

## System symboliczny kart tarota jako inspiracja dla protohipertekstów na przykładzie „Zamku krzyżujących się losów” Italo Calvino

I tajemnicy poddamy się wzniosłej  
Znaków magicznych, gdzie żyje zakłęte  
To, co burzliwe, żywe i napięte,  
Ukształtowane w przejrzyste przenośnie.  
(Hermann Hesse, *Gra szklanych paciorków*<sup>1</sup>)

Nie wiem, co uczynić z tymi, którzy nie mówią : <<Co czynić? Co czynić ?>>.  
(Konfucjusz, *Dialogi*<sup>2</sup>)

Strudzony wędrowiec opuściwszy las trafia do zamku. Tam znajdują się inni, podobni do niego podróżnicy, jednak obłożeni klątwą, czy też na skutek jakiegoś innego działania sił naturalnych/nadnaturalnych pozbawieni zostają mowy. Porozumiewanie, a raczej opowiadanie (komunikowanie jako opowiadania) własnych historii odbywa się za pomocą talii kart tarota – tak w obliczu utraty mowy postanawiają relacjonować swoje losy. Jeden za drugim opowiadacze dokładają do już wyłożonych na stole następne karty. To właśnie w ten sposób krzyżują się ich losy – za pomocą symbolicznych przedstawień kart tarota – stanowiących medium ich opowieści. Sytuacja jest o tyle trudna, że wszyscy słuchający – wraz z narratorem, muszą domyślać się znaczenia określonych kart i w ten sposób snują historie pełną niedomówień, niedopowiedzeń, możliwych błędnych interpretacji. Pomocą pozostają gesty opowiadających, które zdradzają ich nastrój, nastawienie emocjonalne, intencje – nabierają one pewnej mocy performatywnej<sup>3</sup> oraz eksplanacyjnej. Odkodowywanie znaczeń oraz sensów poszczególnych opowieści odbywa się dzięki grze skojarzeń/intuicji – zarówno owych postaci zgromadzonych w zamku, jak i czytelnika.<sup>4</sup> Autor nie podsuwa żadnej obowiązującej interpretacji opowiadań, zamiast tego cały proces narracyjny zapośredniczony zostaje przez symboliczny język kart tarota – jak możemy wnosić ze

<sup>1</sup> H. Hesse: *Gra szklanych paciorków*, Poznań 1992, s. 339.

<sup>2</sup> Konfucjusz: *Dialogi*, Warszawa 2008, s. 478.

<sup>3</sup> Bohaterowie zamku „działają tutaj fikcją”, co wpisuje się nurt performatywów językowych zapoczątkowanych przez J.L. Austina.

<sup>4</sup> W *Zamku krzyżujących się losów* obok tekstu umieszczone zostały wizerunki kart tarota, które korespondują z określonymi częściami opowiadań. Czy można je nazwać ilustracją? A może autor świadomie wprowadza pewne nieścisłości pomiędzy obrazem, a okalającym go tekstem, by wprowadzić kolejny poziom do tej interpretacyjnej gry? To czytelnik musi osądzić, czy tekst odpowiada przedstawieniom symbolicznym.

sposobu użycia go przez Italo Calvino – piktorialny język uniwersalny. Opowiadający wskazuje na etapy swojej wędrówki, wykładając kolejne karty na stół, jednak to słuchacze opowiadają jego historię, co stanowi drugie już zapośredniczenie.<sup>5</sup> Jeśli ujmemy te dwa procesy razem, to możemy mówić o pierwszej próbie stworzenia interaktywnego opowiadania<sup>6</sup>, które dziś mogłoby zostać zrealizowane za pomocą połączonych siecią/Internetem komputerów<sup>7</sup>. Pozostaje to jednak tylko jednym z możliwych współczesnych sposobów wykorzystania konceptualnej warstwy tej powieści.

*Zamek krzyżujących się losów* pozostaje wciąż powieścią nieznaną. Utwór składa się z dwóch odrębnych minipowieści: *Zamku krzyżujących się losów* oraz *Gospody krzyżujących się losów*.<sup>8</sup> Pomimo swojej małej objętości (wydanie polskie liczy 124 strony) – prezentuje szereg formalnych zabiegów narracyjnych stanowiących novum, jeśli oglądowi poddamy sposób konstrukcji dzieła literackiego, czyli w tym przypadku – metodę kombinatoryczną. Właśnie ten nowatorski sposób tworzenia fabuły będzie podstawą do porównania dzieła włoskiego pisarza z protohipertekstem, czyli kategorią opisu wskazującą na sposób przejawiania się literatury kombinatorycznej po „zwrocie nowomediálním”.<sup>9</sup> Jak wskażę w dalszej części artykułu, klasyfikacja ta jest nieostra, a powieść, którą poddamy analizie może doskonale posłużyć do dodefiniowania i określenia nie tylko modusów protohipertekstu, ale także hipertekstu – jako kategorii nadrzędnej.

Zanim to jednak uczynię pragnę wskazać na obecność warstwy filozoficznej w dziele Calvino.<sup>10</sup> Jest to istotne dlatego, że wprowadzając taką myślową głębię<sup>11</sup> do utworu, nie

---

<sup>5</sup> Tutaj autor nie zostaje uśmiercony (nawiązuję tutaj do utopijnego projektu depersonalizacji literatury przez Calvino, gdzie język dzieła literackiego miałby przemawiać sam za siebie, na wzór przedmiotów), lecz zagubionych w kolejnych stopniach kształtowania narracji, można powiedzieć – rozmyty, czy też przesłonięty.

<sup>6</sup> Warto odnotować, że takowy program już powstał. Posiada wiele niedociągnięć, traktować można go jedynie jako wprawkę do stworzenia pełnoprawnego oprogramowania służącego do tworzenia fikcji literackich. Taki próby świadczą jednak o żywotności, a także inspirującej mocy dzieła Italo Calvino.

<sup>7</sup> Jedna osoba wybiera daną kartę, którą widzą wszyscy użytkownicy, a oni, czy to uzgadniając ze sobą, czy to wspólnie wybierają określone leksje (jednostki tekstu, które w ten sposób określił R. Barthes), sekwencje, czy też tworzą własne. Można też mnożyć kolejne poziomy narracji dodając obserwatorów, którzy też tworzą opowieść, chociażby za pomocą długopisu i kartki papieru i badać później wpływ linearności/nielineraności na proces twórczy. Zdaje się, że takie przedłużenie eksperymentów komputerowych jest ziszczeniem się idei Calvino o literackiej maszynie komputerowej – maszynie tekstualnej (patrz. I. Calvino: *Wykłady amerykańskie*, Gdańsk-Warszawa 1996, s. 107.).

<sup>8</sup> Przedmiotem mojego zainteresowania uczynię tylko *Zamek krzyżujących się losów*. Można to uznać za uzasadnione o tyle, o ile śledzę samą konstrukcję powieści – do tego celu wystarczy wyróżniona przeze mnie część.

<sup>9</sup> Określenie to nie funkcjonuje w literaturze przedmiotu. Posługuję się nim, by wskazać na zmiany, jakie wprowadziło zastosowanie technologii komputerowych (głównie hipertekstu) do tworzenia dzieła literackiego.

<sup>10</sup> Na obecność tej warstwy wskazuje między innymi T. Oziewicz: *Medytacje kartezjańskie Husserla według Italo Calvino*, „Rita Baum” 2003, nr 6.

<sup>11</sup> Na filozoficzny potencjał metaliteratury wskazuje także Bogusław Bakula: „Podejmowany tutaj spór z postacią fikcyjną prowadzi z jednej strony do wzrostu znaczenia elementu ludycznego, a z drugiej do stawiania na serio pytań filozoficznych” w: B. Bakula: *Człowiek jako dzieło sztuki*, Poznań 1994, s. 155.

skazuje go na losowość, na zagubienie sensu w chaotycznym następstwie leksji. Stanowi to niewątpliwą inspirację dla (proto)hipertekstu. Dzięki temu elementy intertekstualne nabierają innego znaczenia, czy też może dopiero je zyskują, pozostając miejscem, w którym Italo Calvino zdradza swoje przekonania. Los potraktowany zostaje w sposób pozornie humorystyczny – zwróćmy uwagę na pesymistyczne zakończenia (mam tu na myśli niepowodzenia bohaterów<sup>12</sup>) każdej z historii. Nie będę rozwijał tego wątku – nazbyt odległe sytuuje się względem podstawowych założeń tego artykułu.<sup>13</sup> Powiem tylko, że hipertekst może stanowić współczesną metaforę ludzkiego losu, a to dzięki nieprzewidywalności życia. Nawiązują do tego słowa Novalisa: „Każda znajomość, każde zdarzenie mogłoby dla człowieka przenikniętego duchem stać się pierwszym ogniwem nieskończonego szeregu, początkiem nie kończącej się powieści.”<sup>14</sup> W kontekście powyższych słów uzasadnionym wydaje się pytać o celowość, czy też jej brak, w przypadku ustalania kolejności opowiadań.

Powyższe założenia realizują się bazując na pewnym systemie symbolicznym, który to pokrótce omówię. Tarot to talia 78 kart, na którą składają się arkana wielkie (22 karty), jak i arkana małe (56 kart).<sup>15</sup> Każda karta oprócz graficznego przedstawienia zawiera opis ułatwiający interpretację zawartości symbolicznej karty. Arkana wielkie przedstawiają pewne archetypalne postaci, można zaryzykować stwierdzenie zapożyczone od Maksa Webera – typy idealne. Przykładem może być głupiec, mag, kapłanka – już same nazwy niejako naprowadzają na konkretne wyobrażenia. Istnieje niezliczona liczba talii tarota, a zatem system symboliczny nie jest czymś stałym, lecz podlega ciągłym przemianom. Nie wiadomo do dziś co oznacza samo słowo tarot<sup>16</sup>, genezę łączy się często fantastycznymi historiami, mitycznymi opowieściami - czy to o egipskich mistycznych prąźródłach, czy też wywodząc tę talię z Indii. Ten wstęp jest o tyle konieczny, o ile powszechnie tarot występuje raczej w kulturze jako narzędzie pospolitych wróżb – ulicznej kartomancji, aniżeli mechanizm

---

<sup>12</sup> Ze szczególną wyrazistością zostało to przedstawione w drugim opowiadaniu : *Opowieści alchemika, który zaprzedał swoją dusz* w: I. Calvino: *Zamek krzyżujących się losów*, Warszawa 2000, s. 21. Obecne tutaj nawiązanie do Fausta Goethego stanowi tylko pretekst do „faustowskich medytacji” Italo Calvino, bowiem opowieść ta została przekształcona. Tytułowy Alchemik nie zostaje zbawiony, lecz zatraca się w realizacji fałszywego celu, jakim jest budowa złotego miasta. W konsekwencji odurzeni materialnością i przepychem mieszkańcy tracą duszę. Tragedia słynnego doktora zostaje rozszerzona o wątek społeczności, za którą zostaje podpisany przez niego niejako zbiorowy cyrograf. Pozostaje zatem zapytać o tożsamość opowiadającego, czy był on alchemikiem, a może jest mieszkańcem złotego miasta pozbawionym duszy?

<sup>13</sup> Także problem komunikacji z perspektywy filozoficznej mógłby zostać rozpatrzony odwołując się do *Zamku krzyżujących się losów*. Dziś w barze mogliby spotkać się różni ludzie, którzy opowiadaliby historie za pomocą przedmiotów, przykładowo wykładając na stół zapalki, kluczyki od samochodu. Czy jest ona pełnoprawna, równorzędna werbalnej, czy tylko pozostaje jej karykaturą? A może każda komunikacja skazana jest na pewien mur milczenia wynikły z zapośredniczenia, jakie stanowi język?

<sup>14</sup> Novalis: *Uczniowie z Sais*, Warszawa 1984, s. 105.

<sup>15</sup> A. Douglas: *Tarot. Pochodzenie. Symbolika. Medytacja. Wyrocznia*, Mialnówek 1993, s. 42-119, s. 145-203.

<sup>16</sup> J. W Suliga: *Tarot. Karty, które wróżą*, Łódź 1990, s. 9.

literacki. Podkreślam, iż interesuje mnie właśnie ten drugi sposób funkcjonowania tej talii kart za pominięciem ezoterycznego zaplecza, bowiem takowe, zgodnie ze słowami autora<sup>17</sup>, nie odegrało większego wpływu na kształtowanie się powieści. Także pomnę inne zastosowania tarota, wyłączając może grę – jako tą funkcję, która pokrywa się z kategorią gry/zabawy, tak często spotykaną w literaturze, a obecną na wielu płaszczyznach *Zamku krzyżujących się losów*.

Wyjaśnienie czym jest tarot dla literatury nie jest łatwe. Bywa on wykorzystywany w różnoraki sposób. Ezoteryczne znaczenia, które pominąłem, stanowią podstawę przy pisaniu *Golema* Gustawa Merinka, czy opowiadania *Rosa Mystica* Wiliama Butler Yeats'a. W fantastyce *Tarot* Antony Peirce'a odpowiada tej dążności, a w Polsce *Gra w tarota* Jadwigi Żylińskiej i *Rycerze wielkiej gry* Jerzego Piechowskiego można uznać za przykłady inspiracji tą talią kart. Zatem Italo Calvino nie był pierwszym, który dostrzegł inspirującą rolę kart tarota jako narzędzia literackiego. Jednak w *Zamku krzyżujących się losów* tarot pozostaje narzędziem literackim, wpasowuje się niejako w samo medium jakim jest powieść, czy też można go określić jako metamedium, ponieważ jest: multimodalny – łączy tekst i obraz, intertekstualny – zawiera odwołania do motywów historycznych oraz kulturowych.

Po przybliżeniu tego, czym jest tarot i jaką funkcję pełnić może dla literatury wydaje się istotnym określić czym jest sam symbol<sup>18</sup>, który to jest podstawową kategorią niezbędną do interpretacji danych kart. Zadania nie ułatwia fakt, że symbolem w tarocie może być zarazem kilka ułożonych w różny sposób kart, jaki i pojedyncza karta, a także element jednej z kart – symbol w symbolu. Każda karta tarota zawiera ich od kilku do kilkunastu. Pomnożywszy tę sumę przez 78 kart otrzymujemy niewiarygodną liczbę możliwych do uzyskania kombinacji. Mamy tu do czynienia z nieskończoną niemalże grą symboli. Właśnie ta mnogość może świadczyć o uniwersalnym języku kart tarota, o tym, że symbolikę tą można dopasować właściwie do wszystkiego – literatury, poezji, filozofii, historii. Podstawową cechą symbolu jest niejednoznaczność – dzięki relacyjnemu charakterowi symboli na kartach ulegają one konkretyzacji. Tworzy to symboliczny system kart tarota –

---

<sup>17</sup> „Co zaś się tyczy ogromnej bibliografii, jaką obrosła kartomancja i symboliczna interpretacja tarota, to wprawdzie posiadam przyzwoitą znajomość przedmiotu, ale nie sądzę, aby miała ona duży wpływ na moją pracę”. w: I. Calvino: *Zamek krzyżujących się losów*, Warszawa 2000, s. 119.

<sup>18</sup> Szereg szczegółowych definicji symbolu przedstawia Umberto Eco w rozdziale *Tryb symboliczny* w: U. Eco: *Czytanie świata*, Kraków 1999, s.137. Symbol to także „pojedynczy-> motyw lub motywów występujących w dziele, który jest znakiem treści głęboko ukrytych i niejasnych, mający za zadanie ku nim kierować myśl czytelnika” w: *Słownik terminów literackich*, pod red. J. Sławińskiego, Wrocław-Warszawa 1998, s. 545. „Znak szczególnego typu (ikonograficzny), przedstawiający jakąś rzecz dzięki odpowiedniości analogicznej” w: A. Podsiad, *Mały słownik terminów i pojęć filozoficznych*, Warszawa 1983, s. 378. Nie będę faworyzował żadnej z powyższych definicji, bowiem warto pamiętać, że „Tryb symboliczny kryje się tam, gdzie tracimy wreszcie chęć odgadywania za wszelką cenę” w: U. Eco: *O literaturze*, Warszawa 2003, s. 143.

zmienny historycznie, w zależności od talii, lecz także w pewnym sensie uniwersalny – zawiera szereg symboli doskonale zrozumiałych bez względu na ograniczenia czasowe. Przykładem może być karta eremita przedstawiając starca, głupiec – młodzieńca, czy księżyc - noc.

Zdefiniowanie protohipertekstu wydaje się problematyczne, ponieważ funkcjonuje on najczęściej jako wygodna metafora pozwalająca określić literaturę kombinatoryczną poprzedzającą literacki hipertekst. Odwołam się do definicji hipertekstu, którego to właściwości mogą zostać przełożone na powieść Calvino, a które pomogą w większym stopniu zrozumieć, jakie cechy protohipertekstualności spełnia *Zamek krzyżujących się losów*.

Jan Grzenia wymienia kilkanaście różnych definicji hipertekstu<sup>19</sup>, w niemal każdej z nich pojawia się odwołanie do nieliniowego sposobu prezentacji danych, jako cechy konstytutywnej dla tej technologii. Hipertekst zastosowany do literatury oznacza przede wszystkim niesekwencyjny sposób narracji osiągany poprzez zastosowanie algorytmu losującego leksje, które to stanowią podstawowe jednostki tekstu.<sup>20</sup> „Dla potrzeb analizy możemy traktować zdania w fikcji literackiej jako odrębne akty twórcze. Zdania są bowiem elementarnymi przesłankami konstrukcji autora.”<sup>21</sup> Można powiedzieć - leksje - ta intuicja autonomizująca jednostki tekstowe była obecna już w refleksji literaturoznawczej.

Wsteczna remediacja umożliwiła określenie protohipertekstu. Mianowicie przenosimy właściwości hipertekstu na literaturę drukowaną w formie papierowej. Oczywiście jest, że nie może on zawierać wszelkich cech właściwych dla swej formy późniejszej, dlatego też skazany jest na występowanie w charakterze metafory, czy też pojęcia nieostrego. Rozpatrując tę kwestię z innej strony i sugerując kategorię zbiorczą na określenie tych dwóch modusów występowania tekstów literackich – literatury kombinatorycznej, wydaje się krzywdzące dla protohipertekstu, zważywszy na to, że w hipertekście algorytmy odciażają autora od pracy nad systemem powiązań leksji, dzięki zastosowaniu komputerowych algorytmów. Ale jakie cechy posiada hipertekst? Lev Manovich stwierdza: „Największym hipertekstem jest sama sieć, ponieważ jest bardziej złożona, nieprzewidywalna i dynamiczna, niż jakakolwiek powieść, która mogłaby zostać napisana przez jednego człowieka-autora, nawet Jamesa Joyce’a.”<sup>22</sup> To chaotyczna struktura – chaotyczna na prawach interaktywności

---

<sup>19</sup> J. Grzenia: *Komunikacja językowa w Internecie*, Warszawa 2007, s. 80.

<sup>20</sup> George Landow wskazuje na szereg możliwych interaktywnych rozwiązań narracyjnych, jak : wybór użytkownika, interwencja w ciąg tekstowy, włączenie zewnętrznych obrazów i tekstów, zmiana złożoności struktury sieci odniesień, wybór stopnia złożenia elementów literackich, takich jak fabuła. w: G. Landow: *Hypertext 3.0*, Baltimore 2006, s. 217.

<sup>21</sup> W. Gass: *Filozofia, a fikcja literacka*, „Literatura na świecie” 1981, nr 4, s. 314.

<sup>22</sup> Tłumaczenie własne za: L. Manovich: *New Media from Borges to HTML* w: N. Wardrip-Fruin, N. Montfort:

pojmowanej jako wpływ czytelnika na sposób odczytań, tutaj rozumiany wybór leksji, ma uwalniać człowieka od tej linearności, który cytowany teoretyk mediów wiąże z dynamiką.

Ale czy to *proto* oznacza dziś tradycję powieści hipertekstowej?<sup>23</sup> Z jednej strony widzimy brak nawiązań, z drugiej – pamiętajmy, że jest to literatura w początkowym stadium rozwoju, dlatego możliwe, że na arcydzieła przyjdzie nam jeszcze poczekać. Czy jeśli zaliczymy do protohipertekstów *Grę w klasy* Cortazara, *Zamek krzyżujących się losów*, czy jeszcze szereg innych utworów, to możemy stwierdzić, że wywierają one wpływ na współczesne powieści hipertekstowe? Obserwacja niewielkiego poziomu złożoności utworów literatury elektronicznej każe zaprzeczyć. Czy pomiędzy *proto*, a *hiper* zachowana jest ciągłość? A może radykalne zerwania? Tutaj byłby ostrożny i mówił raczej o radykalnym pominięciu lub zapomnieniu, które jest konsekwencją fascynacji samą technologią. Czym miałyby się różnić warsztat pracy jednych od drugich? Warsztat pracy Calvino można zrekonstruować czytając posłowie, kiedy to widoczne staje się zmaganie się autora z systemem symbolicznym kart tarota, literaturą światową, strukturą dzieła. Mogę sobie wyobrazić, że komputer stanowi najczęściej całe instrumentarium autora literatury hipertekstowej.

Zatem protohipertekstualność miałyby oznaczać realizację powieści w tradycyjnej formie książki, a którą znamionują cechy właściwe dla hipertekstu, tj. elementy kombinatoryczne, aleatoryczna struktura, programowa otwartość dzieła, niedokończoność, nielinearność. Charakter tej koncepcji zdaje się być najbardziej widoczny na poziomie samej hipertekstowości: odnośników, kłacz, połączeń między różnymi partiami tekstów, także intertekstualność pojmowaną jako linkowanie do zasobów kultury, także obecności poziomu refleksji metaliterackiej. Za takie protohiperteksty można uznać *Grę szklanych paciorków* Hermana Hessego<sup>24</sup>, trylogię *Illuminatus* Roberta Antona Wilsona, czy powieść *Życie: instrukcja obsługi* Georges'a Perec'a. W powieści Calvino szereg tych wymagań jest spełniona, bowiem możemy zmieniać dowolnie ciągłość historii – oczywiście w przypadku dopuszczalnych granic przez układ kart, szereg odwołań międzytekstowych także jest obecny, stanowi wręcz wymiar podstawowy, warstwa refleksji teoretycznej łączy się z namysłem filozoficznym.

---

*The New Media Reader*, Cambridge 2003, s. 15.

<sup>23</sup> Istotną wydaje się tutaj sama etymologia przedrostka *proto-*, które oznacza: „w złożeniach: najdawniejszy, najważniejszy, główny, początkowy, wstępny” w: W. Kopaliński, *Słownik wyrazów obcych i obcojęzycznych*, Warszawa 2002, s. 411. Kluczowe wydaje się określić tę istotność protohipertekstu, mając na uwadze zarówno konserwatywne, jak i bardziej radykalne podejścia.

<sup>24</sup> Zwracam uwagę na pojawiający się wciąż motyw gry – sugestia ta zawarta jest już w samym tytule.

Hipertekstowa własność powieści włoskiego pisarza to także jej aczasowość. Z jednej strony znamy w przybliżeniu czas historyczny rozgrywania się powieści – średniowiecze. Z drugiej strony zupełnie nic nie wiemy o czasie trwania, czy to długości rozgrywania się historii, czy ich temporalnego umiejscowienia, nawet wieku bohaterów.<sup>25</sup> Także te przywoływane tropy, wyłowione z morza intertekstualności są jakby wyrwane ze swoich korzeni kulturowych i literackich. Ale czy to oznacza, że tracą sens? Pozostaje pytać o celowość takiego zabiegu. Z jednej strony możliwość kombinacji jest nieograniczona, z drugiej zaś ramą jest forma opowieści – konwencja czasu historycznego. Słowa Johna Bartha współgrają z ideą protohipertekstu: „To także ostateczny dramaturg [czas] każdego opowiadania. Historia jest zbiorem Mandelbrota, tak nieskończenie podzielny, jak przestrzeń w paradoksie Zenona. Nie ma takiego odcinka czasu, przeszłego, czy przyszłego, którego nie można by dzielić dalej i dalej, którego nie można by w coraz dokładniejszej skali, jak nieskończone krzywe linii brzegowych, opisywane za pomocą linii fraktalnej.”<sup>26</sup> Takie ubezczaosowanie, uniezależnienie powieści od jednostek czasowych ułatwi przełożenie systemu symbolicznego kart tarota na hipertekst. Zwróćmy uwagę na pominięcie wymiaru czasowego na przedstawieniach tejże talii, można powiedzieć – programową, każda karta zyskuje swój wymiar czasowy w zestawieniu z innymi symbolami.<sup>27</sup>

Wciąż interesuje mnie kategoria protohipertekstualności ze względu na inspirację symbolicznym systemem kart tarota. Ukazę, w jaki sposób realizuje się ona w powieści Italo Calvino wyróżniając trzy kategorie: grę, narrację oraz fikcję. To właśnie używając tych pojęć można śledzić proces twórczy pisarza, jak i rolę samego medium.<sup>28</sup> Na te kategorie spoglądam jednak z perspektywy użycia kart tarota. Śledzimy zatem zastosowanie tarota jako gry na różnych płaszczyznach, formy wykorzystania go w tworzeniu narracji, a także sposób kształtowania się fikcyjnego świata przedstawionego. Koniecznym wydaje mi się dodanie

---

<sup>25</sup> Przede wszystkim nie wiemy, czy po raz pierwszy opowiadają te historie, czy też pośród tych lasów znajduje się więcej zamków, w których to na różne sposoby goście odpowiadają o swoich losach. Co ciekawe można tutaj wprowadzić niemalże każdy z porządków czasowych.

<sup>26</sup> J. Barth: *Opowiadać dalej*, Warszawa 199, s. 38. Matematyka nieliniowa wydaje się być aplikowaną do powieści hipertekstowej, ponieważ można wykorzystać pewne wzory, pętle, reguły powtarzania, tak by opowiadanie stanowiło samopowtarzalną figurę geometryczną na wzór fraktala. Symbole kart tarota stanowiłyby dziwne traktora przyciągające określone karty, w ten sposób używając metod stochastycznych można by określić regularność pojawiania się danych kart w określonym układzie, czyli poznać reguły/prawa opowiadania.

<sup>27</sup> Warto zastanowić się, czy hipertekst nie stworzony na bazie systemu symbolicznego może przy zestawieniu leksji tworzyć porządek czasowy? Można udzielić pozytywnej odpowiedzi na to pytanie, jednak przy zastrzeżeniu, że w każdej jednostce opowiadania musiałaby zawierać się słowna konstrukcja słowna wskazująca na dany czasookres.

<sup>28</sup> Tak jak talia kart stanowiła inspirację dla autora, tak też powieść włoskiego pisarza inspirowała teorię (proto)hipertekstu.

jeszcze jednej uwagi: wymienione przeze mnie sposoby istnienia powieści nie funkcjonują nienależnie od siebie, lecz często przenikają się, uzupełniają, czy też – krzyżują.

Sposób przejawiania się gry w literaturze opisuje Anna Martuszevska<sup>29</sup>, dlatego też od razu przejdę do analizy powieści. Dochodzi tutaj do negocjowania sensu dzięki dialogowi wewnętrznemu narratora<sup>30</sup>, czy też raczej referowany jest nam monolog wewnętrzny jednego z biesiadników na wzór strumienia świadomości, czy raczej strumienia opowieści. Italo Calvino wykorzystuje tutaj niewiedzę interpretatora czasem podsuwając kilka możliwych odczytań danego rozkładu kart, chociaż autor nie jest tu jednak konsekwentny, podsuwa kilkakrotnie absolutyzujące interpretacje danych historii, niektóre pozostawiając niedokończonymi.<sup>31</sup> Skąd mamy jednak wiedzieć, które słowa odpowiadają danym symbolom obecnym na kartach, czy aby błędne opisy nie są podsuwane celowo? To także kolejny element gry z czytelnikiem. Wszechobecność kategorii gry<sup>32</sup> pozwala to na uznanie powieści włoskiego prozaika za twórczość protohipertekstową, grę protohipertekstu.<sup>33</sup>

Narracja tworzona przy użyciu kart tarota jest o tyle istotna, uwzględniając charakter protohipertekstualny dzieła literackiego, że umożliwia aleatoryczne zastosowania różnych symboli poprzez czynność manualnego, czy też algorytmicznego tasowania kart. Zestawienie ze sobą kilku przypadkowych symboli tworzy już pewną narrację, bowiem umysł ludzki według teorii psychologicznych działa w sposób asocjacyjny (Wilhelm Wundt, Herbert Spencer), czy też można mówić wręcz o inteligencji narratywnej.<sup>34</sup> Karty tarota występują tutaj jako swoisty narracyjny test Roschacha - ma on także wydobyć ukryte skojarzenia będące podstawą autonomicznego tekstu literackiego, o czym wspomina w posłowniu Calvino.<sup>35</sup> Narracja niejako dyktowana przez sam układ kart zbiega się z narracją tekstów

---

<sup>29</sup> A. Martuszevska: *Radosne gry*, Gdańsk 2007, s. 31-34, 113, 127. Warto podkreślić, że literatura *per se* pojmowana jest przez autorkę jako gra.

<sup>30</sup> Tu też mamy do czynienia z grą, bowiem raz narrator występuje jako pierwszoosobowy, innym razem trzecioosobowy.

<sup>31</sup> Na celowość takiego zabiegu literackiego wskazuje Joann Cannon: „Calvino jest zafascynowany przez ideę niezrealizowanych możliwości zawartej we wszystkich systemach” (tłumaczenie własne) J. Cannon: *Literature as Combinatory Game: Italo Calvino's The Castle of Crossed Destinies*, s. 87, „Critique” 1979, nr 85.

<sup>32</sup> Już sama ilość, nadmiar, symboli kart tarota stanowi grę. Korespondują z tym twierdzeniem słowa Rolanda Barthes'a: „Nadwyżka metafor (...) tworzy grę dyskursu” w: tegoż: *S/Z*, Warszawa 1999, s. 95.

<sup>33</sup> Problem pojawia się, gdybyśmy chcieli uczynić z *Zamku krzyżujących losów* hipertekst – *Zamek hipertekstowych losów*. Wiązało by to się z karkołomnymi zabiegami formalnymi, tak by przygotowywać leksje na różnych płaszczyznach, co najmniej dwóch – wizerunków kart i przysługujących im podpowiedzi, tak by uniwersum możliwych opowieści nie było skazane na „hipertekstowy bełkot” – raczej naturalna konsekwencja nieustrukturyzowanej aleatoryczności. Takie wirtualne kalambury wymagają odczytania przez czytelnika wysoce kompetentnego. Owo przygotowanie miałoby przede wszystkim polegać na umiejętności dekodowania pewnych wzorów powieściowych, kulturowych, czy historycznych – wtedy gra intertekstualności może wykroczyć poza literalność odczytań.

<sup>34</sup> J. Bruner: *The narrative construction of reality* w: M. Mateas, P. Sengers: *Narrative intelligence*, Amsterdam-Philadelphia 2002, s. 41.

<sup>35</sup> I. Calvino: *Zamek krzyżujących się losów*, Warszawa 2000, s. 119.



literackich - widać tutaj także inspirację opowieściami kanterberyjskimi „Tu rycerz rozpoczyna opowieść.”<sup>36</sup>

Problem komputeryzacji, losowości, algorytmizacji, matematyzacji narracji podejmował już Stanisław Lem i David Jay Bolter, Sławoj Żiżek. Polski autor fantastyki naukowej podszedł do problemu wyjątkowo sceptycznie, upatrując w niej nieczytelność: „W im bardziej uniezwykły, nowy sposób ma się potoczyć narracja, tym bardziej stary, spetryfikowany, znany czytelnikowi, tj. banalny musi być jej przedmiot. Dylematu tego wcale sobie <<nowa powieść>> nie wymyśliła, nie trafiła nań też przypadkowo: leżał, nie do wyminięcia, na jej drodze. Jeżeli sytuacje całkowicie nowe, nieznanne, nie doświadczane dotąd przez nikogo, pragnie się opisać sposobem, który także będzie nowy i nieznan, powstanie – nieuchronnie – taka nieczytelność, której nic nie uratuje.”<sup>37</sup> Jednak z punktu widzenia tarota wydaje się to mniej groźne, bowiem istnieją symbole kotwiczące – np. buławy, denary, miecze obecne na każdej z kart mniejszych arkanów, które nawiązują do kart większych arkanów, tworząc tym samym pewną strukturę, gdzie można doszukiwać się analogii pomiędzy symbolami.<sup>38</sup> Zestawiając ze sobą różne karty niemal zawsze można znaleźć element wskazujący podobieństwo, jak i różnicujący. Ciekawym pomysłem byłoby rozpisanie *Zamku krzyżujących się losów* na sposób w jaki Roland Barthes rozpisał *Sarrasine* – ciąg tez i antytez. Załączam próbną tabelkę, by ukazać tę napięciowość narracji, opozycje: mówienie - milczenie, las-zamek.<sup>39</sup> Takie użycie kart tarota, wpasowywanie się w różne teorie podkreśla jego inspirującą rolę jako medium asymilującego różne sposoby myślenia i pozwalające, by podług nich kształtować narrację.

Kolejnym aspektem jest kwestia stylów odbioru<sup>40</sup> tekstu ukształtowanego przez wprowadzenie w ten sposób kształtowanej opowieści. Mówi o tym Donald Palumbo:

Rozkład tarota jest zaprojektowany do tworzenia narracji, ponieważ każda z kart sama ani nie reprezentuje zdarzenia lub działania, ani istotnej postaci, czy też cechy postaci, aspektu osobowości, czy nastawienia. Rozmieszczenie wszystkich kart w stylu rozkładu – przykładowo użyję celtyckiego sposobu

---

<sup>36</sup> Dostrzec można tutaj silną inspirację *Opowieścią rycerza* Geofrey’a Chaucer’a stanowiącą fragment *Opowieści kanterberyjskich*.

<sup>37</sup> S. Lem: *Filozofia przypadku*, t. 1, Warszawa 1997, s. 270-271.

<sup>38</sup> O tyle też można mówić o pewnych ramach powieści hipertekstowej, jakościowych odnośnikach, które zdejmuje przymus wprowadzany przez algorytmy oparte na całkowitej losowości.

<sup>39</sup> R. Barthes: *S/Z*, Warszawa 199, s. 63. Można to także uczynić na płaszczyźnie poszczególnych kart, np. król byłby przeciwieństwem żebraka, jeśli uznamy bogactwo za kryterium różnicujące, czy też nagie dziecko (z pierwszej opowieści) przeciwstawione pięknie odzianemu księciu. Jest to dialektyczna zabawa, bo dziecko pojawia się w zdobionym płaszczu i symbolizuje niewiedzę dworzanina – metaforyczną nagość.

<sup>40</sup> M. Głowiński: *Świadectwa i style odbioru*, w: tegoż: *Dzieło wobec odbiorcy. Szkice z komunikacji literackiej*, Kraków 1998, s. 145.

układania – pozwala możliwie precyzyjnie desygnować, które z powyższych elementów narracji każda otrzymana karta może reprezentować, a także zapewnia skorelowanie struktury fabuły z określoną ramą czasową. Czytelnik dostarcza <<styl>> i zatem może tworzyć narrację, która jest już potencjalnie istniejąca [w kartach] - poprzez dodawanie <<stylu>> i <<motywu>> do podstawowych elementów narracji zawartych już w samych kartach, <<postaci>> i <<fabuły>>, czy to stylu czytania – [czytelnik wybiera] strukturę <<fabuły>> i ramę czasową wraz z <<otoczeniem>> już zawartym w tworzonej narracji. Wielość tych elementów można zaobserwować poprzez wyjaśnianie struktury fabuły obecnej w rozkładzie celtyckim i wyborze kilku kart, które demonstrują, jak każda implikuje jakiś element <<fabuły>>, czy <<postaci>>. <sup>41</sup>

Czytelnik sam kształtuje styl odbioru, w tym wypadku autor może jedynie sugerować sposób odczytania. Istotne jest to także zważywszy na szereg odwołań intertekstualnych, które to także mogą wymagać dobrania odpowiedniego stylu odczytania, co wiąże się ze zjawiskiem, które można określić jako grę stylów odbioru.

William Gass podkreśla, że kształtowanie fikcji stanowi balansowanie pomiędzy mechanicyzmem, a organicznością: „Estetycznym celem każdej fikcji literackiej jest stworzenie świata słów czy też istotnej części takiego świata, pulsującego życiem we wszystkich przejawach. Autor nie może unikać jakiegoś konstruktu – czy to zbyt nieuporządkowanego, by mógł stanowić świat, czy to zbyt mechanicznego by mógł być żywym organizmem – chociaż nie zawsze jest to świadomym zamiarem, bo przecież pisarzom przyświecają różne cele.”<sup>42</sup> Słowa te znajdują swoje dopełnienie w samym symbolicznym systemie kart tarota, jako że łączy on losowość – stanowiącą odwołanie do mechanizmu z przedstawieniami jak najbardziej organicznymi – ludzi i towarzyszących im zwierząt.

Nawet jeśli Calvino zrzuca odpowiedzialność za fikcyjność swojej powieści na karty tarota - ich układ powstały w wyniku losowego tasowania, a w następstwie ułożenia, to odpowiedzialny jest za skojarzenia, za proces łączenia różnorodnych symboli, odnoszenia ich do własnej pamięci i formowania w oparciu o pewne konstrukty myślowe narracyjnej warstwy opowiadań. Zatem całkowita depersonalizacja nie jest możliwa - nie wchodzi w grę, bowiem mechanicyzm uzyskany dzięki zastosowaniu systemu symbolicznego tarota jest tylko pozorny, bowiem ktoś musi tasować karty, ktoś musi je układać. Autor w *Zamku...* nie może być rozpatrywany jako fikcja, choć zapewne właśnie to było celem Calvino, który to –

---

<sup>41</sup> Tłumaczenie własne wypowiedzi prof. Donalda Palumbo, która jest fragmentem korespondencji e-mailowej z autorem artykułu. data : 23.04.2009.

<sup>42</sup> W. Gass: *Filozofia, a fikcja literacka*, „Literatura na świecie” 1981, nr 4, s. 310.

metaforycznie ujmując – rozbił autora na kilku mniejszych – karty, opowiadaczy, interpretatora historii.<sup>43</sup>

Ważna jest także kategoria fikcyjnej baśniowości. Możemy też karty tarota rozbić na najmniejsze z możliwych jednostki znaczeniowe, podobnie jak to uczynił Władimir Propp wyróżniając 31 podstawowych jednostek bajki magicznej, tutaj mamy co najmniej 78 jednostek służących do tworzenia fikcyjnego świata. Tutaj mamy przede wszystkim zamek<sup>44</sup> – element baśniowości, dziwną klątwę milczenia, karty tarota – jako przedmiot magiczny.

W świetle wcześniejszych rozważań o symbolu wydaje się bardzo prawdopodobne, że autor celowo wybrał zamek jako miejsce, w którym ma rozgrywać się akcja powieści. Nie można zaprzeczyć, że za pomocą kart tarota zostają opowiedziane historie ludzi, których zgubiły złudne pragnienia. Tym razem zło wygrywa – co jest jawną polemiką z gatunkiem baśniowości. Tu także widać transgresję – przekraczanie granic gatunkowych, reinterpretację znanych kodów kulturowych poprzez wykorzystanie kart tarota.

Czy zatem Italo Calvino za pomocą użycia określonych kart nie wartościuje snutych przez siebie opowieści? Już samo wybranie określonych opowieści, przeformułowanie ich, reinterpretacja zdaje się być nacechowana nastawieniem autora. Podkreśla to uwaga Lichtenberga: „Wszelka bezstronność jest czymś sztucznym. Człowiek zawsze jest stronniczy, i bardzo zresztą słusznie. Nawet bezstronność jest stronnicza. Wywodzi się ze Stronnictwa Bezstronnych.”<sup>45</sup> Stoi to w sprzeczności z tezami George Landowa zbawczej roli hipertekstu dla uwolnienia słowa (także autora – od niego samego), rozerwania kajdan linearności, czy uwolnienia tekstu od sztywnych reguł narracyjnych. O tyle właśnie wydaje mi się istotne analizowanie protohipertekstów, że w znacznym stopniu mogą podsuwać odpowiedzi dla pytań dręczących teorię literackiego (proto)hipertekstu.

*Zamek krzyżujących się losów* jawi się jako powieść wielopłaszczyznowa, umożliwiająca i prowokująca wielorakie odczytania. Pozostaje przy tym dziełem otwartym, podatnym na dalsze rozwinięcia, o czym świadczą próby stworzenia programów komputerowych służących tworzeniu interaktywnej fikcji<sup>46</sup>, jak i prace teoretyków

---

<sup>43</sup> Zdaniem Michaela Foucaulta autor jest: „[...] funkcjonalną zasadą, dzięki której w naszej kulturze można ograniczać, wyłączać, wybierać, dzięki której można utrudniać swobodny obieg, swobodną manipulację, swobodne komponowanie, dekomponowanie i dekomponowanie fikcji” w: tegoż: *Powiedziane, napisane. Szaleństwo i literatura*, Warszawa 1999, s. 199.

<sup>44</sup> „Zamek – popularny motyw baśniowy; zamki często stoją w środku zaczarowanych lasów lub na zaklętych górach; najczęściej zamek symbolizuje (..) sumę i spełnienie wszystkich pragnień zwróconych ku rzeczom pozytywnym.” w: Herder: *Leksykon symboli*, Warszawa 1992, s. 182.

<sup>45</sup> G. Lichtenberg: *Bruliony i inne pisma*, Kraków 2001, s. 85.

<sup>46</sup> C. Hooper, M. Weal: Storyspinner: *Controlling Narrative Pace In Hyperfiction* w: *HT'05 Workshop on Narrative, Musical, Cinematic and Gaming Hyperstructure. In Conjunction with the sixteenth ACM conference*

hipertekstu literackiego.<sup>47</sup> Pozostaje podkreślić, że *opus magnum* protohipertekstu za jakie można uznać *Zamek...*, stanowiąc inspirację – wciąż inspiruje.

### **Bibliografia :**

1. I. Calvino: *Zamek krzyżujących się losów*, Warszawa 2000.
2. I. Calvino: *Wykłady amerykańskie*, Gdańsk-Warszawa 1996.
3. T. Oziewicz: *Medytacje kartezjańskie Husserla według Italo Calvino*, „Rita Baum” 2003, nr 6.
4. B. Bakula: *Człowiek jako dzieło sztuki*, Poznań 1994.
5. Novalis: *Uczniowie z Sais*, Warszawa 1984.
6. A. Douglas: *Tarot. Pochodzenie. Symbolika. Medytacja. Wyrocznia*, Mialnówek 1993.
7. J. W Suliga: *Tarot. Karty, które wróżą*, Łódź 1990.
8. U. Eco: *Czytanie świata*, Kraków 1999.
9. U. Eco: *O literaturze*, Warszawa 2003.
10. J. Grzenia: *Komunikacja językowa w Internecie*, Warszawa 2007.
11. G. Landow: *Hypertext 3.0*, Baltimore 2006.
12. W. Gass: *Filozofia, a fikcja literacka*, „Literatura na świecie” 1981, nr 4.
13. L. Manovich: *New Media from Borges to HTML* w: N. Wardrip-Fruin, N. Montfort: *The New Media Reader*, Cambridge 2003.
14. J. Barth: *Opowiadać dalej*, Warszawa 1999.
15. J. Cannon: *Literature as Combinatory Game: Italo Calvino's The Castle of Crossed Destinies*, s. 87, „Critique” 1979, nr 85.
16. A. Martuszevska: *Radosne gry*, Gdańsk 2007.
17. M. Mateas, P. Sengers: *Narrative intelligence*, Amsterdam-Philadephia 2002.
18. R. Barthes: *S/Z*, Warszawa 1999.
19. M. Głowiński: *Świadectwa i style odbioru*, w: tegoż: *Dzieło wobec odbiorcy. Szkice z komunikacji literackiej*, Kraków 1998.
20. G. Lichtenberg: *Bruliony i inne pisma*, Kraków 2001.

---

on *Hypertext and Hypermedia*, Salzburg 2005 , <http://eprints.ecs.soton.ac.uk/11791/1/storispinner05.pdf>, 24 kwietnia 2009.

<sup>47</sup> M. Bernstein, D. Miliard, M. Wall: *On Writing Sculptural Hypertext*, w: *The Thirteenth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*, Maryland 2002, <http://www.equator.ac.uk/var/uploads/Bernstein2002.pdf>, 24 kwietnia 2009.

21. M. Bernstein, D. Miliard, M. Wall: *On Writing Sculptural Hypertext w: The Thirteenth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*, Maryland 2002, <http://www.equator.ac.uk/var/uploads/Bernstein2002.pdf>, 24 kwietnia 2009.
22. M. Foucault: *Powiedziane, napisane. Szaleństwo i literatura*, Warszawa 1999.
23. S. Lem: *Filozofia przypadku*, t.1, Warszawa 1997.