T. XXIII, S. 13–33. ISSN 1733-165X. Artykuł poświęcony jest prezentacji przemian mitów artysty w literaturze elektronicznej. Przedmiotem badań jest tu wyłącznie przestrzeń Internetu oraz zjawiska literackie, rozwijające się przy użyciu narzędzi cyfrowych. Autorka szuka odpowiedzi na pytanie, czy i jak funkcjonują w tej nowej technologicznej i kulturowej, a także komunikacyjnej rzeczywistości wywodzące się jeszcze z modernizmu mity literackie artysty oraz jakie nowe wzorce autorstwa pojawiają się w ich miejsce. Realizowane w przestrzeni polskiego Internetu postawy, obserwowane na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat, autorka omawia na przykładach twórcy i teoretyka literatury Zenona Fajfera, cyberpoety i filozofa Romana Bromboszcza oraz dwóch projektów grupowych: działalności Hubu Wydawniczego Rozdzielczość Chleba (zakończonej w październiku 2018 roku) oraz utworu Piksel Źródło, zainicjowanego i koordynowanego przez Mariusza Pisarskiego. Szkic ma charakter wstępnych ustaleń, które – także ze względu na naturę medium internetowego – podlegać muszą dalszym modyfikacjom.

Abstract: Elżbieta Winiecka, A CREATOR IN THE AGE OF THE INTERNET BASED ON THE EXAMPLES OF POLISH E-LITERATURE, “PORÓWNIANIA” 2 (23), 2018. Vol. XXIII, P. 13–33. ISSN 1733-165X. The article presents transformations of the artist’s myths in electronic literature. The subject of research is the space of the Internet and literary phenomena developing with the use of digital tools. The authoress searches for the answer to the question whether and how the literary myths of the artist, derived from modernism, appear in the new technological and cultural as well as communication reality, and what new patterns of authorship appear in their place. The attitudes, observed over the last dozen or so years, have been described in the Polish Internet space on the example of the author and theoretician Zenon Fajfer, the cyberpoet and philosopher

1 E-mail: elwin@amu.edu.pl

Roman Bromboszcz, as well as two group projects: the Hub of Rozdzielczość Chleba Publishing House (whose activity ended in October 2018) and Pixel Zdrój initiated and coordinated by Mariusz Pisarski. The sketch has the character of preliminary findings, which – also due to the nature of the online medium – must be subject to further modifications.

Internet przyczynił się do rozpadu tradycyjnych hierarchii i porządków, także w polu literatury. Koncepcje dekonstrukcji – pełniące w świecie słowa drukowanego rolę krytycznej teorii poddającej w wątpliwość oczywistość dotychczasowych przekonań – znalazły w sieci swoje praktyczne potwierdzenie. Płynność i dyseminacja znaczeń, definitywny rozpad całości, wolność użytkownika nie tylko decydującego o sposobie czytania, ale mającego wpływ na kształt dzieła pozbawionego swojej materialnej tekstowej podstawy, dzieła w ruchu, będącego partyturą urzeczywistnianą każdorazowo w akcie niepowtarzalnej wędrówki odbiorcy przez hipertekstową, interaktywną strukturę cyfrowego obiektu – wszystkie te zjawiska sprawiają, że dominuje przekonanie o wielkim paradygmatycznym przełomie w obrębie kultury.

Przyglądając się dynamicznie zmieniającej się arenie polskiego życia literackiego w sieci (którego specyfika wciąż znacząco odbiega od realiów e-literatur zachodnich), można zauważyć, że ścierają się dziś na niej dwa zasadniczo odmienne modele i strategie działania artystów. Pierwszy to postromantyczny wzorzec twórcy indywidualisty, wzmacniany i na różne sposoby reinterpretowany na przestrzeni ostatnich dwustu lat, z jego mitami artysty outsidera, wrażliwca, straceńca, wreszcie wieszca.

Wzorzec ten spotyka się z dynamicznym i ekspansywnym wzorcem anty- czy też postmodernistycznym. Tutaj twórca prezentuje się przede wszystkim jako sprawny rzemieślnik, wytwórca atrakcyjnych fabuł, niekiedy żartowniś i komediant, zdystansowany wobec etycznego posłannictwa literatury².

Obaj jednak – i artysta, i rzemieślnik (w poezji cybernetycznej funkcjonujący jako cyborg) – coraz częściej podejmują grę z czytelnikiem zgodnie z regułami rynku i kultury uczestnictwa, dowartościowującej zaangażowanie w wymianę i wytworzenie nowych treści. Pierwszy robi to niechętnie, a nawet wbrew swoim wewnętrznym przekonaniom, w myśl których artysta nie powinien zabiegać o czyjekolwiek względy. Drugi traktuje partnerski kontakt z czytelnikami jako część swojej pracy i naturalny warunek czytelniczego i rynkowego sukcesu. Obaj wiedzą, że w kulturze nadmiaru i dystrakcji uwagi jest to konieczne. Zabiegają więc o zainteresowanie

2 Niekiedy oba te wzorce ulegają kontaminacji, powstają wówczas hybrydyczne autokreacje twórców, którzy posługując się najnowszymi strategiami marketingowymi i siłą oddziaływania mediów społecznościowych, promują w nich swój wizerunek artysty wzniosłego, wrażliwego i niezrozumianego, znany szerszej publiczności głównie z młodopolskich lektur szkolnych i synonimicznie zrównywany przez nią z archetypiczną postacią Poety i Pisarza. Tego typu przypadkami, mającymi cel głównie marketingowy i niepopartymi reprezentacjami literackimi, nie będziemy się tutaj zajmować.

odbiorców: promują swoje utwory w mediach społecznościowych (szczyt popularności mają za sobą blogi autorskie, autorskie strony internetowe, ogromną rolę odgrywają dziś za to fanpejdże pisarzy na Facebooku, konta na Instagramie, rzadziej na Twitterze) i utrzymują stały kontakt ze swoimi czytelnikami, zmniejszając w ten sposób dystans do literackiej publiczności i podtrzymując jej zaciekawienie swoją twórczością.

Opisane zjawiska stanowią najbardziej widoczny skutek oddziaływania globalnej sieci na życie literackie. Zmiany są jednakże dużo głębsze i dużo bardziej fundamentalne, kiedy spoglądamy na obszar twórczości literackiej rozwijającej się już nie za pośrednictwem sieci, lecz w jej obrębie, z wykorzystaniem narzędzi, jakie dają nowe technologie.

W sieciowej rzeczywistości, którą przenika płynna, niematerialna i niewidzialna specyfika systemów teleinformatycznych, sztuka ma charakter interaktywny, jest działaniem się, wydarzaniem, przepływem, a nie statycznym i gotowym dziełem. W związku z tym radykalnie zmienia się również sytuacja twórcy i publiczności. Już ćwierć wieku temu pisał o tej paradygmatycznej zmianie Roy Ascott:

Z tą sytuacją wiąże się zupełnie nowa rola artysty, który nie przedstawia, wyraża i przesyła treści, ale zaangażowany jest w konstruowanie kontekstu, w którym obserwator – odbiorca, uczestnik buduje doświadczenie i znaczenie. Na tym polega dziś rola artysty. Łączność, interakcja, działanie – to cechy współczesnej kultury artystycznej (Ascott, bez paginacji).

W tak zarysowanym kontekście sztuki eksperymentującej z możliwościami, jakie przynoszą nieustannie rozwijające się technologie, ulokować należy powstającą przy użyciu mediów cyfrowych twórczość e-literacką. Jej specyficzne miejsce definiuje stosunek zarówno do wielowiekowej tradycji literatury drukowanej, jak i do przemian cyberkultury, których jest wytworem i świadectwem. Literatura elektroniczna³ to różnorodna i coraz rozleglejsza przestrzeń utworów przekraczających granice sztuki słowa, indywidualnej twórczości oraz granice definicji dzieła jako utworu skończonego i niezmiennego. Tak definiowana przynależy do nowego paradygmatu technokulturowego. Syntetycznie charakteryzuje go Ryszard W. Kluszczyński, a jego głos współbrzmi z przywołaną wcześniej wypowiedzią brytyjskiego teoretyka mediów:

3 Obok tej nazwy zamiennie stosuje się synonimiczne terminy: e-literatury, literatura digitalna i literatura cyfrowa. Nie należy natomiast stawiać znaku równości między nią a literaturą zdigitalizowaną (ucyfrowioną). Ta ostatnia jest przeniesioną do przestrzeni digitalnej literaturą drukowaną i nie wymaga użycia nowych kategorii opisowych. Nie używam tu również terminów takich jak postliteratura i transliteratura, ponieważ wprowadzają one wątek rozważań metodologicznych, który tutaj pomijam.

Wraz z rozwojem sztuki interaktywnej, wirtualnych przestrzeni społecznych, cyberkultury i społeczeństwa sieciowego, pojęcia jednostki, indywidualizmu, podmiotowości, jednostkowej tożsamości wydają się tracić swoją dotychczasową pozycję, nie służą już wystarczająco dobrze opisowi tendencji wyznaczających dzisiejsze oblicze sztuki, przestają współbrzmieć z kulturowymi rytмами teraźniejszości. A tam, gdzie znajdowane jest dla nich jeszcze zastosowanie, przybierają one nową, uspołecznioną, usieciowioną postać (Kluszczyński 2006: 153).

Dla badacza literatury oraz życia literackiego interesujące jest, czy i jak funkcjonują w tej nowej technologicznej i kulturowej, a także komunikacyjnej rzeczywistości wywodzące się jeszcze z modernizmu mity literackie artyści oraz jakie nowe wzorce autorstwa pojawiają się w ich miejsce. Na przykładzie e-literackiej przestrzeni polskiego Internetu chciałabym zaprezentować modele twórczych postaw, po ćwierćwieczu jego istnienia dość wyraźnie się już zarysowujące. Omówię je na kilku, najbardziej charakterystycznych i wyrazistych, przykładach. Pod uwagę wezmę – z jednej strony – eksperymentalne działania Zenona Fajfera, twórcy i popularyzatora literatury, któremu zdarzyło się wykorzystać media cyfrowe w celu propagowania bardzo tradycyjnego w gruncie rzeczy modelu komunikacji literackiej. Omówię też działania najbardziej radykalnego polskiego cyberpoety Romana Bromboszcza, który promując nowy, skrajnie ekscentryczny i hermetyczny wzorzec twórczości wykorzystującej komputer, również okazuje się artystą zaskakująco staroświeckim w sferze ideowej. Z drugiej strony – przywołam antyindywidualistyczne projekty Piotra Puldziana Płucienniczaka, Łukasza Podgórnego i Leszka Onaka, którzy w 2011 roku powołali do życia Hub Wydawniczy Rozdzielczość Chleba, mający na celu propagowanie nowej filozofii sztuki i nowego modelu kultury. Na koniec sięgnę również po przykład cyfrowego dzieła zbiorowego *Piksel Źródło*, który wydaje się najbardziej adekwatnym odzwierciedleniem wpływu nowych technologii na ideę autorstwa i jej status w sieci.

Niezależnie od tego, jak bardzo wymieniani przeze mnie autorzy eksponują swój związek lub zerwanie z paradygmatem literackiej kultury druku, pamiętać trzeba, że wszyscy oni działają w zmienionym kontekście technokulturowym, który przesuwa punkt ciężkości twórczych działań z aktywności jednostkowej, dowartościowującej indywidualny talent oraz podmiotowość twórcy na działania grupowe, zespołowe, partycypacyjne.

Przemiany sytuacji pisarza i związanych z nią mitów artysty rozpatrywać należy z jednej strony w związku z przekształceniami kultury, a z drugiej – z wynikającymi z nich przemianami samej literatury. Autor to bowiem cały czas ktoś bytujący na granicy świata realnego i tekstowego, taki też jest status mitów artysty – wytwarzanych zarówno przez reprezentacje tekstowe, jak i przez działania twórców. Tutaj w mniejszym stopniu interesować się będą socjologicznymi aspektami kondycji autora, skupię się natomiast na zjawiskach wprost związanych z poszerzeniem pola

literatury poza medium druku i jej rozwojem w mediach cyfrowych. Dokładniej zaś interesuje mnie literatura elektroniczna, której narodziny, istnienie i odbiór warunkowane są przez media digitalne – dawniej komputer, a dziś komputer (lub inne urządzenie elektroniczne) podłączony do Internetu.

2.

Obserwując zmiany zachodzące w komunikacji literackiej w sieci, wskazać można nowe, ściśle związane z właściwościami medium, modele autorstwa:

1. Model indywidualistyczny – nadal aktualny i pielęgnowany jest wywodzący się z kultury literackiej epoki przedcyfrowej wzorzec artysty modernistycznego. Przykładem takiego twórcy jest Fajfer – artysta dbający o zachowanie wszystkich przywilejów ojca dzieła, który projektuje e-liberackie utwory, wykorzystując techniczne możliwości cyfrowych narzędzi w taki sposób, że (w swoim mniemaniu) w pełni kontroluje przebieg konkretyzacji, a nawet interpretacji dzieła.

2. Model kooperatywny⁴, oparty na idei współpracy hierarchicznej – powoływane do życia są tandemy i zespoły współdziałających ze sobą niezależnych twórców, z których każdy odpowiada za odrębną część projektu (programistyczną, poetycką, muzyczną, graficzną). Powstające w efekcie multimedialne utwory są dziełem kilkorga autorów. Jest to sytuacja przypominająca nieco proces pracy nad filmem, który jest wytworem zespołu profesjonalistów oraz całego sztabu realizatorów. W przypadku dzieł e-literackich sytuacja nie jest aż tak złożona, jednakże podział obowiązków skłania do przemyślenia kategorii autorstwa w obszarze twórczości digitalnej. Najprostszym i najczęstszym przykładem są duety poety i programisty (Aneta Kamińska i Dawid Sypniewski, Urszula Pawlicka i Łukasz Podgórn), zdarzają się jednak także takie realizacje, w których osobno za każdy z aspektów dzieła (muzyczny, językowy, graficzno-programistyczny) odpowiada inny specjalista.

3. Model kolaboratywny – od kooperatywnego różni się tym, że wszystkie twórcze działania zespołu opierają się na idei autorstwa rozproszonego, a współpraca ma charakter niehierarchiczny, otwarty także na głos odbiorcy, który z roli czytelnika może łatwo wejść w rolę współtwórcy. To właśnie ten model autorstwa uznawany jest za najbardziej adekwatny dla opisu środowiska sieci, która ma strukturę zdecentralizowaną i horyzontalną. Przykładem tego rodzaju działania jest zespół ośmiorga autorów, którzy stworzyli cyfrową kolaboratywną powieść *Piksel Zdrój*. Ze zjawiskiem autorstwa kolaboratywnego mamy też do czynienia w przypadku utworów fanfikcyjnych. Tutaj za fabularny i stylistyczny kształt dzie-

4 Por. Kluszczyński 2006, 2011. Kluszczyński korzysta z typologii wprowadzonej przez badaczy procesu uczenia się, którzy mówią o dwóch znaczeniach kategorii „wspólna praca twórcza”: współdziałanie (*cooperation*) oraz współpraca (*collaboration*). Zob. Dillenbourgh et al.

ła odpowiada jedna osoba, natomiast wspólnota fanów (w tym beta-readerów) uczestniczy w dyskusji nad niuansami tekstu takimi jak styl, psychologiczne prawdopodobieństwo postaci, poszczególne rozwiązania wątków czy relacja fanfika do dzieła kanonicznego.

4. Model posthumanistyczny (cyborgiczny) – nazwa jest dość umowna, wskazuje przede wszystkim na fakt, że autor, do niedawna uważany za jedyną instancję odpowiedzialną za kształt dzieła, przekazuje swe prerogatywy komputerowi. Dzieje się tak w przypadku literatury generatywnej, rozmaitego rodzaju projektów e-poetyckich i quasi-poetyckich, w których autor sam jest programistą odpowiedzialnym za procedury matematyczne, efekt finalny zostaje jednak wypadkową zastosowanych algorytmów oraz przypadku, niekiedy także pewnych decyzji odbiorcy. Zazwyczaj twórca obmyśla mechanikę działania utworu – decyduje o tym, jakie bazy źródłowych słów/tekstów wykorzysta, wedle jakich zasad dokonywać się będzie dobór kolejnych prób słów lub fraz, a także co stanowić będzie ramę powstających projektów. Ta bowiem musi być stała. O ile w perspektywie odbiorczej wygląda to tak, jakby funkcję autora przejęła maszyna – często jest to źródłem mitycznych wyobrażeń o inteligentnym komputerze, który przejmuje kontrolę nad procesem twórczym – o tyle z punktu widzenia autora projektującego utwór generatywny (czyli taki, którego kolejne wersje tworzy program komputerowy napisany wcześniej przez człowieka) jest on przede wszystkim wynikiem zastosowanych procedur matematycznych, wytyczających pole możliwych realizacji. Rzecz jasna trudno tu mówić o jednym wzorcu działania, każdy przypadek sztuki generatywnej oraz sztuki kodu określa własne, indywidualne reguły, jednak na początku procesu wytwarzania przez maszynę kolejnych tekstowych wersji utworu znajduje się wizja i pomysł człowieka, który wykorzystuje jedynie możliwości technologiczne, by wykreować pewną laboratoryjną sytuację eksperymentu. Obiektem obserwacji stać się winien przede wszystkim odbiorca, który konfrontowany jest z pozorną inwencją maszyny, a jego czytelnicza cierpliwość, możliwości percepcyjne i otwartość na nowe wyzwania wystawione zostają na próbę. Gwoli ścisłości dodać należy, że mało który czytelnik przez te próby przechodzi. Zazwyczaj rezygnuje z udziału w generatywnym performensie po kilku/kilkunastu próbach, jeśli nie prowadzą one do odkrycia tekstotwórczej reguły. Tutaj lokują się rozmaite przypadki sztuki uprawianej przez cyberpoetów: Romana Bromboszcza, Jarosława Lipszyca, a także generatywne dzieła Leszka Onaka, Łukasza Podgórnego czy Piotra Puldziana Płucienniczaka. Odwołują się oni do estetyki glitch-artu, vaporwave, tworzą generatory poezji oraz gry tekstowe oparte na intertekstach zaczerpniętych z historii literatury.

5. Model post-autorski – to zazwyczaj z tym modelem utożsamiana jest literatura cyfrowa. Twórcy, którzy wykorzystują hipertekstowe właściwości tekstualności digitalnej, scedują na odbiorcę decyzję o tym, jaki ostatecznie kształt przybierze utwór w każdym akcie odbiorczym. Ten interaktywny aspekt dzieł digitalnych daje czytelnikowi nawigującemu pomiędzy leksjami, do których przenosi go system lin-

ków, poczucie władzy nad ostateczną wersją scenariusza lektury. To przeświadczenie o wolności i prawie (pozornym, dodajmy) do decydowania o kształcie dzieła idzie w parze z wycofaniem (znów: pozornym) autora, który zdaje się w ten sposób potwierdzać tezę o swojej śmierci. W gruncie rzeczy jednak jego autorska pozycja pozostaje niezachwiana. Wolność czytelnika jest, jak w przypadku utworów drukowanych, wolnością interpretacji, komplikowaną jedynie znacząco przez tekstową mechanikę, której ukryte zazwyczaj reguły czytelnik musi mozolnie zrekonstruować, nim przejdzie do właściwej interpretacji utworu. Nie podważa to oczywiście tezy o nowatorskich możliwościach e-literatury, które zyskuje ona za sprawą hipertekstowej struktury narracji, lecz utożsamianie tej nowej mechaniki tekstowej ze śmiercią autora jest jednym z mitów, które całkiem liczne grono komentatorów chętnie rozpowszechnia. Problem pozycji autora nadal pozostaje kwestią interpretacyjnych dyspozycji czytelnika czyli przyjętych przezeń założeń co do natury tekstowych znaczeń, nie zaś efektem zastąpienia medium drukowanego medium digitalnym.

Zaproponowana typologia ma charakter zaledwie doraźny i niezobowiązujący. Granice pomiędzy poszczególnymi modelami autorstwa są niekiedy trudne do ustalenia: role autorskie zmieniają się, konkretne utwory dają się też klasyfikować jako przykłady zarówno posthumanistycznych (cyborgicznych), jak i postautorskich (hipertekstowych) czy też wpisujących się w model autorstwa rozproszonego. Ich wyróżnienie służy jedynie pogładowemu wskazaniu różnic pomiędzy sytuacją, w której odbiorca ma poczucie względnego wpływu na przebieg procesu lektury (jak w przypadku hipertekstu), a tą, w której doświadcza złudzenia, że kontrolę nad tym procesem sprawuje maszyna. Ostatecznie zaś dylemat ten może zostać rozwiązany na co najmniej dwa sposoby. W przypadku wielu generatorów autor, który pisał program, może zadbać o to, by poczucie podporządkowania wydarzenia lekturowego maszynie zdominowało perspektywę interpretacyjną. Może też stać się odwrotnie: ze sposobu działania cyfrowego utworu wyłonić się może obraz panującego nad każdym detalem autora, świadomego możliwości i granic działania technologii. Postaram się tę płynność zaprezentować na kilku przykładach, zastrzegając przy tym, że jest to zaledwie wstęp do pogłębionych badań nad nowymi wzorcami twórcy w sieci.

3.

Przykładem artysty, który w sposób wybiórczy korzysta z możliwości cyfrowych narzędzi, jest prawodawca i twórca liberatury – Fajfer. Mam tu na myśli przede wszystkim jego utwór *Ars poetica*, który wydany został w dwóch wersjach: drukowanej i cyfrowej – raz jako poemat emanacyjny w liberackim zbiorze *dwadzieścia jeden liter*, drugi raz – jako kinetyczna część poematu *Primum Mobile*, który do

tomu *dwadzieścia jeden liter* dołączony został na płycie CD, czyli w formacie elektronicznym. I właśnie w stosunku do udostępnianego w wersji elektronicznej poematu chętnie używa się oksymoronicznego określenia e-liberatura⁵. Ta próba rozszerzenia granic wyjściowego terminu „liberatura” na nowe media zdaje się jednak raczej świadczyć o pewnym braku konsekwencji artysty. Liberatura definiowana jest wszak jako jedyny przykład „literatury, w którym słowo złączyło się z materią” (Bazarnik, Fajfer 157). W tekście Fajfera i Katarzyny Bazarnik czytamy precyzyjne wyjaśnienie tej właściwości:

Co to znaczy, że słowo łączy się z materią? Odpowiedź znajdziemy w samej nazwie ‘liberatura’ – neologizmie łączącym literaturę z książką (łacińskie *liber*) w nierozzerwalne jedno. Książka, a w przypadku krótszych utworów np. powierzchnia kartki, przestaje być neutralnym naczyniem do przechowywania tekstu, stając się integralną częścią dzieła (Bazarnik, Fajfer 157).

Fizyczność książki oraz sensualne doświadczenia związane z obcowaniem z wolumenem stają się częścią doświadczenia literackiego. Materia i słowo stanowią w liberaturze nierozzerwalną całość. Pozornie to myślenie tożsame jest z poglądami badacza cybertekstu Espena Aersetha, który podkreśla, że w przypadku tekstów ergodycznych kluczowe jest nie tylko to, co się czyta, ale również to, z czego się czyta. Dopóki zatem mamy do czynienia z liberaturą pojmowaną jako jedność materialnego przedmiotu z komunikatem językowym, który on przenosi, spójność definicji tego terminu nie budzi wątpliwości. Ale z chwilą, gdy zaczynamy przyglądać się tzw. e-liberaturze, czyli liberaturze przeniesionej do medium elektronicznego, dematerializującego wszystkie obiekty, trudno dalej uznawać, że mamy do czynienia z nierozzerwalnością materii i słowa. Materii bowiem w świecie wirtualnym nie ma. To jedna z cech digitalnej przestrzeni komunikacji, która skłoniła badaczy do zastosowania do jej opisu terminu „postmedia” (Manovich; Celiński 2013b) na znak oddzielenia tego, co w historii mediów było nierozzerwalne: właściwości fizycznych nośnika oraz treści, która nie pozostaje wolna od wpływu technicznych ograniczeń medium.

Mamy zatem dwa możliwe rozwiązania: albo uznać, że definicja liberatury jako jedności materii i słowa jest nieprecyzyjna i nie obejmuje wszystkich jej realizacji, albo przyjąć, że w rzeczywistości wirtualnej e-liberatura przestaje być sobą, traci swe konstytutywne cechy, staje się czymś innym. Może po prostu e-literaturą? Skłonna byłabym przyjąć drugą z przedstawionych możliwości.

5 Termin ukuty w 2003 roku przez Mariusza Pisarskiego w odniesieniu do powieści hipertekstualnej Radosława Nowakowskiego *Koniec świata według Emeryka*, która jest po prostu przykładem powieści hipertekstowej.

Trudno nie przyznać racji Emiliano Ranocchiemu, który stwierdza, że „z definicji ‘niemożliwa’ jest digitalizacja liberackiego tekstu, gdyż zatracą się właśnie fizyczność medium” (Ranocchi 27). Badacz niezwykle przekonująco dowodzi przy tym modernistycznych korzeni formacji Fajfera, który urzeczywistnia w swojej twórczości „modernistyczną koncepcję wielkiego artysty demiurga-samotnika, wyposażonego w oryginalną i niepowtarzalną siłę ekspresji” (Ranocchi 32).

Autor elektronicznego *Ars poetica*, uznawany wielokrotnie za przedstawiciela awangardy XXI wieku, realizuje w gruncie rzeczy postromantyczną koncepcję twórczości artystycznej niepodlegającej poetyce normatywnej, pomyślanej jako akt indywidualny, wypływający z wewnętrznej wizji, której spójność z realizacją jest nieweryfikowalna według jakichkolwiek kryteriów i nie podlega negocjacji. Autorytet artysty odpowiedzialnego w całości i wyłącznie za swoje dzieło nie zostaje podważony nawet przez użycie nowego medium, które zdynamizowało przekaz, włączając doń ruch, nie uczyniło zeń jednak dzieła bardziej otwartego czy interaktywnego – zmusza bowiem odbiorcę do pogłębionej kontemplacji sensów, które w bardzo staroświecki sposób zostały już przez autora zaprojektowane. Co więcej, tego rodzaju strategia jest zabiegiem celowym. Przeciwwstawia się wizji kultury, w której dominują pośpiech i niecierpliwość, która z kolei „powoduje, że świat poza googlami zaczyna nam się jawić jako terytorium niewarte naszej uwagi i naszego, coraz szybciej uciekającego czasu” (Bazarnik, Fajfer 157).

Anachroniczny modernizm Fajfera uznać należy, na co trafnie zwraca uwagę włoski badacz, za zabieg skierowany przeciwko postmodernistycznej, a dodałabym tutaj, że przede wszystkim sieciowej, estetyce, w której artysta nie jest już stwórcą, a jedynie architektem i koordynatorem sytuacji odbiorczej estetycznego wydarzenia, którego urzeczywistnienie dokonuje się dopiero z udziałem czytelnika – współuczestnika performansu. Fajfer przyznaje czytelnikowi jedynie ograniczone prawa do interpretacji dzieła, zakłada bowiem autonomię przygotowanego przez siebie projektu, którego odbiór winien realizować wpisany weń etyczny i poznawczy potencjał.

Kiedy więc w swoim komentarzu do roli liberatury w kulturze Internetu autorzy sami zauważają, że „Internet «nie radzi sobie» z liberaturą” (Bazarnik, Fajfer 162), ujawniają nierozstrzygalny konflikt leżący u podstaw ich myślenia. Próbując wcześniej poszerzyć granicę liberatury i lokując ją w medium cyfrowym (jako e-liberaturę), rezygnują bowiem z najistotniejszego wyróżnika tego wciąż jeszcze młodego gatunku literackiego. Wirtualne obiekty e-literackie nie mają wszak żadnej swojej przedmiotowej wersji, nie spełniają zatem podstawowego genologicznego kryterium liberatury ustalonego wcześniej.

Znaleźć raczej można w tej postawie twórców literatury autorytarne pragnienie wchłonięcia przestrzeni wirtualnej w obręb totalnych działań liberackich⁶, która

6 W odniesieniu do liberatury używa się niekiedy dość niepokojąco brzmiącego terminu „literatura totalna”.

to przynależność miałaby świadczyć o jej niesłabnącej awangardowości. Jednakże związana mocno z ideą indywidualnego autorstwa i materialnością swego istnienia, nie daje się liberatura pogodzić z hipertekstową, otwartą estetyką sieci, w której autor sam otwiera się na nowe i nieprzewidywalne doświadczenia z medium, a rezygnując z funkcji dyspozytora znaczeń i autorytetu godzi się na rolę „designera doświadczenia odbiorczego” (Bieszczad 95).

Powyższe rozważania prowadzą do wniosku, że Fajfer jest wyznawcą i prorokiem tradycyjnej wizji sztuki, propagatorem poszukiwań oryginalności stylistycznej i językowej, która dość kategorycznie limituje wolność czytelnika. Jej granice wyznaczone są zawsze przez autora. Tak dzieje się również w dynamicznym poemacie *Ars Poetica*, którego elektroniczna natura wyprowadza go poza obszar liberatury, nie czyni zeń jednak dzieła przełomowego w historii najnowszej literatury. Tutaj bowiem nowe rozdziały piszą twórcy dużo odważniej występujący przeciwko ideałom i mitom modernistycznej sztuki.

4.

Należy do nich Roman Bromboszcz, swą postawą pod wieloma względami przypominający twórcę liberatury. Jest jednak od niego dużo bardziej otwarty i zdeterminowany w kwestii łączenia sztuki, filozofii i techniki w nową całość.

Ten wielki radykał w dziedzinie eksperymentów z mediami elektronicznymi jest cyberpoetą, projektantem obiektów cybernetycznych i jednocześnie teoretykiem sztuki cybernetycznej. Wytrwale eksploruje i testuje granice technologii oraz granice poznawczych i sensualnych możliwości człowieka, który w jego artystycznej wizji, realizowanej konsekwentnie przy użyciu technologii, jest raczej cyborgiem – istotą sprzężoną z systemami informatycznymi, w procesie twórczym korzystającą z nowych możliwości.

Bromboszcz swoje działania rozpoczynał w grupie Perfokarta, którą powołał do życia w roku 2005. Twórczość o charakterze intermedialnym, tj. łączącym różne środki wyrazu, od początku miała silną podbudowę filozoficzną i charakter eksperymentalny. Jak przeczytać można w jednym z wczesnych autokomentarzy twórców,

eksperyment podejmowany przez grupę dotyczy aspektów projekcji, składni, rytmu, granicy zrozumiałości, błędu, błędu do wykorzystania, błędu kontrolowanego. „Perfokarta” ma na celu tworzenie oraz rozwój „słownika” i „teorii”, ponadto, popularyzację badań, eksperymentów i twórczości poprzez środki masowego przekazu, internet i czasopisma literackie (zbiornik z personelem, źródło elektroniczne).

Bromboszcz razem z Tomaszem Misiakiem i Łukaszem Podgórnim realizował kolaboratywne projekty cyberpoetyckie zarówno w przestrzeni wirtualnej, online,

jak i podczas występów *live*, które, zarejestrowane, były następnie udostępniane na stronie „Perfokarty”. Wyraźnie widoczny jest edukacyjny i popularyzatorski charakter tych zabiegów, ujawniający się zwłaszcza w dbałości Bromboszcza o precyzyjną wykładnię filozoficznych podstaw nowej cybernetycznej estetyki. O jednym z grupowych przedsięwzięć, polegających na zaprojektowaniu kilku stron czasopiisma „Wakat”, autor tak pisał w autokomentarzu sporządzonym po latach:

Przede wszystkim, zasadne wydaje się przywołanie kolaboracji lub kooperacji. Następnie należałoby zapytać, w jaki sposób kategorie te określają naszą przynależność do awangardy. Wydaje się, że termin „awangarda”, pomimo głosów sceptycznych dotyczących wyczerpania się sztuki, a w szczególności zmiany jej roli we współczesnym społeczeństwie, znajduje [tutaj] konkretne zastosowanie (Bromboszcz 267).

Później następuje szczegółowa rekonstrukcja nie tylko etapów pracy grupy nad projektem, lecz także ich interpretacja w duchu najnowszych ujęć teoretycznych. Niezwykła dbałość o właściwe odczytanie intencji autorów świadczy jednak o pewnym anachronizmie działań Bromboszcza, który skrupulatnie projektuje swój wizerunek artysty cyberawangardowego. Odsyła swoich czytelników i badaczy do konkretnych rozpraw naukowych, przywołuje koncepcje sztuki kooperatywnej, charakteryzowanej przez Kluszczyńskiego, który jest zwolennikiem i propagatorem idei awangardowości współczesnej cybersztuki. Sam stara się dość konsekwentnie w ten model awangardowości wpisać i odwołuje się do pojęć współpracy i współdziałania spopularyzowanych przez Kluszczyńskiego (Kluszczyński 2010: 279-310). Identyfikuje przy tym działania Perfokarty z modelem działalności w grupie heterarchicznej, pozbawionej kontroli i koordynacji jednej osoby, choć, z perspektywy obserwatora losów ugrupowania, wyraźnie daje się zauważyć jego rola jako inicjatora, animatora i prawodawcy większości przedsięwzięć artystycznych, a zwłaszcza autora towarzyszącej im wykładni teoretycznej: „Taki typ pracy jest bliski anarchistycznym ideałom. Chodzi tutaj o wolność, której granice są płynne. W skrajnej postaci wolność ta może prowadzić do celowego naruszenia woli innych” (Bromboszcz 270)⁷.

O tym, że taka charakterystyka była w znacznym stopniu wyłącznie postulatywna, zdaje się jednak świadczyć estetyka utworów, mających status z jednej strony cyfrowych przetworzeń cudzych dzieł, z drugiej jednak będących projektami zamkniętymi na interakcję z odbiorcą. Realizując ponowoczesną estetykę powtarzania i czerpania z tekstów kultury, podejmuje Bromboszcz poszukiwanie jakiejś istotnie nowej idei, która miałaby się wyłonić z tych eksperymentów. Świadczy o tym wiele

7 Wcześniej zaś można przeczytać: „Komunikując się przez FTP, mieliśmy do czynienia tylko z pośrednim rezultatem. Nie widzieliśmy siebie, ani nie rozmawialiśmy ze sobą. Widzieliśmy symbole. Inspiracją dla takiego sposobu kształtowania dzieła sztuki, był obieg arzinowy, assembling Richarda Kostelanetza, kontrkultura. Przyjęliśmy proste zasady i zaczęliśmy tworzyć” (Bromboszcz 267).

autokomentarzy opatrujących działania cyberpoetów, podobnych w wymowie do poniższego:

O ile tradycyjne dziedziny artystyczne, takie jak książka, film, malarstwo, muzyka klasyczna, doszły w pewnym sensie do swojego kresu, o tyle nowe media otwierają możliwości krzyżowania się stylów, gatunków i form pod postacią hybryd medialnych, nowatorskich dyspozytywów, wirtualnych, wielozmysłowych światów (Bromboszcz 267).

Tym, co istotnie uprawniałoby do uznania działań Bromboszcza za awangardowe, jest jego umiejętność wykorzystania wiedzy z zakresu programowania, typografii czy fizyki w procesie twórczym. Piotr Celiński, nazywając takich transdyscyplinarnych artystów mianem *homo faber*, określa ich nawet „współczesną awangardą sztuki w ogóle” (Celiński 2013a: 21). Istotnie, wiele cech łączy działania Perfokarty z awangardami dwudziestolecia międzywojennego, zwłaszcza z futurystami (por. Pawlicka). W opublikowanych przez grupę trzech manifestach członkowie grupy podkreślali nieustannie swoją łączność z najnowszymi trendami w technokulturze. „Występujemy przeciwko nieuzasadnionym podziałom na kategorie: ‘artysta’, ‘naukowiec’, ‘osoby trzecie’” – deklarowali w wystąpieniu *Poezja cybernetyczna – samo-określenie* (*Poezja cybernetyczna – samookreślenie, źródło elektroniczne*). W *Manifestie 1.1* dopowiadali:

Tak zwane „natchnienie” schodzi na drugi plan, a czasami znika zupełnie. Systematyczna przebudowa i destrukcja gotowej materii słownej likwiduje zarówno nawyk, jak i styl. Statystyka i teoria informacji, kolaż i montaż. Przyszłe zmutowane formy (*Manifest poezji cybernetycznej, źródło elektroniczne*).

Równocześnie podkreślali, że cyberpoeta to hybryda dwóch postaw: konstruktora poddającego materię języka funkcjom i procedurom oraz naukowca i myślicie-la, którego zajmuje temat elektroniki oraz jej władzy nad człowiekiem. Z tego powodu w twórczości Perfokarty dominują eksperymenty na pograniczu cybernetyki i sztuki, choć odbiorca często ma wrażenie, że obcuje z obiektami niepodlegającymi interpretacji, są one bowiem splotem materii językowej, wizualnej i dźwiękowej: informacji oraz zakłóceń i szumów, generowanych przez systemy informatyczne.

Postawę Bromboszcza, Misiaka i Podgórnego z lat 2005-2008 dobrze charakteryzuje uwaga sformułowana przez Piotra Zawojkiego: „Podstawą awangardowych praktyk cyberartystów jest [...] syntopia sztuki, nauki i technologii, daleko wykraczająca poza tradycyjnie rozumianą interdyscyplinarność” (Zawojski 171). Problematyka generatorów szumów, estetyka zakłóceń, rzeczywistość wirtualna, elektroniczne protezy, sztuczna inteligencja – to tematy splatające się w podejmowanych przez nich działaniach z namysłem filozoficznym w sposób, który dla przeciętnego odbiorcy staje się zupełnie niezrozumiały. A przy tym bardzo aktualnie

brzmiące hasła w trzecim z kolei grupowym *Manifeście 2.0* w sposób niezwykle atrakcyjny rezonują z najnowszymi ideami i zachęcają do śledzenia dokonań artystów. Oto kilka z nich: „Pisarz jako zadanie poruszania się po sieci i zdobywania więzi w grupach”, „Sztuka wchłania pogranicze siebie, stając się, po części, polityką, designem i reklamą”, „Sytuacja bycia-rzuconym w labirynt to sytuacja, w której labirynt nie ma granic, a więc nie jest oglądany z zewnątrz” (System dedukcyjny poezji cybernetycznej, źródło elektroniczne).

Wygląda to jednak tak, jakby za programem nie nadały jego realizacji, które bez komentarza artysty-teoretyka robią wrażenie przeintelektualizowanych i hermetycznych eksperymentów w estetyce *science fiction* rodem jeszcze z XX wieku⁸. Wykorzystywanie elektronicznej estetyki robi wrażenie anachronicznej i nieprzystającej do zmieniającej się błyskawicznie rzeczywistości wirtualnej.

W 2010 roku do grupy Perfokarta dołączył Piotr Puldzian Płucienniczak, a dwa lata później pojawił się Leszek Onak, obaj – podobnie jak Podgórn – z Krakowa. Już wtedy odczuwalne było pęknięcie między twórcami. Wkrótce doszło też do ostatecznego rozstania z poznańskimi artystami. Ich drogi się rozeszły i dziś Bromboszcz działa w pojedynkę, promując wytrwale poważny model sztuki cybernetycznej o aspiracjach epistemologicznych, z ducha wysokiego modernizmu przeniesionych, podczas gdy jego dawni współtowarzysze zrezygnowali z podejścia serio i swoją grę z nową siecią rzeczywistością prowadzą w duchu postmodernistycznej zgrywy, żartu i autoironicznych gier.

5.

O ile działania cyberpoetów z kręgu Perfokarty miały charakter bardzo koturnowy i w gruncie rzeczy konserwowały tradycyjny model komunikacji nadawczo-odbiorczej, to działania Hubu Wydawniczego Rozdzielczość Chleba – grupy, którą Leszek Onak, Łukasz Podgórn i Piotr Puldzian Płucienniczak powołali do istnienia w 2011 roku – mają zgoła odmienny charakter. Piszący na jej temat Mariusz Pisarski odnotowuje nawet:

Jeśli początki poezji cybernetycznej były poważnie modernistyczne i modernistycznie poważne, to jej krakowsko-żulerska odmiana celebrytuje postawy przez lata uznawane za postmodernistyczne. Choć nie trzymałbym się tego terminu, to obecna polaryzacja dwóch postaw jest mocno widoczna (Pisarski, źródło elektroniczne).

8 W 2010 roku ukazały się trzy książki reprezentujące poezję cybernetyczną: *U-man i masa* Bromboszcza, *Noce i pętle* Podgórnego i *Zespół Szkół* Tomasza Pułki. W tym samym roku ukazała się książka *Estetyka zakłóceń* Bromboszcza. Większość projektów multimedialnych, cyberpoetyckich artysty znaleźć można online: <http://br0mb0x.blogspot.com/>

Nim jednak twórcy przyjęli pozycje „cyberżulerskie”, o których wspomina Pi-sarski i które cechują późniejszą fazę działalności grupy, krytyczną wobec Internetu i nowych mediów, zaczęli od poważnego *Manifestu v1.8* na miarę rewolucyjnych manifestów futurystów. Obwieszczali w nim entuzjastycznie kres kultury druku oraz dóbr limitowanych przez instytucje, które pobierając opłaty za korzystanie z nich, pogłębiają społeczne nierówności. Ogłaszali początek ery powszechnego ucyfrowienia treści kultury i wolnego do nich dostępu, co miało doprowadzić do demokratyzacji i egalitaryzacji kultury. Poszanowanie praw autora uznane zostało za anachronizm. Wobec łatwości czerpania i korzystania z dóbr kultury również pojęcia takie jak oryginał, styl, indywidualność, własność intelektualna zostały odłożone do lamusa. Ideał Artysty, utożsamiany z modelem romantyczno-modernistycznym, będącym w gruncie rzeczy synonimem kilkusetletniego kultu indywidualizmu i talentu, spotkał się z szyderczym śmiechem cyberpoetów, którzy triumfalnie obwieścili:

Nie ma autorów i czytelników – są **producenci i użytkownicy**.

Nie ma tekstów – są **programy, obiekty, pseudokody i sieciowe performensy**:

Najwyższy czas skorzystać z potencjału **czatów, serwisów społecznościowych i sieciowych wideotelefonów**. To one posłużą nam za kawiarnie literackie.

Nie mówi się podmiot, tylko **awatar**. Żaden świat przedstawiony, ale symulacja!

Kultura powiła niedawno dwie emblematyczne figury, które należy hołubić. Są nimi: **Programista i DJ** (Manifest v. 1.8, źródło elektroniczne).

Zastąpienie autorskiej poetyki i stylu pojęciem kodu, programu i obiektu nie było w wykonaniu Rozdzielczości Chleba wyłącznie pustą deklaracją. Swe radykalne postulaty artyści zaczęli wcielać w życie, tworząc projekty cyberpoetyckie, tekstowe malwersacje i poetyckie gry prześmiewczo wykorzystujące uznane teksty literackie (Peipera, Schulza, Witkacego, Leśmiana itd.) jako podstawy do dalszych przekształceń z użyciem algorytmów. Cała literacka przeszłość potraktowana została jako baza danych, której w swobodny sposób można używać do produkcji nowych cyfrowych, multimedialnych obiektów. Dokonująca się w ten sposób krytyka hierarchicznego modelu kultury odbywała się w atmosferze zabawy, żartu i nonszalanckich gestów, celując głównie w wywołanie sprzeciwu tych, dla których w zmienionej przez cyfrowe media rzeczywistości nie stracił na aktualności tradycyjny model uczestnictwa w kulturze, konserwujący uznane wartości etyczne i estetyczne oraz uświęcone sposoby dialogowania z literacką przeszłością. Postulat powszechnej dostępności zaowocował publikacją wytwarzanych przez cyberartystów obiektów online na licencji Creative Commons. Nie przyczyniło się to jednak do znacznego wzrostu poczytności tych dzieł. Rozdzielczość Chleba pozostała instytucją niszową, zagospodarowującą przestrzeń twórczości cyfrowej działalnością

na pograniczu informatyki i projektowania graficznego, literatury oraz sztuk (audio)wizualnych⁹.

W 2015 roku, nie bez wpływu nastroju rozczarowania brakiem rezonansu wobec postulatów grupy, nastąpiło definitywne odejście od głoszonych przez nią cyberawangardowych ideałów. Faza cyberzulerska, jak sami twórcy określili swoją sytuację, polegała na wzmożeniu metakrytycyzmu wobec całej technokultury oraz autoironii wobec własnej, jako cyberartystów, sytuacji, przybierających ludyczny, zabawowy kształt. Ostatecznie grupa zakończyła działalność w październiku 2018 roku.

Pomijając tutaj szczegóły obfitującej w spektakularne zwroty krótkiej historii kolektywu, podkreślić należy, że Rozdzielczość Chleba promuje model artysty – programisty. Ta niezwykła, do niedawna nie do pomyślenia fuzja wrażliwości na słowo (cechującej mimo prześmiewczych grymasów wszystkich członków grupy) z kompetencjami programistycznymi stanowi wyznacznik nowej postawy e-literata, który pracę nad konstruowaniem znaczeń godzi z namysłem nad konsekwencjami używania w procesie twórczym programistycznych narzędzi i kodów. Są one bowiem pełnoprawną częścią artystycznych działań artystycznych, będących w takiej samej mierze wytwarzaniem obiektów co projektowaniem nowej sytuacji odbiorczej. Widać to zwłaszcza w przypadku utworów interaktywnych, nastawionych na współpracę czytelnika, który musi wejść w interakcję z przygotowanym dla niego scenariuszem wydarzenia cyfrowej lektury i uruchomić proces jego działania się na ekranie. Tak odbywa się to w utworach *wgraa* (Onak, Podgórn), *Bletka z balustrady* (Onak), *Generatywna historia Polski pisana Comic Sansem* (Podgórn 2018b) czy *cmn_krg* (Podgórn 2018a), *Marsz na ROM* Puldziana Płucienniczaka czy tegoż *Booms* (Puldzian Płucienniczak 2018a). W tego rodzaju aranżacjach ważne jest nie tyle pytanie nie tyle o znaczenia i sens dynamicznego obiektu operującego elementami kodu, obrazu, słów i dźwięków, co o sytuację odbiorcy, który doświadcza na sobie skutków działania technologii.

Dziś zespół, będący nie tylko kolektywem twórczym, ale też działającym wyłączenie w sieci cyfrowym wydawnictwem, tworzy siedem osób¹⁰. W opublikowanym w 2017 roku artykule wyjaśniającym przyjęte przezeń zasady ideowe i estetyczne Puldzian Płucienniczak napisał:

9 O zaletach tak szeroko zakreślonych kompetencji cyfrowych artystów pisze Pisarski: „Poeta cyfrowy ma w swoim cybernetycznym rękawie solidnego asa. Dzięki temu, że pracuje w kodzie i ma pod nosem narzędzia wszędobylskiego metamedium, może wychodzić ze swojej pozycji w dowolnych kierunkach: w stronę pola muzycznego i artystycznego, na przykład. Zróżnicowanie terenu oferowanego przez to ostatnie jest imponujące: sztuka audio, sztuka wideo, sztuka nowych mediów, happening, instalacja” (Pisarski, źródło elektroniczne).

10 Są to: Julia Girulska, Leszek Onak, Łukasz Podgórn, Piotr Puldzian Płucienniczak, Kinga Raab, Wojciech Stępień, Agnieszka Zgud.

Jesteśmy zarządzanym konsensualnie niezależnym kombinatem kulturotwórczym, co daje, rzecz jasna, jakieś możliwości, ale narzuca również poważne ograniczenia. Staramy się nie przywiązywać do istniejących rozwiązań etycznych i estetycznych, tylko osiągać cele na wszelkie interesujące sposoby (Puldzian Płucienniczak, źródło elektroniczne b).

Zadanie członków grupy jako artystów polega przede wszystkim na konstruowaniu przestrzeni do dyskusji na temat współczesnej sytuacji sztuki i kultury w społeczeństwach konsumpcyjnych, a także na pogłębianiu krytycznej świadomości na temat roli i destrukcyjnego wpływu mediów na wszystkie aspekty społeczne i jednostkowego życia. Jako wydawcy i animatorzy kultury mają oni na swoim koncie niekwestionowany sukces, jakim jest poszerzenie pola literatury w Polsce o działania e-literackie, które są dziś nie do pominięcia w badaniach nad rolą i miejscem literatury i pisarza we współczesnej kulturze i życiu społecznym.

Projekt realizowany przez kolektyw Rozdzielczość Chleba rezygnuje z instytucjonalnego parasola ochronnego państwa. Działając w Internecie – miejscu, za wynajem którego nie trzeba płacić – realizuje swoje projekty przy minimalnym nakładzie środków finansowych, udostępniając wszystkie dokonania za darmo, w wolnym dostępie cyfrowym.

Ulokowanie działań w sieci to dla członków kolektywu synonim absolutnej wolności twórczej. Brak kosztów związanych z wynajmem pomieszczeń, ale też brak konieczności dostosowywania się do reguł instytucjonalnych oraz norm społecznych ma dawać im poczucie absolutnej wolności. W ten sposób mit artysty wolnego, ponieważ posłusznego jedynie głosowi swego natchnienia, zostaje zastąpiony kolejnym mitem – twórcy, który swoją wolność zawdzięcza już nie talentowi, lecz cyfrowej technologii. Składowymi tego mitu są ponadto: wiara w demokratyczność Internetu, który zapewni wszystkim równy dostęp do kultury, oraz powszechna zgoda co do tego, że brak hierarchii i niczym nieograniczona dostępność są w kulturze i życiu społecznym zjawiskami pożądanymi:

Jeśli Internet ma się kulturze do czegoś przydać, to najpierw trzeba tę kulturę do Internetu włożyć. [...] Lubimy, kiedy rzeczy są dostępne. Lubimy rozdawać różne treści i uwielbiamy je odbierać. Wyzaczyliśmy sobie cel pompować gigabajty cyfrowej literatury do sieci. [...] Naszym ideałem byłaby pewnie sztuka ludowa sieci, kiedy każdy generuje i remiksuje dostępne mu elementy kultury bez podziału na publiczność i nadawców, na ekspertki, gatekeeperów i galerników pakujących pliki JPG do folderu (Puldzian Płucienniczak, źródło elektroniczne b).

W tym idealistycznym maksymalizmie, społeczno-politycznym zaangażowaniu oraz zapale w korzystaniu z nowych możliwości technicznych daje o sobie znać wpływ cyfrowych, a przede wszystkim sieciowych mediów na świadomość twórców. Wiara w siłę i skuteczność działania kolektywnego, które może doprowa-

działanie do zmiany rzeczywistości i wpłynąć na postawy odbiorców, związana jest nierozłącznie z zabawowym charakterem ich działań. Cybernetyczni twórcy wiedzą bowiem, że najskuteczniejszym sposobem dotarcia do publiczności jest sprawienie przyjemności. Jednym z jej źródeł jest zabawa (Puldzian Płucienniczak, źródło elektroniczne b). Żart, gra, ironia, beka, satyra i szyderstwo stają się narzędziami eksperymentowania na samych sobie oraz na wspólnocie odbiorców. To ci ostatni bowiem – mimo wszystkich zastrzeżeń dotyczących niszowości, hermetyczności i wsobności działań Rozdzielczości Chleba – są adresatami działań podejmowanych w celu urzeczywistnienia kulturowej zmiany.

6.

Jeszcze bardziej fundamentalną rolę odgrywa odbiorca w sieciowej narracji *Piksel Zdrój*. Projekt pierwszej w Polsce (a być może nawet na świecie) hipertekstowej powieści kolaboratywnej, w pełni opartej na kolektywnej praktyce artystycznej umożliwionej przez interaktywne media cyfrowe powstał z inicjatywy Pisarskiego w roku 2014. Wcześniej, w sierpniu 2013 roku zorganizował on pod auspicjami „Ha!Artu” warsztaty literatury cyfrowej pod znaczącym tytułem *Piksel i lira*¹¹.

Kilkudniowe warsztaty zaowocowały przygotowaniem prostych tekstów połączonych odnogami narracyjnymi. Przede wszystkim jednak zrodziły potrzebę kontynuacji świeżo zawiązanej współpracy i napisania czegoś „naprawdę razem”. Od tego momentu rozpoczęła się zespołowa praca nad powieścią¹², która finalnie stała się tym, co Kluszczyński określa „najdoskonalszą realizacją modelu zbiorowego autorstwa rozproszonego, w którym każdy z artystów ma równe prawa i w równym stopniu wpływa na kształt dzieła” (Kluszczyński 2006: 156-157). W szkicu szczegółowo rekonstruującym okoliczności powstania utworu, konsekwentnie posługującym się pierwszą osobą liczby mnogiej, autorzy tłumaczą zasady, według których pracowali:

Postanowiliśmy wspólnie wymyślić fabułę, miejsce akcji i bohaterów. [...] Odtąd – aż do premiery i dalej – dziesiątki szczegółów odnośnie świata przedstawionego, zachowania

11 Podczas czterech dni (6-9.08.2013) w kilku miastach polskich (Poznań, Łódź, Wrocław, Warszawa) odbył się cykl spotkań prowadzonych przez Pisarskiego, poświęconych omówieniu strategii artystycznych twórców literatury cyfrowej („od egotycznej autopromocji po altruistyczną terapię”). Warsztaty polegały jednak głównie na nauce wykorzystywania sieciowych skryptów i autorskiego oprogramowania do tworzenia utworów literackich. Szczegółowe informacje o przebiegu warsztatów i etapach pisania powieści znaleźć można na stronie: Ha!art, źródło elektroniczne, a także w artykule *Kooperatyw twórczy „Piksel Zdrój” o sobie i wzajemnej miłości* na stronie: Wakat, źródło elektroniczne.

12 W jej pisaniu wzięli udział: Natalia Jakusiewicz, Jagoda Cierniak, Monika Kapela, Olaf Keller, Lech Mikulski, Mariusz Pisarski, Anna Piwowarska i Szymon Stoczek.

postaci, a nawet wyglądu stron www ustalaliśmy kolegiально, drogą negocjacji, regulacji i minimalnej – choć obecnej – moderacji (Wakat, źródło elektroniczne).

Na marginesie warto dodać, że owa minimalna moderacja, będąca niewątpliwie działaniem pomysłodawcy, Pisarskiego, wydaje się kluczowa w powodzeniu przedsięwzięcia. Sam proces pisania polegał na przydzieleniu każdemu z autorów roli jednej postaci fikcyjnej – bohatera, za którego los i decyzje piszący odpowiadał. Efektem stało się oryginalne, zaskakujące dzieło z wątkiem kryminalnym. Sam proces tworzenia – potencjalnie nieskończony, otwarty na dalsze dopowiedzenia i zmiany wątków – stał się także ćwiczeniem z kreatywnego pisania, zdolności współpracy oraz testem zbiorowej inteligencji. Tym samym tezy o nowym modelu społecznego życia, w którym praca zespołowa przyczynia się do osiągnięcia nowych, lepszych, bardziej atrakcyjnych efektów, znajdują swoje potwierdzenie w działaniach autorskiej kolaboracji, co sami autorzy podkreślają bardzo mocno:

Piksel Zdrój – kolaboratywna powieść sieciowa to dzieło miłości powstałe w warunkach wybitnie jej nieprzyjaznych, gdzie wciąż panuje idea pojedynczego, niekochanego, romantycznego geniusza [...]! Autorzy tego kolegiально tworzonego dzieła udowodnili, że prozę można pisać wspólnie [...] (Wakat, źródło elektroniczne).

Ważny stał się więc nie tylko finalny efekt w postaci cyfrowego utworu, wykorzystującego dźwięk, obraz i pliki wideo, do których odsyła bogaty system linków, lecz także proces jego powstawania, utrwalony we wspomnieniach współautorów. Podkreślają oni niezwykłą wagę współpracy, a także rolę publiczności, która już w trakcie pisania powieści proszona była o pomoc w podjęciu kluczowej decyzji o dalszym rozwoju fabuły¹³. Również po opublikowaniu końcowej wersji utworu czytelnicy zaproszeni zostali do zgłaszania swoich pomysłów i propozycji zmian, potencjalnie poszerzając w ten sposób grono autorów. Uczyniło to utwór nie tylko procesualnym i zespołowym wytworem wielu wyobraźni i wrażliwości odbijających się w postaciach bohaterów, lecz także otwartym na dalsze uzupełnienia i rozwinięcia. We wprowadzeniu do powieści Pisarski zaznaczył wprost: „*Piksel Zdrój* to utwór zarówno kolaboratywny, jak i cyfrowy, przyjazny zmianom i uaktualnieniom. Wszelkie uwagi i sugestie są mile widziane” (piksel zdrój, źródło elektroniczne). Ta gościnność dzieła dla wszystkich czytelników definitywnie i rewolucyjnie przekształciła tradycyjny model ról nadawczo-odbiorczych w komunikacji literackiej. Demitologizując postać Autora, twórcy udowodnili, że artystycznie wartościowy i fabularnie atrakcyjny może być utwór, który powstaje nie z męki twórczej, lecz

13 Stało się to podczas festiwalu Ha!wangarda 2014, kiedy o szczegółach fabuły zdecydowali: Julia Pochynok, Jurij Zawadskij, Szymon Słomczyński i anonimowi czytelnicy Ha!artu. Por. piksel zdrój, źródło elektroniczne.

z radości wspólnego wymyślania i pisanie w atmosferze przyjaźni i współpracy. Zaproszenie odbiorców do przekraczania granic między czytaniem i pisaniem także po publikacji utworu w sieci, przekształciło dzieło w proces, który może trwać tak długo, jak długo kolejni czytelnicy będą mieli ochotę włączać się w jego modyfikację.

Wspólne tworzenie tekstu, czy jego przebiegów fabularnych, traktowane jest wtedy jako happening, ćwiczenie literackie, eksperyment o niewiadomym wyniku, ale ze współudziałem, i współodpowiedzialnością, każdego zainteresowanego. Taki proces twórczy jest dużo przystępniejszy i bardziej otwarty na żywe, nawet improwizowane działania, niż model pracy samotnego (romantycznego, modernistycznego) geniusza-masturbatora, zamkniętego na cztery spusty w swoim literackim warsztacie (zbiornik z personelem, źródło elektroniczne).

Piksel Zdrój niewątpliwie stanowi otwarcie nowego etapu w historii życia literackiego i literatury, odpowiedź na zmiany modelu kultury i oczekiwania czytelników, którzy w obiegu kultur fanowskich od dawna już czują się współodpowiedzialni za tworzone dzieła, pracując zespołowo, z zaangażowaniem i bez ograniczeń narzucanych na odbiorców przez postać Autora – właściciela i jedyne dyspozytora tekstowych sensów.

Konsekwencją oddziaływania Internetu na społeczeństwo i kulturę staje się kolektywizm – nowa forma uspołecznienia, którą można wyobrazić sobie jako ahierarchiczną sieć konstruowaną z indywidualnej perspektywy. Nowy indywidualizm jest więc relacyjny – uwikłany w interakcję, uzależniony od relacji z innymi. To zjawisko odnosi się tak do sztuki mediów, multimediów i hipermediów, jak do funkcjonującej w sieci nowej postaci literatury. Współczesne praktyki artystyczne opierają się na ścisłej więzi między człowiekiem i maszyną, między artystą i projektowaną przestrzenią twórczych zachowań odbiorców.

Przekształcenia te trzeba mieć na uwadze, pytając o miejsce artysty w Internecie. Jego opis wymaga bowiem odejścia od tradycyjnych ujęć podmiotowych w kierunku zjawisk hybrydyzacji, cyborgizacji, rozproszenia autorstwa aż do sytuacji jego zakwestionowania, jak dzieje się w przypadku wielu projektów wytworzonych z innych tekstów metodą remiksu, kolażu, mash-upu (*Pajak*, źródło elektroniczne).

Na podstawie zjawisk zaprezentowanych tutaj w ogólnym zarysie stwierdzić można, że rozpoznawana dopiero przez polskich artystów wirtualna przestrzeń Internetu otworzyła także przed literaturą nowe perspektywy rozwoju. Twórców prowokuje do podejmowania nowych wyzwań i eksperymentów, zaś badaczy – do zmiany badawczej perspektywy. Oto bowiem na naszych oczach model zdystansowanego badacza, z krytycznym dystansem obserwującego przedmiot swoich badań, coraz częściej zastępuje świadomy uczestnik angażujący się w internetowe praktyki, będący komentatorem, animatorem i znawcą możliwości sieciowego medium.

BIBLIOGRAFIA

- Ascott, Roy. „From Appearance to Apparition: Communication and Culture in the Cybersphere”. Le-nardo Electronic Almanac, I. 2. October 1993. Web. 11.07.2018.
- Bazarnik Katarzyna, Fajfer Zenon. „Liberatura czyli dziura w sieci”. Seria III: ePublikacje Instytutu INiB UJ. Red. M. Kocójowa, Nr 1. INFORMACJA O OBIEKTACH KULTURY I INTERNET 2005. Web. 11.07.2018.
- Bieszczad, Liliana. „Sztuka w epoce cybernetycznej; pomiędzy estetyzacją rzeczywistości a ontologizacją sztuki”. *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*. Red. K. Wilkoszewska. Kraków: Universitas, 1999. S. 99-102.
- Bromboszcz, Roman. „PC-net. Współpraca heterarchiczna w projektach artystycznych”. *Liberatura, e-literatura i... Remiksy, remediacje, redefinicje*. Red. M. Górską-Olesińską. Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, 2012. S. 265-271.
- Celiński, Piotr. „Renesansowe korzenie cyfrowego zwrotu”. *Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet / Nowe Media / Kultura 2.0*. Red. A. Radomski, R. Bomba. Lublin: E-Naukowiec, 2013a. S. 13-36.
- Celiński, Piotr. *Postmedia: cyfrowy kod i bazy danych*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Skłodowskiej-Curie, 2013b.
- Dillenbourgh Pierre et al. „The evolution of research on collaborative learning”. *Learning in Humans and Machine: Towards an interdisciplinary learning science*. Red. E. Spada, P. Reiman. Oxford: Elsevier, 1996. S. 189-211.
- Ha!art. Web. 12.07.2018. <http://www.ha.art.pl/piksel_lira/o_warsztatach.html>
- Kluszczyński, Ryszard Waldemar. „Jednostka – grupa – sieć. Przemiany awangardowych strategii twórczych”. *Wiek awangardy*. Red. L. Bieszczad. Kraków: Universitas, 2006. S. 143-160.
- Kluszczyński, Ryszard Waldemar. *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2011.
- Manifest v. 1.8. Web. 11.07.2018. <<https://rozdzielchleb.pl/manifest>>
- Manifest poezji cybernetycznej. Web. 14.07.2018. <<http://perfokarta.net/root/manifest.html>>
- Manovich, Lev. „Estetyka postmedialna”. Przeł. Ewa Wójtowicz. *Redefinicja pojęcia sztuka. Ponowoczesność i wielokulturowość*. Red. J. Dąbkowska-Zydroń. Poznań: Wyższa Szkoła Nauk Humanistycznych i Dziennikarstwa, 2006. S. 105-116
- Onak, Leszek. *Bletka z balustrady*. Web. 12.07.2018. <<http://www.ha.art.pl/bletkazbalustrady/>>
- Onak Leszek, Podgórni Łukasz. *Wgraa*. Web. 12.07.2018. <<https://rozdzielchleb.pl/wgraa/>>
- Pająk, Andrzej. „Czy jest w tym tekście jeszcze autor? Cyfrowe zlepki, postprodukty, kolaże”. *Techsty* 5 (2008). Web. 10.07.2018.
- Pawlicka, Urszula, „Neofuturyzm, czyli co ma Jasieński do iPada”. Web. 14. 07. 2018.
- piksel zdroj. Web. 13.07.2018. <<http://ha.art.pl/piksel-zdroj/credits.html>>
- Pisarski, Mariusz. *Wstęp do teorii cyberzulerstwa*. Web. 10.07.2018. <<https://rozdzielchleb.pl/wstep-do-teorii-cyberzulerstwa/>>
- Podgórni, Łukasz. *cmn_krg*. Web. 11.07.2018a. <https://rozdzielchleb.pl/cmn_krg/>
- Podgórni, Łukasz. *PLR. Generatywna historia polski pisana comic sanssem*. Web. 11.07.2018b. <<https://rozdzielchleb.pl/plr/>>

- Poezja cybernetyczna – samookreślenie. Web. 11.07.2018. <<http://perfokarta.net/root/samookreslenie.html>>
- Przybyszewska, Agnieszka. „E-liberatura”. *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 1-2 (2007). S. 192-208.
- Przybyszewska, Agnieszka. *Literackość dzieła literackiego*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2015.
- Puldzian Płucienniczak, Piotr. *Booms*. Web. 11.07.2018a. <<https://rozdzielchleb.pl/booms/>>
- Puldzian Płucienniczak, Piotr. „Rozdzielczość Chleba znajduje się na terenie państwa Internet, czyli o hierarchii i dystrybucji”. Web. 11.07.2018b. <https://issuu.com/biuro/docs/biuro13_polityka-kulturalna/38>
- Ranocchi, Emiliano. „Liberatura między awangardą i tradycją. Bilans pierwszego dziesięciolecia”. *Liberatura, e-literatura i... Remiksy, remediacje, redefinicje*. Red. M. Górska-Olesińska. Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, 2012. S. 19-36.
- System dedukcyjny poezji cybernetycznej. Web. 14.07.2018. <http://perfokarta.net/root/manifest_2.0.html>
- Wakat. Web. 13.07.2018. <<http://wakat.sdk.pl/kooperatyw-tworczy-piksel-zdroj-o-sobie-i-wzajemnej-milosci/>>
- Zawojski, Piotr. „Cybersztuka jako awangarda naszych czasów”. *Wiek awangardy*. Red. L. Bieszczad. Kraków: Universitas, 2006. S. 161-172.
- zbiornik z personelem. Web. 14.07.2018. <<http://perfokarta.net/personel/>>
- // roman bromboszcz // cyberpoetry // objects // graphics // öbö ść web page with graphics // objects // cyberpoetry. Web. 11.07.2018.

