

MIROŚŁAWA MOSZKOWICZ

TEKSTY I INTERMEDIA

Artykuł dotyczy zmiany, jaka dokonuje się (na przełomie XX i XXI wieku) w obszarze tradycyjnej, statycznej i linearnej struktury literackiego tekstu, w sytuacji jego przeniesienia na ekran komputera czy do wirtualnej rzeczywistości. Rozważane jest znaczenie komputera jako nowej elektronicznej, interaktywnej technologii pisania i czytania (tekstu), jako pola konstruowania elastycznej, nielinernej struktury (hipertekst) albo jako modelu do tworzenia tekstów dynamicznych (cybertekst) i miejsca łączenia tekstu, obrazu (stycznego i ruchomego) oraz dźwięku. Artykuł ujawnia różne strategie artystyczne i komunikacyjne, które wskazują na hybrydalny charakter współczesnych tekstów i sztuki (intermedia), i nowy rodzaj relacji pomiędzy artystą a odbiorcą.

Słowa, obrazy, dźwięki w epoce nowych technologii docierają do nas najczęściej w cyfrowej postaci, a tradycyjne kanały przekazu informacji, wiedzy i emocji, jakimi były książki, czasopisma, gazety, listy, dzisiaj są wchłaniane przez Internet. Zadrutowane kartki papieru zastępuje elektroniczny ekran. Oczywiście nie oznacza to „śmierci” książki, która w dalszym ciągu jest atrakcyjnym i ważnym sposobem przekazywania myśli. Niewątpliwie jednak rozwój nowych technologii i sukces Internetu stworzyły nowe możliwości dla twórców, czego wyrazem są instalacje multimedialne, *net.art*, kino interaktywne, literatura cyfrowa itd. Można być sceptycznym wobec tzw. rewolucji cyfrowej i jej wpływu na sztukę, ale trudno nie zauważyć, że osobne do niedawna obszary twórczości, jak literatura, sztuki wizualne, muzyka, film czy telewizja, dzisiaj coraz częściej spotykają się we wspólnej strefie cyfrowej transformacji. Oczywiście pewne procesy transmedialne pojawiły się zanim nastąpiła epoka cyfrowych technologii. Wszak skrawek gazety w kubistycznym kolażu przekształcał się w element obrazu, uruchomiona fotografia stawała się filmem, tekst literacki w wersji dźwiękowej pojawiał się w radio. Już fu-

turyści marzyli o dźwiękowej poezji i przestrzennym malarstwie. W drugiej połowie XX wieku rozwija się zjawisko odchodzenia od dzieła czy tekstu, który charakteryzuje się trwałą, stabilną strukturą, wzrasta natomiast znaczenie dialogu pomiędzy tekstami (intertekstualizmu) i mediami (intermedialności, transmedialności).

Hiperteksty, hiperliteratura, intertekstualność, transtekstualność, hipermedia... Powstaje coraz więcej pojęć, które stanowią wyraz zmian, jakie dokonują się we współczesnych wypowiedziach artystycznych oraz sposobach komunikowania. Przedrostki hiper-, inter-, trans- sugerują być może również, iż mamy do czynienia z nowym zjawiskiem kulturowym, którego jednak nie potrafimy jeszcze dokładnie nazwać, zdefiniować, zrozumieć, choć takie próby są podejmowane. Brakuje powszechnie akceptowanego języka, który pozwoliłby opisać i analizować tego typu problemy. Tymczasem zdaniem niektórych badaczy współczesnej kultury techniki tworzenia, przesyłania oraz czytania tekstów w postaci cyfrowej będą zasadniczo zmienić charakter pisma w kierunku obrazu. Gunther Kress, przedstawiciel semiotyki socjologicznej, twierdzi, iż taka zmiana będzie mieć głęboki wpływ na formę i treść wiedzy, na sferę poznawczą i emocjonalną¹.

Spróbujmy zatem przyjrzeć się niektórym strategiom artystycznym i komunikacyjnym, które ukazują zmiany w procesie powstawania i krążenia znaków, tekstów czy obrazów. Szczególnie interesujące są mechanizmy lokowania się i rozprzestrzeniania tekstów w środowiskach medialnych. Nie chciałabym jednak przeciwstawiać cyfrowej technologii i jej starszej analogowej siostry, albo cyfrowych i materialnych przejawów sztuki, bowiem każda forma wykluczenia stwarza bariery i przeczy praktyce obcowania z różnymi dziełami.

Tekst

Wypowiedzi artystyczne nie układają się dzisiaj ani w jednorodny przekaz o klarownej, spójnej strukturze, ani w hierarchiczną budowlę, tworzącą „metaopowieści” (co pozwalało na rozróżnienie w interpretacji tego, co istotne i nieistotne). Coraz częściej teksty wchodzą we wzajemne związki przypominające hybrydalne formy, wywołujące u odbiorcy wrażenie poruszania się w labiryncie, czego przejawem jest hipertekst. Jak się wydaje, wypowiedź, która bazuje tylko na słowie oraz proces czytania związany z liniową strukturą, tracą już uprzywilejowany charakter we współczesnej kulturze.

¹ G. Kress *Literacy in the New Media Age* Routledge, New York 2003.

Intertekstualna analiza tekstów zapoczątkowana w latach sześćdziesiątych ubiegłego wieku przez Julię Kristevę, poprzez przeniesienie naszej uwagi z trójkąta pojęć autor/dzieło/tradycja na triadę: tekst /dyskurs/kultura, zastępuje tradycyjny strukturalizm badań literackich modelem semiotycznym. Tekst literacki nie jest rozważany tylko w kontekście jego psychologicznych, socjologicznych i historycznych uwarunkowań, otwiera się natomiast na pozornie nieskończoną grę relacji z innymi tekstami, na dynamiczny proces semiozy². Zdaniem Kristevej, Michaił Bachtin jako pierwszy wprowadził do teorii literatury odkrycie, że „każdy tekst jest zbudowany z mozaiki cytatów, jest wchłonięciem i przekształceniem innego tekstu. W miejsce intersubiektywności narzuca się pojęcie intertekstowości”³. Kristeva zaproponowała swoistą geometrię, opis struktury relacji pomiędzy różnymi elementami sytuacji artystycznej. Oś pozioma łączy autora, tekst i odbiorców, zaś oś pionowa wyznacza relacje, jakie łączą dany tekst z innymi tekstami. Jej zdaniem „każdy tekst jest od początku pod jurysdykcją innych dyskursów, które nakładają na niego swój świat”⁴. Oczywiście pojęcie intertekstualności wiele zmienia w stosunku do tradycji badań nad literaturą, bowiem problematyzuje granicę pomiędzy tekstem a tym, co jest poza nim (tekst/kontekst), niweluje dychotomię pomiędzy tym, co „wewnętrzne” i „zewewnętrzne”, a także na nowo stawia pytania o początek i koniec tekstu⁵. Rozchwianie stabilnej struktury dzieła, jego otwartość, oznacza również zmniejszenie roli autora czy wręcz pogodzenie się z jego „śmiercią”, ale jednocześnie artysta i odbiorca ukazują się w nowej roli projektantów sytuacji artystycznej, współkreatorów, interaktorów, producentów znaczeń.

Francuski badacz literatury Gerard Genette zaproponował z kolei termin „transtekstualność”⁶ jako bardziej pojemny niż pojęcie „intertekstualności”. Wymienia on pięć typów sytuacji wskazujących na różne konfiguracje pomiędzy tekstami: intertekstualność, paratekstualność (np. tekst a tytuł, dedykacje, ilustracje, przypisy), architekstualność (rodzaj ramy np. gatunku literackiego, który umożliwia czytelnikowi identyfikację tekstu), metatekstualność (tekst jako komentarz do innego tekstu), hipertekstualność (jako sytuacja przekroczenia gatunku, dyscypliny artystycznej). Typologia Genetta, powstała w początkach lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku, nie uwzględnia roli Internetu, ale jest ciekawą

² Th.E. Morgan „Is There an Intertext in This Text? Literary and Interdisciplinary Approaches to Intertextuality” *American Journal of Semiotics* 3 (1985) s. 1–40.

³ J. Kristeva „Słowo, dialog i powieść” w: M. Bachtin *Dialog – język – literatura* E. Czaplejewicz, E. Kasperski (red.) PWN, Warszawa 1983 s. 394.

⁴ J. Kristeva, cyt. za: D. Chandler *Semiotics for Beginners* <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem09.html> (01.07.08).

⁵ Tamże.

⁶ Tamże.

próbą teoretycznego uporania się z bardzo skomplikowanymi relacjami pomiędzy tekstami oraz między tekstem a kontekstem. Zjawiska te w czasach rozwoju technologii cyfrowych uzyskują nowy wymiar i rodzą pytania: czym jest tekst, narracja, na czym polega dziś rola artysty oraz odbiorcy?

Tekst elektroniczny

Warto zwrócić uwagę na propozycje artystyczne, które uwzględniają estetyczną rolę medium, obecność nośnika tekstu, co w tradycyjnych badaniach literackich było uważane za nieistotne. Przykładem mogą być strategie poetyckie Michała Zabłockiego, np. poezja *on line*⁷, widoczna jednocześnie w Internecie i na telebimie czy realizacje artystyczne Jenny Holzer, sentencje słowne wpisujące się w strefę reklamy ulicznej. Pomysł Zabłockiego z 2006 roku to wiersze wyświetlane po zmroku z rzutnika na fasadzie budynku przy ulicy Brackiej w Krakowie albo pisane wspólnie z internautami (Program Rewolucji Poetyckiej „Multipoezja”). Zarówno teksty Zabłockiego, jak i Holzer, ukazujące się w cyfrowej postaci, w ogromnej skali na fasadach budynków lub w formie neonu czy też w Internecie, to nowy sposób istnienia sztuki, pisanie w przestrzeni publicznej oraz akcentowania roli mediów jako znaczącej formy w procesie krążenia poezji.

Media współczesne – jak pisze Zabłocki na swojej stronie internetowej – wymagają reformy poetyckiego przekazu MULTIPOEZJA to nie tylko poszukiwanie dróg przepływu poetyckich treści, ale także, a może nawet głównie, poszukiwanie formy wiersza właściwej poszczególnym mediom⁸.

Teksty oraz towarzyszące im czynności: pisanie, publikowanie, czytanie, w zdominowanej przez media kulturze przeistaczają się coraz częściej w nowe zjawisko, w którym zaciera się ostra granica pomiędzy tekstem a obrazem. Co prawda już od dawna mamy do czynienia z ilustracjami w książkach czy fotografiami umieszczonymi oprócz tekstu w czasopiśmie czy z tzw. poezją wizualną. Ale słowa i obrazy w cyfrowej postaci łatwo można przetworzyć, przestawić, przesłać lub porzucić. Przykładem może być realizacja artystyczna Davida Smalla pt. *The Illuminated Manuscript*, pokazana w ramach XI Documenta w Kassel w 2002, która jest interaktywna. Elektroniczny tekst zmienia się na żą-

⁷ Pisanie wiersza *online* z podglądem dla publiczności na telebimie, realizacja: TVN, <http://www.michal-zablocki.com/nowy/index.php?id=1> (01.07.2008).

⁸ M. Zabłocki *Multipoezja. Założenia ogólne* <http://www.michal-zablocki.com/nowy/index.php?id=124> (01.07.2008).

danie odbiorcy. W ciemnym pomieszczeniu zastajemy księgę zawierającą pismo, które reaguje na nasz ruch ręki i dotyk. Przesuwając palcem po kartce, możemy wpływać na przemieszczanie cyfrowych słów czy wersów poezji, zmieniając tym samym ich sens. Estetyczna przyjemność w obcowaniu z *Manuskryptem* Smalla polega na tym, że możemy tekst dowolnie kształtować wizualnie (koła, spirale itd.), a jednocześnie mamy okazję uczestniczyć w procesie generowania znaczeń.

Tekst, w którym można zmieniać nie tylko treść, ale rodzaj, wielkość i kolor czcionki, staje się obiektem wizualnym, więc być może należy mówić o nowej formie alfabetyzacji związanej z wizualną komunikacją.

Teksty linearne i nielinarne

Określenie czytać książkę „od deski do deski” wskazuje nie tylko na drewniane okładki dawnych ksiąg, ale również na linearny proces czytania, który może przebiegać tylko w określonym kierunku. Przewracając numerowane strony, postępujemy w procesie czytania zgodnie z zasadą kolejności ustaloną przez autora. Taki sposób czytania został jednak złamany w literaturze w XX wieku (choć nielinarne formy tekstu znane były już i wcześniej). Julio Cortazar w książce *Gra w klasy* (pierwsze wydanie w 1963 roku) zakłóca kulturowy kanon czytania kolejnych rozdziałów, typowy dla europejskiej kultury. Poprzez wybór kolejności czytania rozdziałów autor proponuje czytelnikowi dowolny sposób komponowania całości powieści. Ta strategia gry z odbiorcą, oddania mu pewnych kompetencji w konstruowaniu tekstu, pojawiała się nawet w literaturze dla dzieci. Raymond Queneau, znany jako autor książki *Cent Milliards Poemes* (Sto miliardów poematów) i współtwórca OuLiPo (Warsztatów Literatury Potencjalnej), w książeczce o wymownym tytule *Bajeczka na twoją modłę* zachęca czytelnika do wyboru porządku lektury:

Czy chcesz posłuchać bajeczki o trzech małych dziarskich ziarenkach grochu?
Jeśli tak, patrz pod 4
Jeśli nie, patrz pod 2⁹.

Oddanie czytelnikowi pewnej możliwości włączenia się w konstruowanie struktury tekstu stwarza nową sytuację aktywizowania odbiorcy. Jak zauważa Marie-Laure Ryan¹⁰, która zajmuje się analizą współczesnych

⁹ R. Queneau *Bajeczka na twoją modłę* Krajowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1985 s. 1.

¹⁰ M.-L. Ryan *Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts* <http://lamar.colostate.edu/~pwryan/cyber.htm> (02.07.2008).

narracji, sytuacji, kiedy mamy do czynienia tylko z wieloma wyborami (np. menu w restauracji) nie są wyznacznikiem interaktywnej opowieści. Opowieść taka musi być tworzona dynamicznie poprzez interakcje między użytkownikiem a systemem.

„Czy chcesz o tym usłyszeć?” Takie pytanie pojawia się niejednokrotnie w klasycznej już dziś hipertekstowej powieści *Afternoon, a Story* Michaela Joyce'a. Różne wersje odpowiedzi otwierają dostęp do różnych opowieści. Wielotorowość narracyjnych ścieżek nie tworzy jednak efektu zagubienia, tradycyjne sposoby opowiadania historii zostają tutaj zastąpione przez rozgałęzioną strukturę i graficzne „drogowskazy” ułatwiające nawigację. Tak więc w tym wypadku mamy do czynienia z klasycznym hipertekstem. „Hipertekst to nieliniarna i niesekwencyjna organizacja danych – tekst rozbity na fragmenty, które są na wiele sposobów połączone ze sobą odsyłaczami. To jest tekst, który rozgałęzia się lub działa na żądanie”¹¹. Pierwsze powieści hipertekstowe ukazywały się w klasycznych dziś systemach jak *Hipercard* czy *Intermedia*, dzisiaj wiele z nich prezentuje się również w Internecie.

Pojawienie się tekstu na ekranie to nowa sytuacja w stosunku do tradycyjnej formy czytania, zwłaszcza że obecność wielu ikon na pulpicie monitora i wielu „okien” (np. na stronach www) pozwala na swobodne nawigacje użytkownika pomiędzy różnymi tekstami. Internet wyjątkowo sprzyja rozwojowi hipertekstu. Konstrukcja digitalnego tekstu jest zazwyczaj przystosowana do różnych „wejść” w strukturę strony, ma funkcję wyszukiwania, przeglądania, kopiowania itd. O ile bajeczka Queneau proponuje czytelnikowi dwie możliwości do wyboru, to strona w Internecie najczęściej od kilku do kilkudziesięciu lub więcej. Użytkownik tekstu w sieci sam tworzy swoje ścieżki „czytania”.

Na przykład na stronie internetowej MOMA z lipca 2008 roku¹² widzimy siedem fotografii, które spełniają jednocześnie rolę interfejsu. Klikając na daną fotografię, uruchamiamy albo film, który w przyspieszonym tempie ukazuje proces powstania danej sytuacji artystycznej, albo też rozwija się tekst wraz ze zdjęciami, wyjaśniający ideę projektu artystycznego. Oprócz zdjęć „aktywne” są wszystkie widoczne części słowne, tzn. są one „zlinkowane” z innymi, niewidocznymi informacjami. W jaki sposób zatem czytamy strony w Internecie? Czy w ogóle określenie „czytania” jest w tym przypadku słuszne? W wybranych elementach strony internetowej mamy do czynienia z tekstem w tradycyjnej, linearnej postaci. Jest to przejaw zasady rozwijania się „architektury” hipertekstu,

¹¹ M. Pisarski *Hipertekst-definicje* <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/definicje.html> (10.07.2008).

¹² Strona internetowa Museum of Modern Art w Nowym Jorku <http://www.momahomedelivery.org> (4.07.2008).

która złożoność swej konstrukcji buduje z pakietów wypowiedzi – leksji (najmniejszych fragmentów hipertekstu). Tak więc hipertekst jest rozwinięciem linearnych tekstów. Zauważyć można, że forma przypisów także zrywa z linearną strukturą czytania. Jednak w sytuacji otwierania „okien” strony www możemy obcować nie tylko z elementami słownymi, ale wizualnymi oraz dźwiękowymi, działając w obrębie jednego ekranu. W ten sposób dokonuje się trening kulturowy, czyli nabywanie kompetencji kontaktu zarówno ze strukturą hipertekstu, jak i ze strukturą transmedialną, której elementy są nam znane z tradycyjnych mediów (gazety, film, radio, wideo), dlatego odbieramy je jako już oswojone sfery, ale tym razem mamy do czynienia z ich połączeniem i „miękkim” przejściem od jednej modalności do innej (na przykład: od słowa pisanego do filmu czy muzyki).

Nawigacja wśród cyfrowych tekstów, wbrew metaforom labiryntu, kłacza itd., dzisiaj już staje się prostą umiejętnością, a nawet można mówić o pewnych nawykach i schematach. Strony internetowe czy tym bardziej utwory artystyczne w sieci, często tworzone są według pewnego porządku zarówno informacyjnego, jak i estetycznego. Mark Bernstein, posługując się metaforą ogrodów (ogrody hipertekstu), wskazuje, iż większość hipertekstów w postaci stron internetowych tworzy raczej schematyczną (a nie chaotyczną) strukturę, zaś w schematycznym projekcie nieregularność traktowana jest jak błąd, który powinien zostać poprawiony. Każde miejsce powinno zachować się zgodnie z oczekiwaniem, każda ścieżka powinna zostać wyraźnie oznaczona, zaś kilka znanych i powszechnie stosowanych rozwiązań powinno wystarczyć za wszystko¹³. Czy to oznacza, iż mamy do czynienia z pewnym etapem rozwoju, kiedy hipertekst staje się nie eksperymentalną formą, ale pewnym klasycznym już modelem kulturowego dialogu, który choć zawiera twórczy potencjał zdradza także pewne oznaki stabilizacji?

Chociaż struktura porządkuje hipertekst, sprawiając, że nawigacja jest wydajna, może jednak spowodować, że tekst wyda się sterylny, bezwładny i zimny. Co prawda niektóre strony będą ciekawe, jednak cały hipertekst będzie sprawiał wrażenie zwykłego szkieletu, na którym osadzone zostały nieliczne interesujące podstrony. Ze względu na wydajność i opłacalność ze schematycznej struktury korzystają obszerne serwisy internetowe¹⁴.

Powstają nowe instytucje upowszechniające literaturę cyfrową i hiperteksty, jak np. *Eastgate Systems* – jednocześnie wydawnictwo, por-

¹³ M. Bernstein *Hipertekstowe ogrody. Pochwała nieregularności* http://www.techsty.art.pl/magazyn4/hiperteksty/ogrod/Virtue_of_Irregularity.html (05.09.2008).

¹⁴ Tenże *Hipertekstowe ogrody. Ograniczenia struktury* http://www.techsty.art.pl/magazyn4/hiperteksty/ogrod/The_Limits_of_Structure.html (05.09.2008).

tal, księgarnia, laboratorium techniczne i forum dla młodych talentów. To właśnie stąd pochodzi *Storyspace*, specjalny system do tworzenia rozbudowanych hipertekstów, nowe (niestety niezbyt tanie) narzędzie dla twórców, naukowców i nauczycieli. Właśnie *Eastgate Systems* jest klasycznym przykładem, jak w zdecentralizowanym świecie rozwija się e-kultura. Oto „cyfrowe” miejsce, wirtualny, a zarazem realny węzeł komunikacyjny, który spina i łączy twórców, czytelników, wydawców, eksperymentatorów z całego świata.

Intermedia

Jak się wydaje, dla współczesnej sztuki również charakterystyczne są strategie łączenia różnych obrazów (np. kolaż, fotomontaż), przedmiotów (*assamblage*, instalacja), mediów (np. film cyfrowy, instalacja multimedialna) czy dyskursów (np. sztuki i nauki). Następuje wzrost znaczenia strefy „pomiędzy” tekstami, mediami oraz pomiędzy różnymi formami wypowiedzi artystycznej a sferą pozaartystyczną. Krakowski artysta Artur Tajber pisze:

Gdy podejmuję próbę osadzenia swego dorobku w realiach sobie współczesnej sztuki, znajduję tylko jeden termin ogarniający mój sposób myślenia (odczuwania, pracy, łączący je równocześnie z doświadczeniami innych, znanych mi i bliskich artystów) w ogólny i niesprzeczny z praktyką sposób. Jest to termin intermedia [podkr. autorki – MM], w takim sensie, w jakim używał go artysta i teoretyk Fluxusu Dick Higgins; czyli dziedzina pomiędzy innymi, mogąca używać środków od nich genetycznie pochodnych, lecz od nich wszystkich niezależna – samodzielna, autonomiczna. Idąc dalej, można śmiało powiedzieć, że Intermedia są nie tyle kolejną, możliwą do wyboru dziedziną, ile zupełnie innym paradygmatem sztuki. Ujmując rzecz w wielkim skrócie – o ile praktyka tradycyjna zakłada zazwyczaj przewagę treningu we wcześniej określonej dyscyplinie czy warsztacie, zakładając, że ich opanowanie prowadzi do sublimacji, o tyle Intermedia przeczą takim założeniom i wierze, równając je z fikcją. Intermedialność zasadza się na założeniu konieczności wytworzenia własnej dziedziny, wyprowadzenia jej z możliwości w naszym zasięgu środków. W tym sensie neguje zastaną systematykę i kategorie, nie przestrzega zastanego „porządku rzeczy”, wymaga budowy unikalnego języka i warsztatu „za każdym razem” od nowa. O ile sztuka przed-intermedialna była raczej homogeniczna, intermedia są jednoznacznie heterogeniczne¹⁵.

¹⁵ A. Tajber *Self-Report Fragments* (autoreferat, fragmenty) maj 2005 http://free.art.pl/international_art_meeting/tajber.html (10.07.2008).

Wypowiedź Tajbera wskazuje na potrzebę poszukiwania ramy konceptualnej i narzędzi do analizy intermediów. Nie jest to zadanie proste, podobnie jak w przypadku tekstów, skomplikowane relacje między mediami znajdują odzwierciedlenie już w języku: hipermedia, remedium, intermedia, multimedia, sztuka hybrydalna. Zjawiska te nie są jeszcze dobrze zbadane. Ilość określeń odnoszących się do nowych tendencji w sztuce, zwłaszcza w tym obszarze, który dotyczy nowych technologii, wzrasta, a wraz z nowymi neologizmami, metajęzykiem, rodzą się kolejne propozycje nowej estetyki (estetyka nowych mediów, info-estetyka, estetyka cyfrowa itd.).

Pojęcie „intermedia” zaproponował w latach sześćdziesiątych XX wieku Dick Higgins¹⁶ (poeta, kompozytor, performer, eseista, twórca filmów). Intermedium to – jak czytamy we wstępie do polskiego wydania esejów Higginsa – „termin wzięty z pism Taylora Coleridge’a, oznacza metodę urzeczywistnienia dzieła z pomocą języka różnych środków wyrazu – tak jak happening jest kolażem dźwięku, obrazu i teatru”¹⁷. Obok happeningu przykładem tego typu praktyki artystycznej mogą być realizacje ruchu Fluxus, wykorzystujące wiele różnych dyscyplin, jak poezja, muzyka, sztuki plastyczne, teatr, połączone w trwającym kilka dni festiwalu. W XX wieku pojawia się wiele strategii artystycznych, które zmiękczają czy wręcz przełamują nie tylko tradycyjne stabilne struktury dzieła, ale również granice pomiędzy dyscyplinami lub różnymi mediami. Zastanawiające jest to, iż niemal w tym samym czasie, kiedy Higgins zwracał uwagę na intermedia, Theodor H. Nelson (w 1965 roku) stworzył pojęcie hipertekstu. Wyobrażał sobie, iż na ekranie będzie można tworzyć rozgałęziony tekst o luźnej strukturze, pozbawiony tradycyjnej zasady czytania¹⁸.

Zarówno w obszarze literatury, jak i sztuki współczesnej w drugiej połowie XX wieku, obserwujemy zmiany w sposobach tworzenia, istnienia, odbioru i krążenia dzieła. Te zmiany mają inny charakter niż eksperymenty awangardy w okresie międzywojennym. Z epoki mechanicznej produkcji i reprodukcji dzieła sztuki, o której pisał Walter Benjamin, przeszliśmy do epoki mediów (teoria Marshalla McLuhana) i nowych mediów cyfrowych. Dadaiści i kubiści używali nożyczek, aby stworzyć kolaż. Artyści lat sześćdziesiątych w czasach Andy’ego Warhola i Johna Cage’a fascynowali się radiem, telewizją, kinem i eksperymentami

¹⁶ Higgins urodził się w 1938 roku w Anglii, po studiach na Columbia University w Nowym Yorku studiował jeszcze muzykę i kompozycję u Johna Cage’a i Henry Kawalla. Tworzył happeningi i przedsięwzięcia Fluxusowe wraz z Allanem Kaprowem, Nam June Paikiem, Georgem Maciunaszem i innymi.

¹⁷ P. Rypson „Wstęp” w: D. Higgins *Intermedia* Akademia Ruchu, Warszawa 1985 s. 6–7.

¹⁸ Por. Hypertext <http://en.wikipedia.org/wiki/Hypertext> (23.09.2008).

z dźwiękiem. W latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, w czasie rozwoju cyfrowych technologii, modelem dla sztuki stają się gry komputerowe oraz wirtualna rzeczywistość (nowe media). Według Lwa Manovicha, lata dziewięćdziesiąte XX wieku to okres zmian kulturowych, to czas „gwałtownej transformacji kultury w e-kulturę, komputerów w uniwersalne nośniki kulturowe, mediów w nowe media”¹⁹. Jednak nowe media nie oznaczają zniknięcia „starych”, ale coraz bardziej złożona staje się strefa pomiędzy nimi, którą zabudowują i rozwijają artyści intermedialni.

Aby przyrzeć się bliżej owej strefie, przywołajmy znaną, klasyczną realizację artystyczną Josepha Kosutha sprzed ery cyfrowej pt. *Jedno i trzy krzesła* (1965), w której artysta przedstawił krzesło jako realnie istniejący przedmiot, obok umieścił jego fotografię oraz słownikową definicję krzesła. W pracy amerykańskiego artysty mamy do czynienia ze szczególnym napięciem, które powstaje pomiędzy sferą znaczenia (idea krzesła istniejąca wyłącznie w umyśle, pojęcie, concept) a elementami materialnymi (fotografia, przedmiot, słowa napisane na planszy), pomiędzy realnym trójwymiarowym przedmiotem a jego płaskim obrazem. Intermedialny charakter pracy Kosutha ujawnia się zarówno w strukturze dzieła, w sekwencji różnych ontologicznie elementów, ułożonych obok siebie (zestawienie przedmiotu, fotografii, tekstu pisanego na planszy), jak również w podkreślaniu różnic pomiędzy sposobami (mediami) ukazującymi ideę krzesła. Kosuth nie wykonał osobiście krzesła, może nawet nie zrobił sam fotografii ani nie napisał definicji – on wybrał elementy, które coś znaczą w naszym otoczeniu i wpisał je powtórnie w nowy proces semiozy. Intermedialny artysta uwolniony jest najczęściej od sfery „produkcji” dzieła, a tym samym zmniejsza się rola tradycyjnego warsztatu i treningu, o którym mówi Tajber w cytowanej wcześniej wypowiedzi. Konceptualizm, do którego należy realizacja Kosutha, ukazuje zmiany wynikające z przesunięcia punktu ciężkości z problemu formy języka plastycznego na to, co się mówi. Wyciszenie czy wręcz zanegowanie problemu morfologii na rzecz funkcji sztuki, przejście od „wyglądu” do „koncepcji”, wskazuje na zainteresowania bardziej sensem, pomysłem niż finalnym, w materialnym sensie, rezultatem dzieła. W konsekwencji wytwory artystyczne traciły na materialności, „stając się w coraz większym stopniu tworamii semantycznymi – produktem aktywności przyjmującej za swe odniesienie znaki i znaczenia”²⁰.

¹⁹ L. Manovich *Język nowych mediów* P. Cypryański (tł.) Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006 s. 61.

²⁰ R.W. Kluszczyński „Od konceptualizmu do sztuki hipermediów” w: K. Wilkoszewska (red.) *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media* Universitas, Kraków 1999 s. 78.

Rozczepiona na wielość niejednorodnych elementów realizacja w swoisty sposób inicjuje i modyfikuje poznawczy wysiłek odbiorcy, który nie może wobec intermedialnego dzieła zachowywać się jak wobec dzieł „homogenicznych”. Nie są tu najważniejsze doświadczenia wizualne ani kolor, ani kształt elementów doświadczanych zmysłowo (krzesło-przedmiot, krzesło-obraz itd.) czy kompozycja. Różne elementy (przedmiot, słowo, fotografia) w zasadzie tworzą swoistą bazę danych, pewien rodzaj wehikułu myśli, wyobraźni, która potrzebuje tylko zakotwiczenia, jakiegoś „interfejsu”, aby rozpocząć proces tworzenia idei. W realizacji Kosutha dostrzegamy jednak jeszcze zarówno stabilną strukturę pracy, jak i decydującą rolę artysty. Można tu jednak zauważyć brak tradycyjnej wyrazistej ramy, która zamyka dzieło, a widoczne „szwy” pomiędzy elementami (szczelina pomiędzy krzesłem jako przedmiotem a fotografią wiszącą na ścianie) wskazują, że także „język” tych przejść oraz możliwość ich uruchamiania (np. przez widza) nie jest dany, gotowy, ale musi być wytworzony w procesie twórczym i kulturowym. Działania w owych szczelinach być może oznaczają tworzenie nowego paradygmatu sztuki. Technologie cyfrowe pozwalają nie tylko na „miękkie” połączenia między mediami i rozwój dynamicznych, elastycznych struktur dzieła, ale umożliwiają odbiorcy interakcję z propozycją artysty i nade wszystko stwarzają sytuację obecności widza w środowisku medialnym, wirtualnym. W ten sposób odbiorca nie jest ustawiony poza dziełem, np. naprzeciwko obrazu, ale może zanurzyć się w jego cyfrowej przestrzeni.

Cybertekst

Espen J. Aarseth, inspirując się książką Norberta Wienera pt. *Cybernetyka*, pisze:

Cybertekst to perspektywa, której używam, by opisać i zbadać komunikacyjne strategie tekstów dynamicznych. (...) Pojęcie cybertekstu skupia się na mechanicznej organizacji tekstu, przyjmując, że złożoność medium, w jakim się on przejawia, jest integralną częścią literackiego procesu. Cybertekst koncentruje również uwagę na odbiorcy, albo użytkowniku tekstu, jako figurze jeszcze bardziej zintegrowanej z procesem niż zakładali to teoretycy odbioru dzieła. Dla nich działalność czytelnika rozgrywa się całkowicie w jego głowie. (...) Podczas cybertekstowego procesu, użytkownik realizuje pewną semiotyczną sekwencję. Ten oparty na wyborze kierunku jest konstrukcją w sensie wręcz fizycznym, której nie wyjaśniają żadne ze znanych do tej pory koncepcji „lektury”. Fenomen ten nazywam ergodycznym, korzystając

z terminu zapożyczonego z fizyki, który wywodzi się z greckich słów „ergon” – praca i hodos – ścieżka²¹.

Spróbujmy wskazać różnice pomiędzy cybertekstem a innymi tekstami. Po pierwsze jest to odejście od liniowego charakteru tekstu. Jak pisze Espen J. Aarseth: Cybertekst jest „maszyną do wytwarzania wielotorowych wypowiedzi”²². Tej cechy jednak, zdaniem autora, nie należy mylić z wieloznacznością w linearnej literaturze. Nielinearny tekst oznacza, że nie ma jednej, ustalonej kolejności „czytania”, a liczba możliwych ścieżek może być ogromna. Chodzi tu nie o mentalny, ale wręcz fizyczny proces tworzenia wielości wypowiedzi. Cybertekst ma przestrzenny (topologiczny) charakter i dynamiczną, zmieniającą się w czasie strukturę. Autor posługuje się metaforą drogi, ścieżki, labiryntu, kłacza czy sieci, aby ukazać sposób nawigacji w nowych tekstach. Nie oznacza to jednak zagubienia, drogi bez wyjścia, ale inny rodzaj poruszania się pośród różnych możliwych efektów. Tak więc mamy tu do czynienia z odejściem od klasycznej struktury tekstu i konwencji liniowej lektury. W odróżnieniu od znanych nam form wyboru lektury (np. w powieści Cortazara), w przypadku cybertekstu nawet nie jesteśmy pewni czy istnieją i jakie są inne ścieżki lektury. „Ów brak dostępu (...) nie jest niejednoznacznością, lecz raczej nieobecnością możliwości – aporią”, zaś wielość wypowiedzi w takim «tekście» sprawia, że użytkownik może poruszać się dowolnie, „gubić się, odkrywać tajne ścieżki, grać, iść w zgodzie z regułami i tak dalej”²³. Cybertekst odznacza się dynamiczną strukturą, jest więc z założenia nastawiony na współkształtowanie przez odbiorcę. Odbiorca jest rodzajem gracza, który przyjmuje strategie typowe dla literatury (np. w grze komputerowej o pewnej narracji może przyjąć pozycję obserwatora z zewnątrz albo wcielić się w dowolną postać). Użytkownik cybertekstu jest jego współautorem, ma możliwość wpływania na to, co się wydarza, może przyjąć strategię „zobaczmy, co się zdarzy, kiedy zrobię to”. W istniejących dotąd modelach tekstualności nie pojawiał się aspekt performatywny. Espen J. Aarseth przypomina, że Roman Ingarden wskazywał na stabilną, integralną, sekwencyjną strukturę jako warunek istnienia literackiego dzieła.

Interesujące jest to, iż w przeciwieństwie do hipertekstu, który w zasadzie dotyczy wyłącznie nowych technologii, pojęcie cybertekstu, mimo przedrostka „cyber”, może służyć do analizowania tekstów niezwiązanych

²¹ E.J. Aarseth *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* The Johns Hopkins University Press, Baltimore 1997; korzystam tu z tłumaczenia polskiego autorstwa D. Sikory i M. Pisarskiego, http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html (10.07.2008).

²² Tamże.

²³ E.J. Aarseth wyd. cyt. s. 2.

z komputerem i ekranem. Zdaniem Aarsetha przykładem nieliniarnych tekstów są niektóre *Kaligrama* Guillaume'a Appolinaire'a z początku XX wieku. Jeśli ten przykład może budzić pewne kontrowersje, to zapewne do grupy tekstów ergodycznych można zaliczyć wspomniany wcześniej *Cent Millions Poemes* Raymonda Queneau (1961), będący swego rodzaju książką-maszyną do produkcji tekstów, zdolną wytworzyć 10^{14} potęgi sonetów.

Niewątpliwie jednak potrzebne jest uporządkowanie zespołu określeń: tekst, hipertekst, cybertekst. W teoriach poststrukturalnych przyjmuje się, że różne sensowne wypowiedzi (nie tylko werbalne) są tekstami. Zapewne można zgodzić się z propozycją Aarsetha i uznać, że wszelkie dzieła czy wypowiedzi, które wytwarzają struktury werbalne w celu estetycznym i w jakiś sposób są podobne do innych literackich zjawisk, można objąć pojęciem tekstu. Teksty linearne nie są rodzajem hipertekstu, bowiem te ostatnie dotyczą nieliniarnych struktur, uruchamianych przez odbiorcę, ale tekst linearny jest przez Aarsetha zaliczany do jednolinkowego podgatunku hipertekstu, tak jak zazwyczaj statyczna struktura hipertekstu jest statycznym podgatunkiem cybertekstu²⁴. O ile interpretacja stanowi podstawę relacji między tekstami (w wersji drukowanej), a zarówno eksploracja pośród różnych wersji i interpretacja dotyczą hipertekstu, to w cybertekście ważny jest sam mechanizm, sposób zaprogramowania kreujący wielość wypowiedzi oraz możliwość wzajemnych interakcji pomiędzy różnymi odczytaniem i sposobami użytkowania.

Współczesna kultura coraz częściej oferuje nam sytuacje „wielotorowych wypowiedzi” czy „wielotorowych ekspresji”, co oznacza, że mamy do czynienia z wiązką, pakietem potencjalnych informacji, przekazów i wybieramy różne drogi „czytania”, wchodząc w strukturę tekstu, czasem nie znając do końca innych możliwości, a także możliwość obcowania z wypowiedziami, które zawierają różne modalności np. dźwięk, słowo, obraz, scalone przez jakąś narrację.

Tekst i rzeczywistość wirtualna

Zapewne pojęcie cybertekstu może być przydatne w analizie niektórych instalacji sztuki współczesnej. Przykładem interaktywnego dzieła, które zawiera cechy wskazane w definicji cybertekstu jest medialna instalacja pt. *Home of the Brain* Moniki Fleischman i Wolfganga Straussa z 1992 roku. Za pomocą specjalnej rękawicy i okularów widz wraca tutaj

²⁴ Por. M. Pisarski *Czym jest cybertekst i ergodyczność* http://techsty.art.pl/hipertekst/cybertekst_definicje.htm (8.08.2008).

dosłownie w świat wykreowany cyfrowo. Ruch jego ciała ma wpływ na przekształcanie się przestrzeni wirtualnej, w której pojawiają się cyfrowo wygenerowane postaci teoretyków mediów, wypowiadających swoje kontrowersyjne kwestie dotyczące przyszłości, zagrożeń i możliwości mediów. Wypowiedzi myślicieli (Vilém Flusser, Paul Virilio, Joseph Weizenbaum i Marvin Minsky) stanowiące tkankę narracji, uzupełnione są kolorowymi, symbolicznymi wizualizacjami ich poglądów (do poszczególnych autorów dobrano inne kolory i symbole), które organizują sztuczną przestrzeń. Tak więc widz ma poczucie przebywania wewnątrz wirtualnej przestrzeni, którą wypełniają słowa, dźwięki, obrazy, kolory. Artyści użyli w pracy *Home of the Brain* pewnych figur, takich jak piramida, kula, sześciąt, ośmiościan (koncepcja przestrzeni Platona) i określonych kolorów (nawiązujących do idei żywiołów Arystotelesa: ziemi, wody, ognia, powietrza), które zostały przyporządkowane na zasadzie metaforycznych skojarzeń współczesnym teoretykom mediów. Wędrowkę pośród tekstów i obrazów widzowie mogą zmieniać i wybierać, nie ma ona określonego porządku, w tym przypadku ruch ciała oznacza zmianę perspektywy. Ta instalacja jest próbą stworzenia przestrzeni, która staje się obszarem mediacji między autorem, odbiorcą i różnymi tekstami, to sytuacja artystyczna o elastycznej strukturze, umożliwiającej dialog między „tekstami” z przeszłości (metafory nawiązujące do starożytności) oraz pomiędzy wypowiedziami różnych autorów. Przekaz treści i nawigacja przebiega tutaj w obszarze aktywnego, wirtualnego środowiska. Jego „architektura” może być kombinacją różnych punktów widzenia i poglądów transponowanych w przestrzeni w postaci filmów, ruchomych tekstów, kolorów i symboli. Można powiedzieć, że tradycyjne czynności czytania (tekstu), słuchania (wypowiedzi innych, muzyki), oglądania (obrazów), dawniej oddzielone, w tym przypadku połączone są w jednej wielowymiarowej przestrzeni i związane z realnym ruchem ciała (odbiorcy).

Odejście od stabilnej struktury tekstu, podobnie jak wyjście poza ramy dwuwymiarowego obrazu, to znane już strategie awangardy artystycznej. Jednak rozwój nowych technologii ułatwia przejście od utworów o strukturze liniowej do rozgałęzionej, od tekstów statycznych do dynamicznych i wielomodalnych, od sytuacji bycia na zewnątrz dzieła do zanurzenia w rzeczywistości wirtualnej, od mentalnego kontaktu z dziełem do zaangażowania całego ciała w procesie twórczym. Można chyba zaryzykować twierdzenie, że obok kultury druku rozwija się równoległe zjawisko cyberkultury²⁵, e-kultury, co – jak się wydaje – ma

²⁵ Por. R.W. Kluszczyński *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialna* Rabid, Kraków 2001, zob. też <http://www.zawojski.com/2008/02/04/cyberkultura-jako-nowy-paradygmat-kultury-medialnej-rozwazania-teoretyczne/> (08.08.2008).

istotne konsekwencje dla sztuki, literatury, edukacji oraz dla naszych codziennych zachowań.

TEXTS AND INTERMEDIA

The article treats of the replacement of the traditional literary structure (linear and static) by the hypertext read on-screen and recognized by the computer navigation. As the situation is determined by the rapid development of new technologies, the elementary features of hypertexts and cybertexts are discussed in the context of the relationship between texts and media. The notion of intermedia and the role of text in virtual reality is especially discussed.

Mirosława Moszkowicz – e-mail: mira.moszkowicz@gmail.com