

Grzegorz JĘDREK

MULTIMEDIA, KOD I INTERFEJSY KULTUROWE
W POEZJI CYBERNETYCZNEJ
Wybrane wnioski z badań
nad działaniami kolektywu Rozdzielczość Chleba

Literaturoznawstwo nie powinno odgradzać literatury od innych sztuk ani posługiwać się półśrodkami takimi, jak idea korespondencji sztuk, czy też próbować zawłaszczyć innego typu doświadczenia za pomocą pojęcia tekstu kultury. Wiele zmysłów to wiele mediów, a tekst – z jego pojęciami i znaczeniami – nie może wszechogarniać językowego doświadczenia świata. Wprawdzie pojęcia transformują nasze myślenie, ale właśnie wrażenia zmysłowe łączą te pojęcia ze światem.

W roku 2018 rozpadł się polski kolektyw twórczy Rozdzielczość Chleba, który miał ambicję połączyć literaturę z nowymi mediami i język poetycki z językami programowania. Najpierw poprzez indywidualne starania poszczególnych twórców, a następnie – od roku 2011 – jako kolektyw, grupa ta podejmowała próby poszerzenia zakresu naszego rozumienia literatury.

Choć istnienie Rozdzielczości Chleba było efemeryczne, to jednak wpływ tego kolektywu na literaturę polską nie powinien być pomijany. Ci artyści-eksperymentatorzy dostarczyli nam bogatego materiału, pozwalającego myśleć o literaturze jako zjawisku wielozmysłowym, a więc multimedialnym¹. Odwołali i podważyli też wiele dogmatów dotyczących warstwy technologicznej dzieła, wskazując tym samym na zależność między technologiami takimi, jak pismo, druk czy cyfrowe przetwarzanie danych a twórczością artystyczną.

Ambicją tego artykułu jest zobrazowanie trzech tez, które wynikają z badań nad Rozdzielczością Chleba, a które pozwalają lepiej zrozumieć literaturę cyfrową, a także szerzej – możliwe relacje między sztuką a mediami: (1) Media mają charakter zmysłowy, a multimedia dostarczają doświadczeń wielozmysłowych. Ponieważ prace poetów cybernetycznych mają charakter multimedialny i jest to świadomy wybór tej grupy twórców, należy założyć, że próbują oni uspołnić doświadczenie językowe z różnorodnymi doświadczeniami zmysłowymi, które są rejestrowane, wytwarzane, przetwarzane i przechowywane przez maszyny. W analizowaniu i interpretacji tego typu prac może pomóc koncepcja minimalnych jednostek znaczenia (m.j.z.) Jacques’a Donguy’ego. (2) Języki

¹ Zob. strona internetowa „Rozdzielczość chleba (RIP)”, <https://rozdzielchleb.pl/category/katalog/>.

mediów (w tym multimedialny i intermedialny), język programowania i język naturalny to trzy rodzaje doświadczenia językowego obecnego w nowych mediach, a w szczególności w językowej sztuce nowych mediów, jaką jest literatura elektroniczna. Wobec takiej różnorodności potrzebne są kolektywne badania humanistyczne, które uwzględnią te trzy rodzaje doświadczenia oraz ich związki. Potrzebne są także pojęcia, które pozwolą odnaleźć zasadnicze powiązania oraz nieusuwalne różnice między tymi trzema porządkami językowymi. (3) Interfejsy, operacje na danych i dane to trzy warstwy dzieła literatury elektronicznej. Wyrażone w tym stwierdzeniu połączenie odkryć Lwa Manovicha i Romana Ingardena, fenomenologiczne i semiotyczne jednocześnie podejście do dzieł tego gatunku jest niezbędne, by rozróżnić porządki, w których będziemy je interpretować. Przy czym – jak wskazuje Leszek Onak – operacje na danych mogą być wykonywane zarówno na interfejsach już istniejących (w literaturze frontendu), jak i wytworzonych (w literaturze backendu). Ujęcie takie pozwala na wykorzystanie – przez analogię – dotychczasowych technik interpretacyjnych w odniesieniu do literatury elektronicznej.

Warto w tym miejscu dodać kilka zastrzeżeń. Po pierwsze, niniejsza praca ma charakter teoretyczny. Celem artykułu nie jest prezentacja samej twórczości kolektywu *Rozdzielczość Chleba*. Czytelnik ma tu raczej okazję zapoznać się z wnioskami wywiedzionymi z wcześniejszych badań nad utworami tego rodzaju i przeprowadzonymi w innych pracach obserwacjami i interpretacjami. Gdyby podejść do omawianego zagadnienia inaczej, całość tekstu miałaby objętość pracy doktorskiej. Po drugie, w dowodzeniu tez stosowana jest zasada koherencji. Często wybieram marginesowe stwierdzenia innych badaczy, będące niejako produktem ubocznym ich własnych wywodów. Pokazuję w ten sposób miejsca, gdzie moje trzy spostrzeżenia są spójne z cudzym myśleniem o mediach, sztuce lub literaturze bądź stanowią jego logiczne przedłużenie. Po trzecie (co wynika z drugiego), mój tekst – jak kod programisty – złożony jest w dużej mierze z fragmentów kodu cudzego (przy zachowaniu pełnego szacunku dla praw autorskich). Nie postrzegam swojej pracy jako odtwórczej dlatego, że dużo cytuję. Uważam, że jej autorski charakter sytuuje się na poziomie remiksu lub lepiej – rekonfiguracji dotychczasowej odkryć. W tym sensie przedkładałam kolektywność nad zbędną w „popychaniu” badań do przodu oryginalność. Po czwarte, co jest dalszym rozwinięciem takiego podejścia, niemalże nie komentuję niektórych cytatów, komentarze bowiem rozmyłyby tylko dowodzenie trafności trzech głównych spostrzeżeń przedstawionych na początku artykułu. Zakładam, że czytelnik sam odnajdzie takie powiązania między cytatami, jak choćby notoryczne odwoływanie się do części ciała, które wzmacnia moje stwierdzenie o wielozmysłowym, a nie tylko wielotechnicznym charakterze multimediiów.

Czy takie podejście jest nowatorskie? Czy tezy są odkrywcze? Bynajmniej. Mają one jedynie na celu zwrócić uwagę na te aspekty mediów, sztuki i litera-

tury, które nie zostały dobrze wyartykułowane lub traktowane były marginesowo w dotychczasowych rozważaniach.

WIELE MEDIÓW, WIELE ZMYŚŁÓW

O reakcjach na wystąpienia Rozdzielczości Chleba – wyrażających mieszane uczucia lub niezrozumienie – twórcy tej grupy wypowiadali się na łamach „Tygodnika Powszechnego” w reportażu Małgorzaty Niemczyńskiej *Poetyckie roboty*: „– Może to kwestia przyzwyczajen środowiska literackiego – zastanawia się Podgórni. – Trudno po prostu zapoznać się z czymś bez zadawania pytań, spróbować tego doświadczyć”². „– To trochę konsekwencja tego, że nazwaliśmy się na początku poetami cybernetycznymi – zauważa Puldzian. – Teraz jesteśmy już robotami wielofunkcyjnymi, działamy multimedialnie, ale tamto się za nami ciągnie”³. „Dążą [członkowie kolektywu – G.J.] do stworzenia takich utworów cyfrowych, które będą działać bez żadnych pytań. Strzał między oczy, po prostu”⁴.

Ważne jest w tym kontekście słowo „doświadczyć”, którym posługuje się Łukasz Podgórni. Nasza wrażliwość to wrażliwość zmysłowa. Współczesne technologie niemalże bombardują nas nowymi wrażeniami zmysłowymi. Media oddziałują na naszą wrażliwość poprzez jeden lub kilka zmysłów. Podlegamy silnym, niemalże hipnotycznym procesom. Odczuł to na pewno każdy, kto choćby na kilkanaście minut stracił kontrolę nad przeglądaniem sieci.

Artyści nie boją się napaści mediów na nasze zmysły, lecz – jak Rozdzielczość Chleba – dążą do tworzenia nowych doświadczeń, testowania granic, a co za tym idzie, także do poszukiwania nowych wrażeń zmysłowych, które mogą stać się budulcem ich dzieł. Media zaś tych nowych wrażeń im dostarczają. Dlatego właśnie klasyczny teoretyk mediów, Marshall McLuhan pokładał ogromne nadzieje w artystach, wierząc, że ich praca zdolna będzie przeciwstawić się hipnotycznemu działaniu nowych technologii: „Artysta potrafi skorygować współzależności między zmysłami, nim zadane przez nową technikę uderzenie sparaliżuje świadome działanie, nim człowiek popadnie w odrętwienie i zacznie reagować podświadomie”⁵.

Nie musimy wierzyć w skuteczność podanego przez McLuhana remedium, by założyć, że nie pomylił się on co do diagnozy: bombardowani nieustannie powiadomieniami z naszych telefonów, otoczeni przez cyfrowo przesyłane

² M. J. N i e m c z y Ń s k a, *Poetyckie roboty*, „Tygodnik Powszechny” 2015, nr 15, s. 63.

³ Tamże.

⁴ Tamże.

⁵ M. M c L u h a n, *Przekaźniki, czyli przedłużenie człowieka*, w: tenże, *Wybór pism*, tłum. K. Jakubowicz, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1975, s. 76.

dźwięki, poświęcając wiele godzin na dotykanie klawiatur, ekranów i gładzików, oglądając filmy i czytając cyfrowe wydania gazet, traktujemy ten zmasowany atak na nasze doświadczenia zmysłowe jako tło naszego życia – uciążliwe, ale konieczne. Media ukrywają się przed nami, a jednocześnie próbują „po cichu” zapośredniczyć jak najwięcej naszych doświadczeń.

Nie jest to zjawisko całkiem nowe. Pomyślmy choćby o książce: technologia ta dyskretnie zbudowała kulturę tak ekskluzywną, że uczestnicy obiegu literackiego przestali zauważać wymogi, które narzuciło im to medium. W książce opowieść, zamiast snuć się i opierać na powtórzeniach, jak w oratorze, musi mieć jasny podział na rozdziały. Wiersz nie musi brzmieć, jeśli nie jest przeznaczony do recytacji, bo wystarczy, że będzie dobrze wyglądał w druku. Obieg literacki, złożony z krytyków, drukarni, księgarni, redakcji i czytelników z dużą niechęcią podchodzi do wszystkiego, co wykracza poza kanony wyznaczone przez technologię druku.

Nic też dziwnego, że szokiem jest dla osób egzystujących w tym obiegu sposób na spotkanie literackie proponowany przez *Rozdzielczość Chleba*:

- Leszek robi wizualizacje, ja robię muzykę, Poldzian jest frontmanem – opowiada Podgórnii. – Przez jakiś czas przygotowywaliśmy po prostu taki zwykły występ: siedzimy przed komputerami, pokazują się rzeczy na ekranie, są dźwięki.
- Ale postanowiliśmy wprowadzić trochę performance’u – ożywia się Onak. – Mamy maszyny do dymu i lasery. Robimy show. Chcemy trochę zamazać granice między gatunkami. I to się na pewno udaje: po występach zazwyczaj muszą zebrałym tłumaczyć, co to takiego właściwie było. A woleliby nie. Czasem ironicznie zapowiedzą kolejne show jako „pokaz sztucznych ogni, algorytmów i ludzkiej podłości”⁶.

Deklaracja twórcza jest autoironiczna i w pełni prawdziwa zarazem. To, czego dostarczała *Rozdzielczość Chleba* na swoich występach, było tak niezwykle, że prowadziło do szeregu pytań, wytrącało z równowagi, kazało wątpić w fundamenty. Jednocześnie prowadziło też do wypierania grupy poza obszar literatury, traktowania jej w kategoriach zgniłego jabłka, tricksterskiej zabawy. Tymczasem wspomniany wyżej pozornie absurdalny postulat przejścia od poetów cybernetycznych do działających multimedialnie robotów wielofunkcyjnych wcale nie jest nierozsądny.

Nasze zmysły codziennie odbierają multimedia. Nasze doświadczenie językowe coraz rzadziej jest tylko tekstowe lub tylko audialne. Media zapośredniczają (czy może lepiej mediatyzują) większość naszej zmysłowej percepcji.

Oczywiste dotąd badawcze podziały nie mają już tej samej mocy wyjaśniania i łatwo o przeoczenie prostych prawd. Gdy Ryszard Kluszczyński

⁶ Niemczyńska, dz. cyt., s. 63.

próbuję wyznaczyć pole swoich badań nad sztuką nowych mediów, pisze w ten sposób: „Muszę jednak zaznaczyć, że podejmowane tu rozważania będą zasadniczo i bezpośrednio dotyczyć – jak w całej tej książce [w *Sztuce interaktywnej* – G.J.] – jedynie sztuk wizualnych i audiowizualnych, nie obejmą więc, a przynajmniej nie wprost i nie w sposób pretendujący do względnej choćby kompletności, sztuki mediów wyłącznie audialnych”⁷.

Wizualne, audiowizualne, audialne – taki podział najczęściej wyklucza literaturę, a przecież doświadczenie tekstu jest doświadczeniem wizualnym, deklamacja zaś to zjawisko audialne. Oba te doświadczenia można rozpatrywać pod kątem walorów estetycznych, gdy jednak Kluszczyński poświęca krótki rozdział literaturze, w żaden sposób nie odnosi się w nim do zmysłów, przechodząc bezpośrednio do świata pojęć.

A przecież w zjawisku takim, jak liberatura, można odnaleźć bogaty świat zmysłowy w samym odbiorze słów i wyrazów, zanim te utworzą jakąś warstwę przedstawień. Oddajmy głos Zenonowi Fajferowi – twórcy i teoretykowi liberatury: „Na początku było Ucho. Oko długo było na uchodźstwie. Z wyjątkiem poezji wizualnej, chCiało by się rzec. Ale tu zbyt często brakowało Ucha. To wielka sztuka stworzyć kaligram, który nie zabije poezji. Naprawdę ważne Oko stało się dopiero wraz z wierszem wolnym, gdy poezja wyzwoliła się z rygorów rymu i rytmu. Gdy nie tylko stało się ważne, c o jest zapisane, ale też j a k jest zapisane. I że w ogóle j e s t zapisane. Oko i Ucho zaczęły sobie sprzyjać. I Ręka, co pisze. Ręka, co czyta, jeszcze nie była konieczna”⁸.

Fajfer wspomina też w przywołanym tekście dwuznaczny termin „okaleczenie”, który dobrze oddaje liberacki ruch ku hipermediacji książki. Całość jest oczywiście rodzajem manifestu artystycznego. Oko i ucho odnoszą się do oratury i literatury. By ująć zjawiska współczesne, nie musimy się jednak cofać – jak Fajfer – aż do początków literatury.

Jacques Donquy w książce *Poezja eksperymentalna. Epoka cyfrowa (1953-2007)* tak zarysowuje podjętą problematykę: „Problem postawiony ogólniej można sprowadzić do kwestii zmięszczenia Galaktyki Gutenberga i dostępu do innych mediów, innych technologii niż druk: do magnetofonu, wideo, komputera. Już Mallarmé w 1897 roku, wyczulony na typografię współczesnej prasy, przepowiadał w *Rzucie kośćmi* upadek wiedzy przekazywanej jedynie za pośrednictwem książki, rozmieszczonej na dwóch stronach, co stanowi graf książki otwartej i zarazem graf klęski, który jest grafem książki. Problem, raczej filozoficzny, sprowadza się do przededefiniowania pisma: jest to słowo

⁷ R. K l u s z c z y ń s k i, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 14.

⁸ Z. F a j f e r, *Po czym odróżnić liberaturę od literatury (wybrane szczególności anatomiczne)*, w: *Liberatura, czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999-2009*, red. K. Bazarnik, Korporacja Ha!art, Kraków 2010, s. 81.

już nie tylko zapisane graficznie, ale słowo/obraz/dźwięk, *Verbi-Voco-Visual Explorations*, by posłużyć się tytułem książki McLuhana, wydanej powtórnie przez wydawnictwo Something Else Press w 1967 roku; znajdziemy w niej fotomontaż Lászla Moholya-Nagya z 1947 roku, opublikowany w sławnej *Vision in Motion*, z uchem w miejscu oka”⁹.

Rozbicie świata książki na multimedialną wiązkę wrażeń było konieczne i jako zjawisko dojrzewało przez lata. Dokonywało się natomiast nie wskutek działania jakiejś niewidocznej siły, ale raczej jako seria zdarzeń.

Bardzo ciekawe są wnioski, jakie wyciąga Donguy z analizy olbrzymiego zasobu literatury eksperymentalnej z kilku większych krajów świata. Jeden z najważniejszych wniosków głosi, że „wkraczamy w mess-age czy też message nowych mediów”¹⁰. Będzie to więc wiek nieładu i chaosu. Jeszcze ciekawsza jest proponowana przez Donguy’ego koncepcja minimalnych jednostek znaczenia: „Komputer [...] pozwala zakodować dźwięk i obraz, a zatem dwa zmysły (optofonetyka) zamiast zaledwie jednego, oraz zaprogramować tekst (generacja tekstu). A to oznacza, że należy wynaleźć pismo – o ile zachowamy to słowo – ponownie wychodząc od minimalnych jednostek znaczenia (m.j.z.) i obierając kierunek pisma prawdziwie *verbi-voco-visual*, o którym śnili Joyce czy McLuhan, pisma w znaczeniu semantyki uogólnionej, integrującej teksty obrazy i dźwięki. W myśl idei, że obraz mógłby funkcjonować jak «słowo», albo raczej jak m.j.z., i że dźwięk, hałas w Cage’owskim znaczeniu tego słowa, również mógłby funkcjonować jako minimalna jednostka znaczenia”¹¹.

Tu się zatrzymajmy, choć wrócimy jeszcze do fenomenalnej strony trzysta pięćdziesiątej piątej w książce Donguy’ego. Minimalna jednostka znaczenia, zastosowana zamiast znaku czy symbolu, o tyle lepiej pozwala ująć interesujący nas temat, o ile wyzwala nas spod tekstowego postrzegania kultury, umożliwia uwzględnienie hałasu czy barwnego kolażu jako znaczenia-wrażenia, nie zaś wyłącznie oznaczników logicznie ujętej rzeczywistości (podziurkowanej przez pojęciowe sito teorii nieprzystających do wrażeń zmysłowych). Wybierając taką drogę, świadomie porzucam projekty eksplorujące przede wszystkim pojęcia znaku i tekstu, jak choćby cyfrową semiopoetykę Ewy Szczęsnej¹². Oparcie naszego rozumowania na idei znaku niesie zbyt duże ryzyko tekstowego ujmowania w dziele tego, co tekstem nie jest.

Jakie są konsekwencje proponowanego przez Donguy’ego podejścia do danych zmysłowych? „Wkroczenie w strefę cyfrową oznacza koniec inskrypcji,

⁹ J. D o n g u y, *Poezja eksperymentalna. Epoka cyfrowa (1953-2007)*, tłum. M. Madej, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2014, s. 8.

¹⁰ Tamże, s. 355.

¹¹ Tamże.

¹² Zob. E. S z c z ę s n a, *Cyfrowa semiopoetyka*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2018.

najpierw w kamieniu, potem na pergaminie i wreszcie na stronie książki. Koniec sakralizacji tekstu, koniec tekstu świętego, otwarcie na nową formę pisma, którą mógłby symbolizować wiersz cyfrowy Augusta de Campos w postaci portyku, *Doors of Eyear* (Drzwi Okucha), na bazie japońskich ideogramów, słów przedstawionych typograficznie i dźwięków wzbudzanych interaktywnie¹³.

Dopiero uwzględniając tego typu zastrzeżenia jesteśmy w stanie pojąć przełomowy charakter i skierowaną w stronę polskiej literatury transgresywną siłę tworzonych przez artystów Rozdzielczości Chleba prac, takich jak *Krajobraz znaczenia #1* (na Internet i cztery projektory). Leszek Onak, autor tego utworu, tak go opisuje: „Prezentacja składa się z czterech różnych projekcji pokaziwanych symultanicznie w jednym pomieszczeniu. Animacje opierają się na algorytmach zaciągających z internetu wybrane treści, które są wyświetlane w taki sposób, że na czterech ścianach tworzą się swoiste krajobrazy utkane ze słów i zdań. Powstały w wyniku pomieszania komunikatów wizualnych i muzycznych szum odzwierciedli relację Człowiek – Internet. Nazwa nawiązuje do instalacji dźwiękowych Johna Cage’a pt. *Imaginary Landscapes*”¹⁴. Leszek Onak rekapitułuje na gruncie literackim prace Cage’a, by zreinterpretować rolę słowa. Gdy wczytamy się w zacytowany przez Onaka fragment tekstu Cage’a, zobaczymy, że stawką tego artystycznego dialogu jest uwolnienie poezji od kontekstu – tak jak uczynił to wcześniej Cage w odniesieniu do utworu muzycznego. Jaki z tego zysk? – Możliwość asemicznego przyjrzenia się naszej komunikacji z siecią, uznania przypadkowości i zdarzeniowości, która wpływa na nasze doświadczenie, a która została dla nas zaprogramowana.

Urszula Pawlicka proponuje ujmować taką sztukę słowa, jak poezja cybernetyczna, procesualnie i performatywnie. Według mnie jednak metafora procesu kładzie zbyt mocny nacisk na uporządkowaną mechanikę działania gotowego programu, gubiąc przy tym sprawczość kolektywu człowiek-komputer. Jeśli coś jest procesem, to może zostać jedynie wykonane lub przeprowadzone. Brak w takim myśleniu przestrzeni na tworzenie nowych procesów, a więc na rzeczywiste działanie twórcze¹⁵.

Literaturoznawstwo nie powinno odgradzać literatury od innych sztuk ani posługiwać się półśrodkami takimi, jak idea korespondencji sztuk, czy też próbować zawłaszczyć innego typu doświadczenia za pomocą pojęcia tekstu kultury. Wiele zmysłów to wiele mediów, a tekst – z jego pojęciami i znaczeniami – nie może wszechogarniać językowego doświadczenia świata. Wpraw-

¹³ Tamże.

¹⁴ L. Onak, *Krajobraz znaczenia #1* (na internet i cztery projektory), <http://ha.art.pl/wydawnictwo/nowe-ksiazki/3106-leszek-onak-krajobraz-znaczenia-1-na-internet-i-cztery-projektory.html>.

¹⁵ Por. U. P a w l i c k a, *Literatura cyfrowa. W stronę podejścia procesualnego*, Katedra Wydawnictwo Naukowe, Gdańsk 2017, s. 28-30.

dzie pojęcia transformują nasze myślenie, ale właśnie wrażenia zmysłowe łączą te pojęcia ze światem.

JĘZYKOWA SZTUKA NOWYCH MEDIÓW

Wszystko to prowadzi do wniosków nienowych, których – jak się wydaje – jako badacze nie wyprowadziliśmy dotychczas dość wyraźnie. A wystarczyło posłuchać Piotra Rypsona, gdy streścił dla nas całą historię poezji wizualnej, kładąc duży nacisk na to, co działo się w tej dziedzinie w Polsce. W jego książce *Obraz słowa* znajdziemy kluczowe spostrzeżenia: „W latach powojennych nastąpiło dalsze stopienie się tego, co nazywamy sztuką języka, z tym, co nazywamy sztuką w ogóle; interdyscyplinarność, a raczej intermedialność poszukiwań ostatecznie odetnie nowe «poetyki» od literatury. Prorokami przemian języka sztuki byli artyści moderny, jednak dopiero lata pięćdziesiąte i sześćdziesiąte objawiły w pełni takie rozumienie sposobu realizacji dzieła i jego przestrzeni, które Dick Higgins określił mianem *intermedia*”¹⁶.

Książka Rypsona została wydana w roku 1989. Mimo to wydaje się, że literaturoznawcy, skupieni na różnicach, wciąż nie uznają literatury za jedną ze sztuk, lecz traktują ją jako odrębne zjawisko. Cóż jednak złego mogłoby się wydarzyć, gdybyśmy uznali, że nasza literatura jest po prostu rodzajem sztuki, że jest sztuką języka? Zamiast skupiać się na tekście, moglibyśmy wówczas zastanowić się nad gramatyką obrazu czy dźwiękami w ich relacji do innych dźwięków oraz w relacji do ciała człowieka bądź do zjawisk, które je wywołały – z krtani, instrumentu lub aparatury. Sygnał, ślad, trop i wrażenie – obok znaczeń i symboli – wskazywałyby tu ciekawą drogę rozwoju naszych badań kultury.

Postulując uznanie literatury cyfrowej za językową sztukę nowych mediów, moglibyśmy posłużyć się – już odkrytymi – subtelnymi rozróżnieniami, na przykład podziałem na multimedia i intermedia, którego utrzymanie postuluje Ryszard Kluszczyński: „W 1966 roku, kiedy obie kategorie zostały wprowadzone do użycia, otrzymały one wyraźnie odmienne znaczenia, odnoszące się do dwóch różnych typów hybrydycznych połączeń wielomedialnych. Intermedia zostały pomyślane przez Higginsa jako integralne, organiczne wręcz połączenie dwóch przynajmniej, różnych mediów artystycznych (które – obok swego bycia w intermedialnym zespole – funkcjonowały w dalszym ciągu równolegle jako media niezależne). [...] Higgins podawał jako przykłady intermediów poezję wizualną, environment oraz happening. Pojęcie multimediów

¹⁶ P. R y p s o n, *Obraz słowa. Historia poezji wizualnej*, Akademia Ruchu, Warszawa 1989, s. 301.

odnosiło się natomiast, od chwili swego utworzenia aż po lata 90. ubiegłego wieku, do fenomenów nie mniej heterogenicznych, ale – w przeciwieństwie do intermedii – niezmiernych w stronę trwałego związku”¹⁷.

Być może dzięki temu udałooby się nam lepiej zrozumieć intermedialny charakter współczesnego teatru w odróżnieniu od wyraźnie multimedialnych tekstów dziennikarskich na portalach internetowych. Jeśli chodzi o poezję cybernetyczną, to praktycznie każdy przypadek powinien tu być analizowany oddzielnie. Inaczej należy podchodzić do wiersza-gry, inaczej do utworu generatywnego. Wideopoezja i poetycki performance także będą musiały być rozpatrywane oddzielnie. Jedno jest pewne: aprioryczne trzymanie się historycznych kategorii może nas zaprowadzić na manowce.

Jedną z takich kategorii jest pojęcie tekstu, uznawanego przez wielu literaturoznawców za rdzeń literatury. Poszukując zjawisk tekstowych, literaturoznawcy często nie doceniają w utworze zmian o charakterze nietekstowym. Trafne moim zdaniem jest podejście Elżbiety Winnickiej do wyzwań, jakie stoją przed poetyką dzieła cyfrowego, uważam, że jej artykuł *Poetyka i e-literatura* zawiera wiele cennych spostrzeżeń¹⁸; skupienie się badaczki na przemianach tekstowych sprawia jednak, że poza obszarem jej zainteresowań znajduje się wiele z tego, czego w poezji cybernetycznej nie da się zamknąć w formę liter i znaków. Hipertekst jest ważną przemianą tekstu w świecie cyfrowym, ale równie ważne są też możliwości generowania tekstu (także w czasie rzeczywistym), poddawania tekstu przetwarzaniu za pomocą kodu, wizualizacji tekstu na ekranach, odczytywania go przez syntetyzatory i wiele innych zjawisk, które – chociaż różnorodne – nie wykraczają jednak poza kategorię tekstu. Twórcy literatury cyfrowej natomiast traktują tekst jako jeden z wielu składników ich dzieł – i to często nie najważniejszy.

W naszych analizach zbliżamy się do jeszcze jednej właściwości związanej z uznaniem poezji cybernetycznej za sztukę nowych mediów: chodzi tu o kod, a więc o języki programowania użyte do budowania niektórych utworów nowomediálních. Leszek Onak tak mówi o roli programowania dla literatury generatywnej: „Kodzenie to czynność pisania tekstu wykonywalnego. Specjalnie używam określenia «tekst wykonywalny», a nie «kod», by zwrócić uwagę na tekstowy wymiar kodu, który posiada swoją gramatykę, gatunki i słowniki. Mówiąc w dużym uproszczeniu: języki programowania mają swoje rzeczowniki – zmienne, czasowniki – funkcje, oraz zdania – obiekty. Każdy programista inaczej nazywa zmienne, inaczej buduje narracje programu, wykorzystuje inne biblioteki. Wejście do kodu źródłowego pozwala nam poznać styl programowania producenta algorytmu, ale też umożliwia nam zajrzenie

¹⁷ K l u s z c z y ń s k i, dz. cyt., s. 21n.

¹⁸ Zob. E. W i n n i c k a, *Poetyka i e-literatura*, „Tematy i Konteksty” 2013, nr 3, s. 211-229.

pod maskę utworu. [...] Ponadto warto czasami dowiedzieć się, co chce nam powiedzieć tekst wykonywalny, poszukać w nim easter eggów czy komentarzy odautorskich, które opisują proces powstania dzieła lub wyjaśniają szczegóły jego działania”¹⁹.

Język mediów (w tym multimedialny i intermedialny), język programowania i język naturalny to trzy rodzaje doświadczeń językowych, jakie możemy napotkać w literaturze cyfrowej. I tylko w tym znaczeniu możemy mówić o pewnym doświadczeniu tekstowym towarzyszącym sztuce nowomediów. Przy czym jest to przede wszystkim doświadczenie językowe.

Podsumowując tę część rozważań, chciałbym wyjaśnić, dlaczego tyle wysiłku wkładam w dookreślenie terminów „multimedia” i „intermedia” oraz ukazanie ich związku ze zmysłami, nie podejmuję zaś próby ustalenia definicji samego medium czy mediacji. Ekosystem medialny podlega nieustannym przemianom i rekonfiguracjom. Do tego stopnia, że Piotr Celiński nadaje swojej książce z roku 2013 tytuł *Postmedia*. W jej wstępie znajdziemy takie oto wyjaśnienie, wyboru drogi: „*Postmedia* i sytuacja *postmedialna* to media i kulturowo-społeczne systemy komunikacyjne poddane działaniu cyfrowej rekonstrukcji, w których tracą swoją dotychczasową tożsamość ontologiczną (techniczną), estetyczną i ideologiczną. Ich obecność we współczesnej kulturze w coraz większym stopniu opiera się już nie na ich faktycznej, materialnej sile sprawczej, lecz na kulturowym duchu i jego żywotności większej od trwałości rozwiązań technologicznych, które tego ducha ustanowiły i podtrzymywały w analogowych warunkach kultury masowej. W cyfrowych okolicznościach *medium* mierzyć się musi z dualizmem i hybrydycznością software/hardware w miejsce monolitu tradycyjnych form; płynnością i wymiennością języków i estetyk użytkowych – interfejsów; kryzysem linearnej narracyjności wobec rizomatycznej i sieciowej przygodności baz danych; przyspieszoną i totalną co do zasięgu remediacją; remiksem, hackingiem i psuciem w miejsce masowej, jednokierunkowej transmisji i odbioru; mobilnością; taktylnością, interaktywnością i rzeczywistością poszerzoną zastępującymi symboliczną reprezentację. Poddane tak wielu istotnym zmiennym medium/*medium* wystawione zostaje na dziejową próbę”²⁰.

W tak dynamicznym środowisku próba definicji medium sama w sobie wymagałaby oddzielnych rozważań. Płynność pojęć niekoniecznie jest czymś złym, jeśli dotyczy uniwersum zjawisk, które podlega nieustannym fluktuacjom. Ścieżkę zakładającą trwałość rozwiązań technologicznych Celiński

¹⁹ P. Marecki, *Generatory tekstowe. Rozmowa z Leszkiem Onakiem*, w: tenże, *Gatunki cyfrowe. Instrukcja obsługi*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2018, s. 141.

²⁰ P. Celiński, *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2013, s. 11n.

słusznie uznaje za nietrwałą i mylną, dowartościowuje natomiast płynność i hybrydyczność mediów. Trudno być futurologiem, ale można zakładać, że technologia, która oddziałuje na nasze zmysły, udoskonali się tak bardzo, że ostatecznie stanie się naszymi zmysłami, a przynajmniej stworzy pozór takiego stanu rzeczy, zatapiając nas w immersji. Swoją rolę upatruję więc w dostarczeniu kompilatora/asemblera dla literatury cyfrowej i sztuki nowych mediów. Chciałbym zbudować teorię opartą na założeniu zmienności technologii, teorię, która pozwoli ująć tego rodzaju literaturę i sztukę nawet wtedy, gdy samo medium ulegnie przekształceniu. Media bowiem są dla mnie rozwinięciem zmysłowości, chętniej mówię o języku niż o tekście, a warstwy utworu wywodzę z bazowego założenia działania algorytmu jako rodzaju operacji na danych.

Nieustający pęd ku udoskonaleniu technologii jest też powodem, dla którego w swoich rozważaniach większy nacisk kładę na pojęcia, które możemy z powodzeniem transkodować czy kompilować, niż na język właściwy dla konkretnych platform. Wielu badaczy już dziś widzi problem w szybkiej dewaluacji platform czy języków programowania. Pisała o tym N. Katherine Hayles, poświęcając zachowaniu, archiwizacji i rozpowszechnianiu e-lit osobny podrozdział pracy *Electronic Literature: What is it?*²¹, opublikowanej na stronie The Electronic Literature Organization. Organizacja ta zaś wpisała w swoją misję zachowywanie dzieł literatury cyfrowej²². Świadomi problemu są też twórcy literatury elektronicznej. Przytoczmy raz jeszcze wypowiedź Leszka Onaka: „Czy razem ze śmiercią platformy będą ginęły wszystkie utwory, które na nią powstały? Czy jesteśmy skazani na cmentarzyska cyfrowych utworów? Z pomocą przychodzi tzw. portowanie, czyli adaptowanie utworu do nowej platformy systemowej, a mówiąc jeszcze inaczej – tłumaczenie kodu programu z jednego języka na drugi. [...] Myślę, że portowanie na dobre zagości wśród historyków mediów cyfrowych i badaczy literatury cyfrowej”²³.

Multimedialny, wielozmysłowy świat językowej sztuki nowych mediów wymusza na nas zupełnie inne myślenie o archiwach humanisty. Nowa technologia wymaga nie tylko ucyfrowienia bibliotek, ale i innego rodzaju odczytu dzieł. Również nasze pojęcia powinniśmy formułować ze świadomością znaczenia i metaforyki, które często pochodzą bezpośrednio z platform, na których przechowywana jest nasza wiedza. Biblioteka mediów to słowny skeumorfizm, katalogi plików pochodzą z budynków archiwum, styl to w pierwotnym znaczeniu rylec i dziś można go zastąpić klawiaturą lub ekranem dotykowym, mówimy o „spacjach” lub „enterach”, „strona” jest niezwykle wieloznaczna,

²¹ Por. N.K. Hayles, *Electronic Literature: What is it?*, <https://eliterature.org/pad/elp.html>.

²² Zob. The Electronic Literature Organization, <https://eliterature.org/what-is-e-lit/>.

²³ Marecki, dz. cyt., s. 140.

a wielu semiotyków chciałoby czytać przestrzeń jakby była linearnym ciągiem znaków. Cóż z tego, że niezbędnym elementem interfejsu książki jest spis treści, jeśli nie ma on sensu w przypadku wiersza-aplikacji? Dzięki formatowi PDF zamiast wertować książkę, przeszukujemy ją na podstawie słów kluczowych. Wiedza o linearności narracji nie będzie nam przydatna w przypadku autobiograficznej gry ekonomicznej, a odwieczne napięcie między podmiotem lirycznym a autorem może nie być osią przydatną do wyjaśnienia kolaboratywnej pracy poety cybernetycznego prowadzącego konwersację z chatbotem. Jestem przekonany, że literaturoznawcy mogą sprostać takim wyzwaniom, przekraczając wyraźne granice między swoją dziedziną a badaniami innych sztuk. Rolą tego artykułu jest wskazanie nie rozwiązań, lecz jedynie kierunku. Niezbędne, by podołać wyzwaniom językowej sztuki nowych mediów, są kolektywne lub przekraczające granice administracyjne wyznaczonych dziedzin badania humanistyczne, a przekładalność pojęć okazuje się dziś potrzebna bardziej niż kiedykolwiek.

INTERFEJSY I OPERACJE NA DANYCH

Pytany o praktyki pisarskie w kulturze algorytmicznej, w której żyjemy, Leszek Onak dostarcza ciekawej typologii cyfrowych zjawisk literackich. By wyjaśnić rodzaje działań, buduje on swoją heurystyczną (czy są inne?) typologię opartą na podziale stosowanym przez programistów: „Współczesne praktyki pisarskie rozwijają się w dwóch obszarach: frontendowym i backendowym. W pierwszym przypadku są to gatunki i formy pisarskie wykorzystujące współczesne interfejsy tekstowo-graficzne: fejsbukowe statusy, posty na Twitterze, memy, pasty czy animowane gify. Formy te używają ograniczeń, przymusów, możliwości technicznych, które dają nowe platformy publikacji. Są zależne od nich i rozwijają się razem z nimi. Na przykład wykwit animowanych gifów pojawił się w momencie, gdy serwis giphy.com umożliwił ich publikację na fejsbuku. Z drugiej strony mamy twórczość działającą w obszarze backendu, postawioną na kodzie i bazie danych. Wykorzystuje ona języki programowania, którymi operują wspomniane platformy, posiłkuje się tymi samymi danymi i zasobami. Sztuka generatywna może mieć charakter krytyczny, może uwydatniać mechanizmy, za którymi stoją te platformy, może uświadomić użytkownikom, w jaki sposób są zbierane i wykorzystywane ich dane”²⁴.

W ujęciu Onaka nowomiedialna sztuka językowa albo wykorzystuje obecne interfejsy, albo też tworzy swoje własne. Dlaczego sam interfejs jest tak

²⁴ Tamże, s. 145.

kluczowy? – Ponieważ jest on formą dostępu do treści w literaturze cyfrowej, która warunkuje sam charakter danych możliwych do odczytu. Pawlicka, powołując się na Manovicha, mówi o „dychotomii interfejsu”²⁵. Dwoistość ta ma swoje głębsze źródła i sięga do podstaw kultury cyfrowej. Chodzi tu o zapis mediów w formie cyfrowej i przechowywanie ich w bazie danych, na której można wykonywać pewne operacje. Manovich uznaje to zjawisko za kluczowe dla zrozumienia historycznych podstaw obecnego stanu kultury: „Dwa – odizolowane od siebie – procesy historyczne w końcu się spotykają. Media i komputer – dagerotyp Daguerre’a i maszyna analityczna Babbage’a, kinematograf braci Lumière i tabulator Holleritha – łączą się. Wszystkie istniejące media zostają zamienione w dane numeryczne zrozumiałe dla komputera. W rezultacie grafika, ruchome obrazy, dźwięki, kształty, przestrzenie i teksty stają się danymi komputerowymi, na których można dokonywać obliczeń. Krótko mówiąc – media stają się nowymi mediami”²⁶.

Wielka szkoda, że Manovich nie poszedł krok dalej i nie wykorzystał McLuhana koncepcji przedłużania zmysłów. Bo ostatecznie powyższy cytat mówi przede wszystkim o tym, że wszelkie zmysłowe wrażenia, a przede wszystkim dźwięki i obrazy, stały się danymi zmysłowymi. Operacje dokonywane na mediach są zatem operacjami na danych zmysłowych.

Tak rozumiane dane możemy odtwarzać i przetwarzać dzięki kodowi, w którym zapisujemy operacje. Jednakże nawet kod potrzebuje punktu dostępowego, przetwornika, panelu sterującego – tym właśnie jest interfejs. Manovich odnosi swoją koncepcję graficznego interfejsu użytkownika (ang. graphic user interface – GUI) oraz interfejsu człowiek–komputer również do przeszłości, mówiąc o interfejsie druku, a także interfejsie kina²⁷. Co ciekawe, Manovich stawia hipotezę, że dane (treść) w sztuce nowych mediów nie mogą istnieć przed interfejsem, a ten odpowiada za ich przedstawienie²⁸. Wybór między wykorzystaniem i krytyką istniejących interfejsów a budowaniem własnych stanowi niesłychanie istotną decyzję twórczą. Jest to decyzja ustalająca poziom, na którym dokonujemy interwencji w dane zmysłowe czy, w wypadku językowej sztuki nowych mediów, także w dane językowe.

Rolę interfejsu w kulturze współczesnej dobrze nakreślił Piotr Celiński: „Dopiero kiedy cyfrowa rzeczywistość została zwizualizowana, czyli opowiedziana za pomocą wizualnych metafor i ikon, stała się zrozumiała i dostępna dla przeciętnych «zjadaczy» maszyn i sieci. Zobaczyć cyfrowość znaczy tyle,

²⁵ U. P a w l i c k a, *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*, Korporacja Ha!art, Kraków 2012, s. 40.

²⁶ L. M a n o v i c h, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypriański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 89n.

²⁷ Por. tamże, s. 137-175.

²⁸ Por. tamże, s. 144n.

co wydobyć ją na szerokie wody kultury popularnej, by ją z tego poziomu następnie oswoić i udomowić także według jej własnych kodów semantycznych, estetycznych i pragmatycznych. Inaczej mówiąc: technologie cyfrowe dopiero wtedy stały się siłą sprawczą w kulturze i życiu społecznym, kiedy ich wewnętrzny język (kod zer i jedynek) został przetłumaczony na dominujący w kulturze mediów masowych język obrazów, kiedy można było zwizualizować i zobaczyć skomplikowane operacje na kodzie, podejrzeć pracujące algorytmy i nawiązywane połączenia sieciowe, by następnie za sprawą tych obrazów sprawować nad nimi we względnie prosty sposób, czyli przez odwołania do powszechnie rozpoznawalnych znaków, mitów, procedur i kodów komunikacyjnych, kontrolę²⁹.

Warto tu podkreślić, że postrzeganie interfejsu tylko jako GUI, interfejsu graficznego, stwarza pewne niebezpieczeństwo. Rozwój rynku inteligentnych asystentów osobistych, takich jak Siri, Cortana, Alexa czy Asystent Google to początki rozwoju dźwiękowych interfejsów użytkownika (ang. voice user interface – VUI). Językowa sztuka oparta na VUI może być niezwykle ciekawa, kontakt z asystentami oparty bowiem na języku naturalnym i nie wymaga korzystania z urządzeń takich, jak myszka czy klawiatura.

Wszystko to, co zostało powiedziane powyżej, prowadzi do zrozumienia, że utwór cyfrowy to coś, czego nie da się po prostu czytać. Doświadczenie literatury cyfrowej różni się od czytania, ponieważ obecna jest w nim świadomość zapośredniczenia danych przez interfejs. Produkowanie utworu cyfrowego i jego recepcja wymagają przy tym wielu różnych operacji zarówno ze strony autora (producenta), jak i ze strony użytkownika. Oto jak fakt ten stara się ująć Pawlicka: „Wykorzystywanie różnych technik, łączenie odmiennych elementów w jeden obraz, aktywowanie interfejsu, nawigowanie, odkrywanie kolejnych warstw obiektu, modyfikowanie – te wszystkie czynności i wyżej wymienione właściwości decydują o powstaniu «poetyki rekombinacji» (termin zaproponowany przez Billa Seamana). [...] Rekombinacja w odniesieniu do literatury cyfrowej oznaczałaby, w myśl Seamana, po pierwsze, doświadczenie utworu jako obiektu danych i procesu (zwrócenie zatem uwagi na dwuwarstwowość obiektu cyfrowego: na warstwę wewnętrzną – niedostępną odbiorcy, dokonywaną bowiem przez artystę w interakcji z komputerem, oraz na warstwę zewnętrzną – widoczną dla użytkownika i gotową do jej aktywowania); po drugie, splatanie różnych elementów w celu wykreowania nowej jakości; po trzecie, odrzucenie rozdzielenia ról na autora i czytelnika; po czwarte zaś, wzbogacenie odbioru o aspekt oglądania, słuchania, generowania. Efektem poetyki rekombinacji jest wytworzenie «cyfrowego pola znaczeń», które może być rozumiane jako konstruowanie znaczenia poprzez połączenie

²⁹ Celiński, dz. cyt., s. 183.

wszystkich składników i właściwości obiektu: tekstu, obrazu, dźwięku, ruchu, procesu i przestrzeni. Budowanie, a nie zbudowanie, gdyż «cyfrowe pole znaczeń» wiąże się z płynnością, wariacyjnością i niestabilnością – generowanie sensu w trakcie interakcji jest mechanizmem karkołomnym, performatywnym, jednostkowym i modyfikowalnym, i może właśnie to wszystko decyduje o niepowtarzalności utworu cyfrowego³⁰.

Nie wszystko w utworze cyfrowym jest płynne, wariacyjne, niestabilne i pozbawione stałych. Pomimo zmiany treści medialnych i generatywności bazy danych kod, algorytmy przetwarzania danych, a przede wszystkim interfejs pozostają w utworze cyfrowym względnie niezmiennie. Sposób doboru danych oraz operacje, którym są one poddawane, mogą zatem same zostać poddane klasycznej interpretacji. Gdy nauczymy się już zasad, na jakich generowane są ścieżki użytkownika (i jak skonstruowana jest baza danych), nie musimy poznawać wielomilionowej bazy wariantów danych wyjściowych, by zrozumieć znaczenie utworu cyfrowego. Dlatego właśnie interfejs, operacje i dane są kluczowe dla zrozumienia językowej sztuki nowych mediów. Na ogromnych zasobach danych (big data) wciąż dokonuje się skończonej ilości operacji. I w tym właśnie tkwi użyteczność ujęcia performatywnego i jego przewaga nad niewyraźnymi semiotycznymi chmurami, takimi jak pola choćby znaczeniowe, które chcielibyśmy widzieć jako niezmiennie struktury. Bo nawet niezwiązane ze sobą słowa, które nie tworzą jednego pola, a dobierane są celowo z różnych pól w celu maksymalizacji wieloznaczności utworu, mogą być przetwarzane poprzez tę samą operację. Ujęcie operacyjne, performatywne, stawiając na zmienność, nie zaś na strukturę, lepiej ujmuje zasadę działania utworu.

Spostrzeżenie to pozwala nam też na rozprawienie się z mitem konstytutywnej interaktywności literatury cyfrowej. Manovich już wcześniej usunął to pojęcie z kanonu nowomiedialnego³¹. My jednak możemy posłużyć się wyjaśnieniami Onaka: „Kolejnym ważnym elementem algorytmu jest interfejs, czyli sposób komunikacji użytkownika z silnikiem. Interfejs odpowiada na pytanie, czy użytkownik ma wpływ na kształt tkanki tekstu finalnego. Czy może sobie poklikać i wprowadzić zmiany, czy tylko naciska przycisk «generuj»»³².

Interaktywność utworu generatywnego, ale też całej literatury cyfrowej, jest opcją planowaną każdorazowo przez twórcę. Nasza przyrodzona „interaktywność” w odniesieniu do wszelkiej sztuki to natomiast ingardenowska konkretyzacja i – znana dobrze literaturoznawcom – interpretacja. Nadawanie znaczenia wszelkim utworom – nie tylko tym cyfrowym – dokonuje się na

³⁰ Pawlicka, *(Polska) poezja cybernetyczna*, s. 41.

³¹ Por. Manovich, dz. cyt., s. 128-135.

³² Marecki, s. 133.

nowo podczas każdego odbioru dzieła w odmiennym kontekście, w innych warunkach. Warunki te mogą (lecz nie muszą) wpływać na „zawartość” dzieła, na jego dane. Performatywność utworu polega na naszej wiecznie zmiennej, rekapitulacyjnej i reinterpretacyjnej relacji z utworem, nie zaś na zaprogramowanej interaktywności interfejsu.

Jak widzimy, sposób działania językowej sztuki nowych mediów jest multimedialny, oddziałuje więc na wiele zmysłów i wykorzystuje dane zmysłowe, które z kolei za pomocą kodu i odpowiednich algorytmów przetwarzane są i prezentowane poprzez odpowiedni interfejs. Wiele słów w tym stwierdzeniu wskazuje na technologiczny charakter poezji cybernetycznej. Nie powinniśmy jednak zapominać, że technologiami są także pismo, druk, a nawet sam język – choć nauczyliśmy się je postrzegać inaczej, bo znamy je od wielu stuleci. Być może największym osiągnięciem nowej technologii jest to, że coraz lepiej radzi sobie ona z przekazywaniem i zapisywaniem tego, co rejestruje interfejs oka i ucha. I być może największym osiągnięciem efemerycznej poezji cybernetycznej jest zwrócenie naszej uwagi na doniosłość tego faktu i próba odnalezienia nowych doświadczeń w tej nowej dla nas wszystkich sytuacji.

BIBLIOGRAFIA / BIBLIOGRAPHY

- Bazarnik, Katarzyna, ed. *Liberatura, czyli literatura totalna: Teksty zebrane z lat 1999-2009*. Kraków: Korporacja Ha!art, 2010.
- Celiński, Piotr. *Postmedia: Cyfrowy kod i bazy danych*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2013.
- Donguy, Jacques. *Poezja eksperymentalna: Epoka cyfrowa (1953-2007)*. Translated by Magdalena Madej. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2014.
- Electronic Literature Organization. <https://eliterature.org>.
- Fajfer, Zenon. “Po czym odróżnić liberaturę od literatury (wybrane szczegóły anatomiczne).” In *Liberatura, czyli literatura totalna: Teksty zebrane z lat 1999-2009*. Edited by Katarzyna Bazarnik. Kraków: Korporacja Ha!art, 2010.
- Hayles, N. Katherine. *Electronic Literature: What is it?* <https://eliterature.org/pad/elp.html>.
- Kluszczyński, Ryszard. *Sztuka interaktywna: Od dzieła-instrumentu do interaktywne-go spektaklu*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2010.
- Manovich, Lev. *Język nowych mediów*. Translated by Piotr Cypriański. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006.
- Marecki, Piotr. *Gatunki cyfrowe: Instrukcja obsługi*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2018.
- McLuhan, Marshall. “Przekazniki, czyli przedłużenie człowieka.” In McLuhan, *Wybór pism*. Translated by Karol Jakubowicz. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1975.

- Niemczyńska, Małgorzata J. "Poetyckie roboty." *Tygodnik Powszechny*, no. 15 (2015): 62–3.
- Onak, Leszek. "Krajobraz znaczenia #1 (na internet i cztery projektory)." <http://archiwum.ha.art.pl/prezentacje/projekty/3106-krajobraz-znaczenia-1-na-internet-i-cztery-projektory>.
- Pawlicka, Urszula. *Literatura cyfrowa: W stronę podejścia procesualnego*. Gdańsk: Katedra Wydawnictwo Naukowe 2017.
- . *(Polska) poezja cybernetyczna: Konteksty i charakterystyka*. Kraków: Korporacja Ha!art, 2012.
- Rozdzielczość chleba (RIP), <https://rozdzielchleb.pl/category/katalog/>.
- Rypson, Piotr. *Obraz słowa: Historia poezji wizualnej*. Warszawa: Akademia Ruchu, 1989.
- Szczęsna, Ewa. *Cyfrowa semiopoetyka*. Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN, 2018.
- Winnicka, Elżbieta. "Poetyka i e-literatura." *Tematy i Konteksty*, no. 3 (2013): 211–29.

ABSTRAKT / ABSTRACT

Grzegorz JĘDREK – Multimedia, kod i interfejsy kulturowe w poezji cybernetycznej.
Wybrane wnioski z badań nad działaniami kolektywu Rozdzielczość Chleba
DOI 10.12887/33-2020-3-131-15

Artykuł omawia odejście grupy poetyckiej i wydawniczej Rozdzielczość Chleba od tradycyjnie rozumianej poezji ku językowej sztuce multimedialnej, generatywnej i opartej na interfejsach. Tekstowe rozumienie prac tego kolektywu okazuje się niewystarczające, opiera się ono bowiem na pojedynczym medium. Tymczasem doświadczenie poezji cybernetycznej, uprawianej przez wspomnianą grupę, jest doświadczeniem wielozmysłowym. By interpretować poprawnie cyfrową literaturę eksperymentalną, badacz śledzący tego typu zjawiska musi porzucić paradygmat tekstowy i wykorzystać metodologie wypracowane w innych dziedzinach. W niniejszym artykule autor wyprowadza wnioski z trzech następujących, skonstruowanych przez siebie aksjomatów: (1) Media mają charakter zmysłowy, a multimedia dostarczają doświadczeń wielozmysłowych. (2) Język mediów (w tym multimedialny i intermedialny), język programowania i język naturalny to trzy doświadczenia językowe obecne w nowych mediach, a w szczególności w językowej sztuce nowych mediów, jaką jest literatura elektroniczna. (3) Interfejsy, operacje na danych i dane to trzy warstwy dzieła literatury elektronicznej.

Słowa kluczowe: literatura elektroniczna, e-literatura, poezja cyfrowa, nowe media, literatura, teoria literatury, Rozdzielczość Chleba, język, media, multimedia, zmysły

Kontakt: Katedra Teorii i Antropologii Literatury, Instytut Literaturoznawstwa,
Wydział Nauk Humanistycznych, Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II,
Al. Raławickie 14, 20-950 Lublin
E-mail: grzegorzjedrek@gmail.com

Grzegorz JĘDREK, Multimidia, Code, and Cultural Interfaces in Cybernetic Poetry:
Some Conclusions of a Study on the Artistic Practices of the Rozdzielczość Chleba
Collective

DOI 10.12887/33-2020-3-131-15

The article discusses a departure of a Polish artistic collective called Rozdzielczość Chleba from the traditionally understood poetry towards linguistic multimedia art, generative art, and art based on interfaces. The textual understanding of the collective's work, as rooted in a single medium, seems insufficient. Meanwhile, the experience of cybernetic poetry, practiced by the aforementioned group, is a multi-sensory experience. A researcher following this type of phenomena must deviate from the textual paradigm, use methodologies developed in other research fields, and be able to correctly interpret digital experimental literature. In the present article the author draws consequences from three axioms he has proposed: (1) The media are sensual in character and the multimedia provide multi-sensory experiences. (2) The language of the media (including multimedia and intermedia), programming language, and natural language are the three linguistic experiences present in the new media, in particular in electronic literature, i.e., the linguistic art of new media. (3) Interfaces, data operations, and data are the three layers of an electronic literary work.

Keywords: electronic literature, e-literature, digital poetry, new media, literature, literary theory, Rozdzielczość Chleba, language, media, multimedia, senses

Contact: Department of Theory and Anthropology of Literature, Institute of Literary Studies, Faculty of Humanities, John Paul II Catholic University of Lublin, Al. Raławickie 14, 20-950 Lublin, Poland
E-mail: grzegorzjedrek@gmail.com