

## Dlaczego Kot z Cheshire miał rację? O literackich wędrówkach nowej literatury.

-Czy nie zechciałbyś mi powiedzieć, którędy mam teraz iść?  
To zależy w dużym stopniu od tego, gdzie chcesz dojść, odpowiedział Kot.  
Właściwie to mi **wszystko jedno** - rzekła Alicja.  
W takim razie obojętne, którędy pójdziesz, odpowiedział Kot z Cheshire.  
- **żebym tylko gdzieś doszła**, dokończyła Alicja dla wyjaśnienia.  
Och, na pewno dojdiesz – powiedział Kot – **tylko musisz dość długo iść**.  
(Lewis Carroll *Alicja w Krainie Czarów*)

W ciągu niecałych dwudziestu lat internetowa pajęczyna WWW (World Wide Web) stała się środkiem współuczestnictwa i współtworzenia informacji oraz stworzyła całkowicie nowe sposoby jej wykorzystania i funkcjonowania, tym samym wchodząc w wyraźnie inną, nową jakościowo fazę swojego rozwoju, określaną jako sieć drugiej generacji – terminem Web 2.0. Zjawisko to, sięgające roku 2001, odnosi się do sposobu funkcjonowania usług i serwisów na platformach wirtualnych możliwych dzięki nowym technologiom i oprogramowaniu; umożliwia istnienie platform, na których internauci zamieszczają własne treści, dzieląc się nimi z innymi użytkownikami sieci (np. You Tube), tworzenie społeczności reagujących na niszowe zainteresowania, także literackie.<sup>1</sup> O ile Web 1.0 używano przede wszystkim do prezentowania informacji, o tyle filozofia Web 2.0 i jej współtworzenie przez uczestników przekazu silnie wpływają na zmianę postrzegania, kwestii autorstwa i pozycję odbiorcy. Cechami sztuki Internetu stała się dostępność, komunikacyjność, budowa sieciowa oparta na hipertekście, praktyki nawigacyjne, występowanie interfejsu.<sup>2</sup> Następuje indywidualizacja organizacji informacji i jednocześnie konwergencja różnych mediów (na monitorze pojawia się czytnik RSS, obok tego filmik z YouTube, lub z nośnika pamięci, albo obraz kamery, a także plik tekstowy, graficzny). Powstały sieciowe społeczności aktywnych użytkowników, którzy zmieniają płynnie swój status, przechodząc nieustannie od roli czytelnika do funkcji twórcy.

Web 2.0 to prawdziwy dialog, dzięki któremu możliwe jest powstanie bardzo wielu specyficznych, wąskich wirtualnych społeczności, skupionych również wokół działań literackich.<sup>3</sup> Możliwa jest współpraca na żywo, w czasie rzeczywistym, na wspólnych tekstach; większość portali zachęca do czynnego uczestnictwa, komentowania i współredagowania publikowanych treści, przy czym uczestnicy dyskusji wchodzą także w relacje między sobą. Taki rodzaj obecności czytelniczej jest obecnie często wykorzystywany nawet przez znanych pisarzy. Literatura w Internecie zaczęła

---

<sup>1</sup> M. Harrington, Ch. Meade: *Read: write. Digital Possibilities for Literature. A report for Arts Council England*, London 2008, <http://www.artscouncil.org.uk/documents/publications/phpvME meh.pdf>, 06.05.2009.

<sup>2</sup> E. Wojtowicz: *net art*, Kraków 2008, s.26.

<sup>3</sup> Przykładami takich społeczności są: *Fabrica Librorum*: <http://www.portalliteracki.pl/>, *Serwis poetycki*: <http://www.poezja.org/proza.org>, *nieszufłada.pl*: <http://www.nieszufłada.pl/>, *zaszafie.pl*: <http://www.zaszafie.pl/>, 06.05.2009.

żyć inaczej, stała się nie tyle przedmiotem, co obiektem działań, manipulacji, interakcji. W wirtualnym sieciowym świecie opowieść uległa zmianie, medium przekształciło sposób kreowania fabuły.

Głównym paradygmatem funkcjonowania tekstu w środowisku elektronicznym jest jego otwarty sieciowy charakter. Tym samym powstała nowa struktura tekstualna, nowy rodzaj przekazu literackiego, kładącego nacisk na aktywny udział czytelnika, czy też użytkownika, w realizacji utworu. Teksty żyją własnym życiem, stają się niezależne. Stają się przekazem zarówno zbiorowym jak i indywidualnym. Zyskują też wymiar globalny. W tym świecie prawdziwa jest ostatnia udostępniona wersja tekstu.<sup>4</sup>

Właśnie ta zmiana sposobu istnienia dzieła literackiego powoduje, że jednocześnie jesteśmy świadkami narodzin nowych cyfrowych form gatunkowych stworzonych na tym gruncie. Powstają liczne:

- teksty multimedialne, czyli posługujące się elementami wizualnymi i dźwiękowymi,
- interaktywne gry narracyjne z elementami literatury, tzw. interaktywną dramą,
- wikipowiadania (ang. wikinovels), czyli powieści kolaboracyjne tworzone w systemie podobnym do wikipedii.

Nawet pierwsze utwory literackie powstające w tym elektronicznym środowisku rozwijały w sposób twórczy interaktywność utworu, wykorzystywały możliwości hiperłączy i łączenia różnych medialnie przekazów, lecz to dopiero współuczestnictwo staje się najświeższym i najbardziej interesującym zjawiskiem literackim. Oczywiście trzeba zdawać sobie sprawę, że oprócz szans na nową jakość i rozwój twórczości istnieje zagrożenie miernego poziomu upowszechnianych w ten sposób prac i pogrążenia się w chaosie – demokracja sieciowa i równouprawnienie osób utalentowanych i kreatywnych z osobami, którym tych cech brakuje, może być ślepą uliczką. Próby świadomego tworzenia dzieł zbiorowych były zresztą podejmowane przez wielu artystów już w epoce przedinternetowej, zwłaszcza w sztukach plastycznych.<sup>5</sup>

Jak widzimy najbardziej charakterystyczne zmiany zachodzące pod wpływem najważniejszej cechy świata wirtualnego, czyli stosowania hiperłączy, to interaktywność, która, szczególnie na etapie powstawania dzieła, staje się nawet czymś więcej, staje się współautorstwem. Dzieło literackie poszerza swoje środki wyrazu o możliwości multimedialnych elektronicznych – czysty tekst nie jest już jedynym nośnikiem przekazu literackiego, w ten sposób najważniejsze zmiany odbywają się na polu multimedialności i interaktywności (która jakoś jest wpisana w samą multimedialność, ale

---

<sup>4</sup> M. Adamiec: *Dzieło literackie w sieci*, Gdańsk 2003, s.109.

<sup>5</sup> W przedsięwzięciu *Multipart* (1970) Tadeusz Kantor podejmuje grę z ideą multiplikacji. Na wystawie pokazanych jest 14 z 40 identycznych płócien (z doklejonym parasolem), jakie zostały wykonane na zamówienie Kantora i po raz pierwszy pokazane w galerii Foksal w 1970 r. Istotnym elementem tej akcji była sprzedaż owych płócien na podstawie kontraktu, który zezwalał nabywcom na dokonywanie wszelkiego rodzaju zmian, pod warunkiem że wyrażą zgodę na ich ponowne wyeksponowanie. Wystawa *Tadeusz Kantor. Niemożliwe* pokazuje zarówno „multiparty” w stanie dziewiczym, jak i te z interwencjami widzów.

też funkcjonuje obok niej, czy bez niej). Tym samym jednak zaciera się granica pomiędzy literaturą a innymi tekstami kultury. Taka sytuacja w mediach elektronicznych wpływa także na kształt drukowanych form twórczości.

### **Interaktywność.**

Bardzo często autorzy, poszukując nowych form ekspresji, próbowali zwiększyć zaangażowanie czytelnika w odczytywanie utworu, wciągając go w specyficzną grę literacką. Zwyczajowo już mówi się o protohipertekstach, utworach, które mnożyły linie narracyjne lub ich struktura pozwalała na różnorodne odczytania w zależności od wyboru czytelnika. W tym sensie *Gra w klasy Cortazara*, *Kota Mruczysława poglądy na życie E.T.A. Hoffmanna*, czy *Rękopis znaleziony w Saragossie* Jana Potockiego, *Raki* Jana Kochanowskiego są utworami interaktywnymi. Jednak prawdziwy rozwój interaktywności w sztuce wyraźnie łączy się z rozwojem mediów elektronicznych; zwiększa się wraz ze stopniem umiejętności i kompetencji twórców i odbiorców (znajomość oprogramowania i programowania) i możliwościami technologicznymi mediów.<sup>6</sup> Czytanie hipertekstu to rodzaj interakcji, polegającej na „naprzemiennej wymianie informacji między użytkownikiem a komputerem. Użytkownik wydaje komputerowi polecenia, których skutki może na bieżąco obserwować i podejmować uzależnione od nich decyzje.”<sup>7</sup> Dobry hipertekst daje czytelnikowi złudzenie, że może się poruszać w sposób całkowicie swobodny, zgodnie ze swoimi potrzebami. Oczywiście jest to tylko złudzenie wynikające z tego, że komputer pozwala na swobodną realizację hipertekstowości, dzięki czemu czytanie hipertekstu jest wygodne i natychmiastowe. Jednak książkę też możemy czytać na wrywki, choćby wybrane fragmenty, używając np. kolorowych zakładek. Ponadto w utworze hipertekstowym mamy do czynienia z pewnym predefiniowanym układem odsyłaczy wprowadzonym przez autora(ów) lub osoby odpowiedzialne za publikację dzieła w sieci. Mamy więc do czynienia ze swobodą paradoksalnie kontrolowaną przez ułożenie i konfigurację wirtualnych zakładek. Poza nimi poruszamy się linearnie. Innymi słowy, hipertekst można porównać do labiryntu, w którym są wytyczone ścieżki i tylko nimi można się poruszać w celu znajdowania określonych treści. Pojawia się także pewne niebezpieczeństwo uogólniania i interpretowania interaktywności poprzez działania fizyczne odbiorcy typu: kliknięcie, otwarcie kolejnego łącza... Interakcja jest jednak czymś więcej, to aktywne tworzenie końcowego kształtu dzieła z kolejnych elementów, to uzupełnianie i dopowiedzenie odbiorcze konieczne po to, by zrozumieć przekaz zawarty w utworze. W taki sposób utwór interaktywny staje się dialogiem, a nie wyłącznie odautorskim przesłaniem.

Pierwszym polskim hipertekstem literackim z trudem przychodzi spełnienie tego wymogu.

---

<sup>6</sup> E. Wojtowicz: op. cit., s.20.

<sup>7</sup> Z. Płoski: *Słownik encyklopedyczny. Informatyka. Komputer i Internet*, Wrocław 2002, s. 167.

W 1996 roku Robert Szczerbowski wydał na dyskietce wersję graficznego poematu *AE*<sup>8</sup>, wykorzystującego możliwości zastosowania hiperlinków. Poprzednio utwór ten był wydany drukiem bez tytułu i podanego autora.<sup>9</sup> Później zyskał tytuł *AE* (od słowa anepigraf, czyli dzieło bez tytułu, oraz słowa egzegeza - oba określające dwie różne części tekstu) i przypomina raczej luźny zbiór tekstów poetyckich, w pewnym sensie dekonstruuując samo pojęcie utworu jako spójnej, przemyślanej całości. Zapewne jest to konsekwentny w swej wymowie kolejny krok poszukiwań autorskich.<sup>10</sup> Jedno jest pewne; od czytelnika zależy forma, w której ujawni się utwór. To on decyduje o tym, co pierwsze się pojawi na ekranie i pewna przypadkowość jest w ten literacki hipertekst wpisana, bowiem trudno jest świadomie i w jakiś celowy sposób klikać w tekst bez fabuły i narracji tak, by zawsze powtórzyć ten sam efekt.<sup>11</sup> Utwór składa z dwóch części, dwóch tekstów, prawego i lewego, A i E, po których można poruszać się albo klikając na numery stron u dołu, albo uruchamiając połączenia za pomocą słów oznaczonych kursywą. Oto, co pisze o *AE* sam autor:

Teksty w żadnym miejscu nie odwołują się do niczego spoza tej książki, nie ma akcji i nie opisują one też żadnej rzeczywistości poza tym, czym owa książka jest lub ma być. Nie ma ścisłej struktury (paginacja wydaje się czysto umowna) i można ją czytać w dowolny sposób.

Wydanie drugie, na dyskietce z 1996 roku, opatrzone było notą autorstwa Piotra Rypsona:

Oto nie znająca przykładu „bezosobowa i samostwórcza” publikacja komputerowa o niewyczerpanych bez małą kombinacjach tekstu: pierwsza literacka książka hipertekstowa w języku polskim.

Jeśli mamy do czynienia z „niewyczerpaną liczbą kombinacji tekstu” to jasny jest udział odbiorcy w tworzeniu jego możliwych, jednostkowych, czasowo określonych odczytań. Jest to na pewno forma czynnej interakcji, wyboru i gry między tekstem, a czytelnikiem. Inną kwestią jest pytanie o literackość tego anepigrafu; na pewno łączy w sobie elementy liberadzkiego źródła inspiracji tekstu, wyraża się to także poprzez elementy graficzne.

W 2002 zamieszczono w Internecie pierwszą w pełni narracyjną opowieść Sławomira Shutego pt. *Blok*<sup>12</sup>, zapisaną w systemie Storyspace.<sup>13</sup> Utwór zyskał miano pierwszej polskiej powieści hipertekstowej. *Blok*<sup>14</sup> opowiada o mieszkańcach jednego z budynków w Nowej Hucie. Spis treści wyrażony jest właściwie poprzez spis lokatorów, gdyż klikając na kolejne numery lokali poznajemy ich mieszkańców. Brak tu szczególnie zaskakujących, czy ciekawych rozwiązań

<sup>8</sup> Dostępny on-line: <http://hieratic.republika.pl/hipertekst/raster.html>, 04.05.2009.

<sup>9</sup> Cytat z Wikipedii: „Wydana anonimowo i bez tytułu w 1991 roku przez Book Tranzyt, należy do nurtu post-literatury. Tekst sprawia wrażenie, jakby w ogóle nie był dziełem autora osobowego. Narratorem i jednocześnie podmiotem jest tu sam tekst, powołany i rozwijany przez obdarzony inteligencją język, który docieka swojego bytu na stronach-hasłach zróżnicowanego dwuksięgu. O ile *Księga żywota* była próbą uniwersalistycznego ujęcia całej literatury od jej początków aż po domniemany kres jej ewolucji, o tyle *AE*, pomyślana jako "ostatnia książka", kładzie jej kres definitywnie, redukując z tekstu literackiego niemal wszystkie jego atrybuty.” [http://pl.wikipedia.org/wiki/Robert\\_Szczerbowski](http://pl.wikipedia.org/wiki/Robert_Szczerbowski), 04.05.2009.

<sup>10</sup> książka zaś rozumiana dotychczas wyłącznie jako nośnik tekstu sama staje się przekazem poprzez swą specyficzną, pełną wizualnych znaczeń formę, która rozszerza jej poziom językowy o dodatkowe, pozaliterackie wymiar.

<sup>11</sup> Od roku 2002 dostępna jest w sieci trzecia, poprawiona wersja utworu: <http://hieratic.republika.pl/hipertekst/raster.html>, 04.05.2009.

<sup>12</sup> Jest to jedna z wersji powieści Sławomira Shutego wydanej drukiem pod tytułem *Cukier w normie*, Warszawa 2005.

<sup>13</sup> Więcej informacji na temat tego narzędzia pod adresem: <http://www.eastgate.com/storyspace/index.html>, 04.05.2009.

<sup>14</sup> Dostępny on-line : <http://www.blok.art.pl/>, 04.05.2009.

formalnych. Łączy się zapętlają; od jednego sąsiada możemy zawędrować do drugiego, może nawet już wcześniej poznanego... dość łatwo zorientować się w hierarchii kolejnych leksji.

*Blok* to powieść wykorzystująca hiperłącza głównie na 3 sposoby;

- autor zamieszcza tu krótkie komentarze i oceny odautorskie, gdy najedziemy na wyróżniony tekst kursorem (są one często jakby głosem z zewnątrz, komentarzem z łoży szyderców),
- a jednocześnie po kliknięciu przechodzimy do leksji wzbogacającej charakterystykę świata i postaci poprzez uzupełnienie tekstu wspomnieniami, uczuciami, lub skojarzeniami związanymi z określonym pojęciem, miejscem, osobą,
- lub przełączamy narrację do innego lokalu lub postaci, tym samym są przechodząc jakby do kolejnego rozdziału powieści.

Konstrukcja narracji jest jasna. Spacerujemy po trzech lokalach na każdym z dziesięciu pięter. Forma, kształt, a nawet treść utworu są dość ascetyczne... Autor nie wykorzystuje żadnych elementów graficznych, filmowych czy muzycznych w strukturze narracji. Powieść opisuje ubogi świat wewnętrzny mieszkańców bloku, dla których największym przeżyciem są zakupy w supermarkecie. Klaustrofobię czuje się także w języku; dość ubogim i prymitywnym w swoim wulgaryzmie. W utworze wykorzystano czarno - białą grafikę Marcina Maciejowskiego w tradycyjny, ilustracyjny sposób, tym samym nie wykorzystując możliwości tego medium w pełni. *Blok* ma wyraźnie klasyczną, gutenbergowską proveniencję i to zapewne jest przyczyną niewykorzystania w pełni możliwości multimediiów. Na ile interaktywny jednak jest ten tekst? Na pewno pojawia się ważna cecha tego tekstu, typowa dla hiperfikcji: to akt czytelniczy decyduje o ostatecznym przebiegu narracji. Mamy wyraźnie określone miejsce wejścia w tekst, lecz kolejne kroki nie mają określonej ani kolejności, ani logicznego ciągu. Jest to jednak najbardziej podstawowy etap rozwoju hiperfikcji, o wiele bardziej interesujące są teksty anglojęzyczne, budujące aktywną interakcję z czytelnikiem poprzez fizyczne budowanie jednego z wielu wariantów tekstu, tak jak to jest w *Patchwork girl* Shelley Jackson, co związane jest z określonymi manipulacjami graficznymi wykonywanymi przez odbiorcę na przygotowanych odautorskich elementach.<sup>15</sup> Budowa hipertekstowa zaciera linearny porządek, pojęcia początku i końca, narusza integralność komunikatu i jego strukturę. Tekst staje się symultaniczny, jednocześnie pozwala na zindywidualizowany odbiór i współtworzenie przez odbiorcę. To czytelnik poprzez swoją aktywność współkonstruuje tekst, w jego umyśle i na monitorze powstaje ostateczna wersja narracji, a z powodu wielości możliwych opcji realizacyjnych autor nie jest w stanie kontrolować całości odbioru utworu.

### **Teksty kolaboracyjne**

Najbardziej charakterystycznym chyba zjawiskiem sieciowym stają się teksty tworzone

---

<sup>15</sup> Tekst dostępny jest na stronach Eastgate: <http://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGirl.html>, 04.05.2009.

kolaboracyjnie, grupowo, teksty typu wikipowiadania (vikinovels), wykorzystujące możliwości techniczne współpracy sieciowej. Jednak pierwszy polski tekst tego typu nie mógł jeszcze być nawet podobny do współczesnych tekstów grupowych, powstał bowiem na długo przed upowszechnieniem się używanego obecnie oprogramowania. *Hitalia*<sup>16</sup> powstawała jako tradycyjna, drukowana narracja, jako efekt konkursu - gry ogłoszonego przez magazyn literacki „Fenix”. Pierwsze elementy *Hitalii* pojawiły się w nr 9 magazynu z 1995 roku, a oficjalnie zakończono ją w marcu 1999 roku (nr 3/1999). Początkowo w Internecie funkcjonowała przede wszystkim lista dyskusyjna stworzona przez graczy, którzy nawiązali ze sobą bezpośrednie kontakty, spotykali się na kilku zlotach. Dopiero później umieszczono efekty pracy autorów - graczy w sieci, wzbogacono tekst o grafikę, animacje, video. Tekst ten, jako efekt konkursu, składa się z wielu indywidualnych opowieści różnych autorów tworzących jedną wspólną historię rozbitków na nieznanym planecie - Hitalii. To administrator decydował, który z nadesłanych tekstów zostanie opublikowany. Powstaje pytanie, kto właściwie jest tutaj autorem; koordynator?, pomysłodawca?, czytelnicy? Architekt, który zaprojektował szkielet i pozwolił innym wypełniać puste miejsca? Jak widać rola czytelnika miesza się tutaj z funkcją autora. Łatwo też wyróżnić cechy charakterystyczne utworu:

- występuje zjawisko sprzężenia zwrotnego (odbiorca czyta opublikowane już teksty, tworzy własny, tym samym wpływa na następnych autorów i kształt całego utworu),
- każda część utworu napisana jest w innym stylu językowym (uzasadnieniem jest zmiana narratora),
- polifoniczność utworu, wynikająca także z wielości narratorów,
- synkretyzm sztuk (obok kolejnych opowiadań zamieszczone są mapy, grafiki, filmiki dotyczące planety i jej środowiska), czyli multimedialność przekazu,
- interaktywność utworu jako całości (choć jej poszczególne części mają tradycyjny charakter).

*Hitalia* to przedsięwzięcie literackie jeszcze nie do końca świadome siebie w momencie jego powstawania.

Innym polskim przykładem tworzenia tekstu przy współudziale Internautów jest powieść Krystyny Kofty *Krótką historią Iwony Tramp*, opowiadająca o zbuntowanej nastolatce, która po opuszczeniu prowincji, zaczyna nowe życie w wielkim mieście. Utwór Krystyny Kofty można potraktować jako nowatorskie marketingowo przedsięwzięcie literackie, coś czego jeszcze nie było na polskim rynku księgarskim. Pierwsza wersja tekstu ukazywała się fragmentami w sieci, a Internauci mogli komentować każdy odcinek i proponować dalszy rozwój wątku. Tym samym włączali się w kształtowanie losów głównej bohaterki, ponieważ najciekawsze pomysły zostały przez autorkę uwzględnione. To Internauci byli jej pierwszymi czytelnikami, recenzentami i współtwórcami, o czym Krystyna Kofta mówiła głośno i z czego uczyniła główne hasło

---

<sup>16</sup> Jeden z adresów sieciowych *Hitalii*: <http://www.rotfl.eu.org/hitalia/>, 04.05.2009.

marketingowe.<sup>17</sup> Jak widać Internet wyraźnie wpływa na sposób tworzenia i kształt współczesnych tekstów literackich. Także tych drukowanych.

W wypadku *Mnemotechnik* Jarosława Lipszyca ten wpływ Internetu jest o wiele silniejszy. Miały one swoją premierę w Wikiźródłach, w zasobach tekstowych Wikipedii. Drukiem ukazały się w 2008 roku. Jarosław Lipszyc określił się mianem redaktora tekstu, nie autora, oto jak sam wyjaśnia przyczynę:

Nie jestem autorem tej książki. Nie napisałem ani jednego ze słów, które w niej przeczytacie. Ta książka ma setki autorów, a ich listę znajdziecie gdzieś pod koniec. Są na niej imiona i nazwiska, pseudonimy, numery IP. Za tymi nazwami nie zawsze skrywają się ludzie. Niektóre są oznaczeniami botów – małych, sprytnych programów komputerowych. Wszystkie te słowa pochodzą z Wikipedii.

Lipszyc posługuje się tekstami znalezionymi; choć nie jest to nowość w literackich zabawach poetyckich, nowością jest skorzystanie z tekstów autorstwa Internautów - twórców opracowań haseł w Wikipedii. Ciekawostką jest też fakt, że utwory zamieszczone w tomiku, najpierw tworzone były przez Lipszyca na żywo przed publicznością, w taki sposób, jak miksuje się utwory muzyczne. A jednak, przy wykorzystaniu konkretnego, suchego stylu języka encyklopedii udaje się Lipszycowi wyrazić bardzo autorską treść; to, co było konkretem zamienia się w metaforę, zestawienie niby przypadkowych słów wydobywa nową, często ironiczną treść. To właśnie wybór słów i sformułowań decyduje o sensie i wymowie utworu, wszystko jedno, czy wybieramy ze słów Wikipedii, czy z całego zasobu Języka. Sam twórca napisał dalej we wstępie:

Jednocześnie jednak jest to książka głęboko osobista. Bo choć wykorzystuję w niej wyłącznie cudze teksty, teksty tworzone kolektywnie dla wolnej encyklopedii, to poprzez ich własną redakcję opowiadam pewną prywatną opowieść.

To stwierdzenie mogłoby sugerować, że zawsze prawdziwym autorem tekstu, w pewnym sensie, jest grupa ... choć opowieść może być indywidualna. Ale tu wkraczamy już na zupełnie inny grunt tradycji literackiej i intertekstualności.

### **Multimedialność**

Bardzo ważnym wpływem nowych mediów na kształt dzieła literackiego jest rozwój jego multimedialności. Pojęcie multimedia, a zwłaszcza przymiotnik: multimedialny, to słowa określające wytwory bardzo różnego typu. Multi czyli wiele, a media to inaczej środki przekazu. Multimedia i multimedialny oznaczałyby po prostu wielość środków przekazu użytych w jednym utworze. W pewnym sensie już średniowieczny ilustrowany kodeks jest multimedialny, posługuje się bowiem sztukami plastycznymi w wyrażaniu treści. Chodzi tu jednak o takie zastosowanie różnych przekazów, które nie są tylko prostą ilustracją tekstu, lecz tworzą nową, synergiczną w tworzeniu

---

<sup>17</sup> K. Kofta: *Krótką historia Iwony Tramp*, Warszawa 2001.

znaczenia, jakość. W ten sposób multimedialność ma swoje konsekwencje zarówno na poziomie struktury przekazu, jak i na poziomie percepcji, wymuszając specyficzne sposoby odbioru i dekonstruując linearność i zmieniając samą tekstualność literatury.<sup>18</sup> Dzięki możliwościom hipertekstu, doskonalonego wciąż sprzętu i oprogramowania<sup>19</sup> następuje wyraźna multimedializacja książki funkcjonującej w środowisku elektronicznym. Dzieło multimedialne „angażuje wiele środków i sposobów prezentacji oraz sterowania, takich jak tekst, obraz, dźwięk, animacja, film, myszy, ikony, skrypty.”<sup>20</sup> Zjawisko multimediatyzacji, na zasadzie wzajemnych wtórnych wpływów środowiska druku i Internetu, przenika w różnych formach w świat publikacji papierowych.<sup>21</sup>

Współczesna literatura hipertekstowa może łączyć takie elementy jak:

- tekst (o strukturze hipertekstu),
- dźwięki,
- obrazy,
- sekwencje filmowe, animacje, także 3D,
- własności interaktywne realizowane przez specjalne oprogramowanie.

Można więc mówić o efekcie synergii poszczególnych komponentów nazywając go polifonią literacką lub szerzej polimedialnością. Stąd już niedaleko do gier komputerowych i wirtualnej rzeczywistości. Jednak na ile jeszcze utwór multimedialny, posługujący się wszakże tekstem, ale w sytuacji, gdy sam tekst nie wystarcza do zrozumienia sensu, jest jeszcze literaturą? Do takiego rozróżnienia może nam posłużyć analiza zjawiska symulacji świata przedstawionego. Jest jeszcze kwestia stosunku bohatera opowieści do czytelnika, czy też użytkownika, tekstu. Symulacja świata to jeden z aspektów gry, w literaturze zastępuje ją opis. W powieści zwykle bohater jest kimś odrębnym od czytelnika, zaś w grach następuje utożsamienie grającego z postacią. Jednak istnieją i takie teksty, które na pewno są literaturą, a jednocześnie stosują ten chwyt wciągnięcia czytelnika bezpośrednio do opisywanych wydarzeń. Zresztą stosują one także odnośniki podobne do odnośników hipertekstualnych<sup>22</sup>.

---

<sup>18</sup> R. Chymkowski: *Literatura na morzu i w sieci, czyli kim chce być czytelnik e-książek*, w: *Liternet*, pod red. P. Marecki, Kraków 2002.

<sup>19</sup> Z. Płoski, *Słownik encyklopedyczny. Informatyka. Komputer i Internet*, Wrocław 2002, s. 153; hipermedia.

<sup>20</sup> Ibidem, s. 270.

<sup>21</sup> Zob. T. Tryzna: *Taniec w skorupkach*, lub wykorzystująca zupełnie inny sposób myślenia o multimedialności pierwsza w świecie multimedialna papierowa książka, w pełni współpracująca z komputerem, wydana przez niemieckie wydawnictwo FizChemieáBerlin. Podręcznik zawiera zakodowane w kodzie kreskowym odnośniki, które - za pomocą specjalnego czytnika - otwierają w Internecie lub na płycie DVD dodatkowe prezentacje. Książka zewnętrznie nie różni się niczym od normalnego podręcznika, gdy jednak przesuniemy po kodzie specjalnym laserowym czytnikiem, połączonym bezprzewodowo z komputerem, na ekranie pokaże się prezentacja multimedialna, która wzbogaca czytany akapit o dodatkowe treści. Odsyłacz kreskowy może też łączyć się za pomocą Internetu ze stroną wydawnictwa, gdzie na bieżąco uaktualniane są informacje.

<sup>22</sup> Seria Wehikuł Czasu wydawnictwa Alfa, która ukazywała się min. w 1989 i 1990 roku. Przykładowe tytuły to: Cover Arthur Byron, *Ostrze gilotyny*, Warszawa 1989, Gasperini Jim, *Tajemnica Atlantydy*, Warszawa 1990.



W 2005 roku wydana została na płycie CD powieść hipertekstowa Radosława Nowakowskiego pt. *Koniec świata według Emeryka*, pisana już od 2002 roku w Internecie.<sup>23</sup> Nowakowski stosuje strukturę leksji, hiperpołączeń, animację i grafikę komputerową. Tekst składa się z 250 leksji połączonych 600 linkami.<sup>24</sup> Historia opowiada o ostatnim dniu świata, który kończy się, ponieważ kamienny Emeryk, klęcząca figura pielgrzyma w Nowej Słupi, co roku przesuwany o jedno ziarenko piasku ku Świętemu Krzyżowi, zgodnie z ludową legendą dociera do świątyni. Podanie głosi, że kiedy Emeryk dojdzie do kościoła nastąpi koniec świata. Powieść skupia się właśnie na tym, docelowym dniu, kiedy kamienny pielgrzym zostaje doniesiony do klasztoru. O kolejności poznawania wydarzeń decyduje czytelnik, gdyż autor zrezygnował z linearności opowiadania właśnie poprzez zastosowanie struktury hipertekstowej. W kolejnych częściach (pięciu) opisywane są różne miejsca w innym czasie i z różnych perspektyw, gdyż autor zwielokrotnił ilość punktów widzenia poprzez zwielokrotnienie narratorów, których czytelnik odnajduje poprzez hiperłącza. Narratorami, oprócz narratora odautorskiego, który komentuje wydarzenia lub zjawiska, a przede wszystkim zastanawia się nad odpowiednimi środkami wyrazu, są kolejne byty, takie jak, np. kasztanowiec, ptak, szopa, kot, kamienny Emeryk, kronselka, itp. Kluczowe dla utworu są efekty wizualne; słowa są nie tylko treścią, ale także obrazem wzmacniającym ich wymowę, rozważania ptaka są zapisane literami kreślącymi sobą lot zwierzęcia, podobnie wygląda ekran pokazujący lot muchy, słowa budują kształt rośliny w doniczce, zmieniają swój charakter i nastrój poprzez zmianę czcionki, koloru, kroju, ważne jest także tło, na którym pojawia się tekst. Autor indywidualizuje język narratorów, bawi się słownictwem, rytmem, dźwiękiem języka, ale także dźwiękami towarzyszącymi tekstowi. W takim tekście wizja przestrzeni tego utworu zależy od dociekliwości czytelnika i konsekwencji w szukaniu możliwych linków... na tym wprawdzie kończy się interaktywność utworu, lecz ważniejsza jest jego strona wizualna i polifoniczność przedstawianego świata. W kolejne leksje wchodzi się przez różne strony, niekoniecznie logicznie powiązane, ponieważ to nie hierarchiczność buduje ten tekst, ale droga swobodnych, jak się ma wrażenie, skojarzeń. W przeglądarce tekst Nowakowskiego nabiera dynamiki, pojawia się ruch, np. przebiegających po niebieskim ekranie-niebie chmur, zbudowanych ze zdań. Jak widzimy wszystkie te zabiegi, są integralną częścią tworzonego sensu i znaczeń. Samo słowo, czyli tekst, jest tylko jednym z wielu nośników informacji tworzących tę opowieść.

Większość wcześniej wspomnianych tekstów w jakiś sposób, nawet wtedy, gdy ma swoją wersję drukowaną, powstawała przy udziale Internetu i jego możliwości. Inaczej jest z tekstem Tadeusza Różewicza pt. *Kup kota w worku*. Tomik, zawierający 21 premierowych utworów Różewicza, nigdy nie miał swojej wersji sieciowej. Dlaczego więc znajduje się w tym zestawieniu? Jest to wyjątkowe dzieło. Zupełnie zaskakujące, świeże, szczególnie jeśli się pamięta, że autorem

<sup>23</sup> Dostępna on-line: <http://www.emeryk.wici.info/>, 04.05.2009.

<sup>24</sup> P. Marecki: *Krótką historią hiperfikcji w Polsce – próba kalendarium k*, „Odra”2005, nr 6, Wrocław 2005.

jest uznany już za klasyka, ponad osiemdziesięcioletni twórca. Obok wierszy znaleźć możemy tam też prozę oraz sześcioczęściowy pastisz wierszem i prozą. Książkę ilustruje dwadzieścia barwnych rysunków i rękopisów poety. Są to teksty z pogranicza gatunków, odważne, śmiałe i zabawne... Także dlatego, że szydercze. Przedmiotem ataku jest kultura masowa, banał mediów, polityki i medialnej komunikacji językowej. To jest prawdziwy worek z różnościami.. i dużo o treści i charakterze utworu mówi rysunek autora zamieszczony na okładce, a także podtytuł „work in progress”. Jest to rzeczywiście dzieło, które się dzieje... Między tekstami, ale i między tekstem a rysunkiem, między językiem mediów, często dosłownie cytowanych i wrażliwością autora. Media elektroniczne na pewno odcisnęły na nim piętno, zmieniły go. Jest to utwór na pewno multimedialny. Rysunki nie są w nim wyłącznie ilustracją, wnoszą w utwór nową opowieść, która każe reinterpretować tekst, wzbogacać go o kolejne poziomy.

Podobnie jest w wypadku fotopowieści Tomasza Tryzny *Taniec w skorupkach*.<sup>25</sup> Tekst w tej historii jest równie ważny jak cykl 1266 fotografii. Jedno bez drugiego w tej opowieści nie mogłoby sensownie istnieć. „Taniec w skorupkach składa się z fotografii i tekstu. Trochę przypomina komiks, trochę foto-powieść, ale niczym z tych rzeczy nie jest.” – pisze autor. W tym wypadku multimedialność opowieści jest oczywista. I funkcjonuje w świecie druku.

Web 2.0 z jej filozofią i sposobem funkcjonowania wniosła do literatury to co dla niej charakterystyczne: nielinearność, interaktywność, współuczestnictwo, multimedialność. Czy może ją na stałe i całkowicie zmienić? Czas pokaże. Współczesna literatura nie porządkuje wizji świata, lecz pokazuje jego chaos, splątanie różnych języków, wizji i dyskursów. Poszukuje nowych form wyrazu, w swoją przestrzeń anektując nawet inne rodzaje sztuk, takie jak choćby: grafikę, malarstwo, muzykę, w końcu film. Takie narracje literackie oswiają z niejednoznacznością rzeczywistości. Zniszczona zostaje tradycyjna chronologia narracyjna i konstrukcja przyczynowo-skutkowa tekstu, upowszechniło zjawisko interaktywności, sieciowości oraz multimedialności. O ile do tej pory istniejący w świecie druku tekst był całością informacyjną o charakterze znakowym, w pewien sposób uporządkowanym, skończonym, posiadającym początek i koniec<sup>26</sup>, o tyle w hipertekście zamiast początku i zakończenia pojawia się ikona wejścia i wyjścia, a w trakcie lektury można wędrować różnymi ścieżkami narracyjnymi, czasem poznać różne warianty lub różne punkty widzenia opowiadanych zdarzeń. Odbiorca zachęcony przez autora - projektodawcę wędrówki po hiperłączach, sam staje się autorem fragmentu, komentarza, wpływając tym samym na kształt i styl całego utworu. Lecz, co najbardziej niezwykle, tekst w pewnym sensie nie istnieje... Jest tylko zbiorem elektrycznych impulsów. To ten brak materialnej podstawy powoduje, że łatwo nim

---

<sup>25</sup> T. Tryzna: *Taniec w skorupkach*, Warszawa 2008, zobacz też: <http://www.taniecwskorupkach.pl/>, 06.05.2009.

<sup>26</sup> „Tekst - językowa, ponadzdaniowa, zamknięta całość znacząca o nielimitowanej długości, będąca pewną strukturą, posiadająca początek i koniec.(...) Tekst jest tworem wewnątrznie spójnym, charakteryzującym się jednością semantyczną i formalną, objawiającą się w postaci sieci nawiązań.” – według K. Wyrwas, K. Sujkowska-Sobisz: *Mały słownik terminów teorii tekstu*, Warszawa 2005.

manipulować, zmieniać, przez to staje się tekstem w pewnym sensie płynnym i, zupełnie jak w borgesowskim *Ogrodzie o rozgałęziających się ścieżkach*, rozrasta się, rozgałęzia linkami i zagarnia coraz więcej cyfrowej przestrzeni. Wydaje się jednak, że wciąż daleka droga przed nami, wiele jeszcze medialnych możliwości do opanowania i wykorzystania przez literaturę.

Wspomniane wyżej przykłady polskich utworów elektronicznych i tekstów drukowanych, każdy na swój sposób, poszukuje nowego sposobu kontaktowania się z czytelnikiem, odświeżenia relacji między autorem, czytelnikiem i światem przedstawionym utworu.

### **Bibliografia:**

1. M. Adamiec: *Dzieło literackie w sieci*, Gdańsk 2004.
2. R. Chymkowski: *Literatura na morzu i w sieci, czyli kim chce być czytelnik e-książek*, w: *Liternet*, pod red. P. Marecki, Kraków 2002.
3. M. Harrington, Ch. Meade: *Read: write. Digital Possibilities for Literature. A report for Arts Council England*, London 2008, <http://www.artscouncil.org.uk/documents/publications/phpvMEemeh.pdf>, 06.05.2009.
4. „Hitalia”, <http://www.rotfl.eu.org/hitalia/>, 06.05.2009.
5. S. Jackson: *Patchwork Girl*, Eastgate, <http://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGirl.html>, 06.05.2009.
6. K. Kofta: *Krótką historią Iwony Tramp*, Warszawa 2001.
7. J. Lipszyc: *Mnemotechniki*, Warszawa 2008.
8. P. Marecki: *Krótką historią hiperfikcji w Polsce – próba kalendarium*, „Odra” 2005, nr 6, Wrocław 2005.
9. R. Nowakowski: *Koniec świata według Emeryka*, <http://www.emeryk.wici.info/>, 06.05.2009.
10. Z. Płoski: *Słownik encyklopedyczny. Informatyka. Komputer i Internet*, Wrocław 2002.
11. T. Różewicz: *Kup kota w worku*, Wrocław 2008.
12. S. Shuty: *Blok*, <http://www.blok.art.pl/>, 06.05.2009.
13. R. Szczerbowski: *AE*, <http://hieratic.republika.pl/hipertekst/raster.html>, 04.05.2009.
14. T. Tryzna: *Taniec w skorupkach*, Warszawa 2008, zobacz też: <http://www.taniecwskorupkach.pl/>, 06.05.2009.
15. E. Wojtowicz: *net art*, Kraków 2008.
16. K. Wyrwas, K. Sujkowska-Sobisz: *Mały słownik terminów teorii tekstu*, Warszawa 2005.
17. Wydawnictwo Alfa, Seria Wehikuł Czasu: przykładowe tytuły to: A. B. Cover: *Ostrze gilotyny*, Warszawa 1989; J. Gasperini: *Tajemnica Atlantydy*, Warszawa 1990.