

Bożena Jarosz
jarosz@ap.krakow.pl
Pracownia Technologii Nauczania
Akademia Pedagogiczna im. KEN
Kraków

Liternet – sztuka, moda czy konieczność? Polskie powieści hipertekstowe w Sieci

Wstęp

19. kwietnia 2002 roku z inicjatywy *Stowarzyszenia Krakowska Alternatywa*, pisma *Ha!art* oraz *Koła Naukowego Filmoznawców Uniwersytetu Jagiellońskiego* odbyła się w Krakowie sesja literaturoznawcza, na której Jerzy Ablewicz użył pojęcia *liternet* jako pochodna słów literatura i Internet. Nowy termin obejmuje szereg zjawisk i aspektów literackich istniejących w Sieci, w tym: topikę internetową w tradycyjnej literaturze, archiwizację literatury w Internecie, literaturę Sieci, literaturę w Sieci, życie literackie w Sieci, strony autorskie pisarzy i poetów oraz selfpublishing (wydawanie własnych prac, dzięki technice cyfrowej możliwe niewielkim kosztem), sieciowe czasopisma literackie, książki elektroniczne (e-booki), czaty, banalizm liternetowy oraz literacki e-commerce, hipertekst w literaturze oraz – szerzej – hiperfikcję czy hipertekstualizm, blogi, netspeak (specyficzny język używany przez internautów), e-mail art, netart, design, społeczności liternetowe, cyberpunk [<http://pl.wikipedia.org/wiki/Liternet>, 2006], [[http://liternet.pl/...](http://liternet.pl/), 2006]. Pod koniec roku 2005 powstał polski wortal *liternet.pl*, którego celem było gromadzenie informacji związanych z badaniami liternetowymi. Niestety, w chwili powstawania niniejszego artykułu wspomniany wortal był chwilowo niedostępny.

Niniejszy artykuł otwiera cykl opracowań, w których autorka zamierza odnieść się do różnorodnych literackich i paraliterackich zjawisk w Sieci i został poświęcony polskim powieściom hipertekstowym.

Hipertekst w literaturze i w Sieci – kilka definicji i porównań

Hipertekst oraz formy prezentacji literackiej zbliżone do hipertekstu od lat fascynowały i inspirowały twórców awangardowych (w teorii zaistniał on w latach sześćdziesiątych [*Techsty. Hipertekst: definicje*, 2006]). Hipertekst może być prezentowany elektronicznie lub na papierze.

Warto w tym miejscu rozróżnić dwa, z pozoru podobne, pojęcia: książka elektroniczna oraz hiperksiążka. Większość **e-książek** to elektroniczne wersje swoich drukowanych pierwowzorów. Tekst prezentowany jest na interaktywnych ekranach, a jego jednostką nadal pozostaje strona [*Techsty. Definicje: hiperksiążka*, 2005], [*Techsty. Cyberprzestrzeń: VR i tekst*, 2005]. **Hiperksiążka** to książka elektroniczna o cechach hipertekstu [*Techsty. Definicje: hiperksiążka*, 2005].

Hipertekst nie jest więc nierozzerwalnie złączony z technologią, lecz dopiero realizowana komputerowo technika interaktywna pozwoliła na swobodne kreacje,

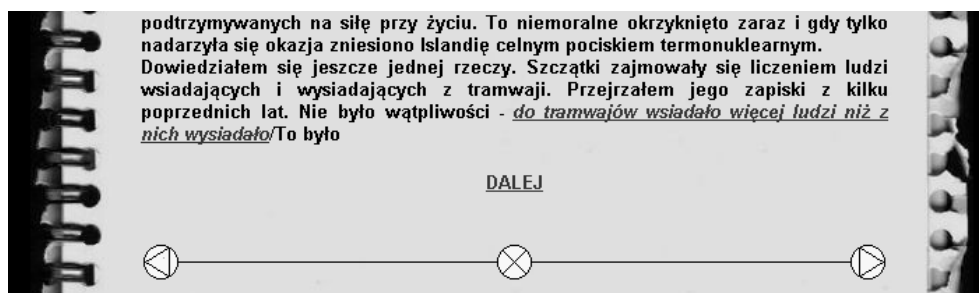
nie ograniczone linearnym układem zszytych i oprawionych kartek. Pod pojęciem **hiperfikcji** rozumie się *literaturę stworzoną i odczytywaną w środowisku hipertekstowym*, najczęściej w Sieci lub w specjalnym hipertekstowym programie [Pisarski, 2003]. Z cyberprzestrzenią hipertekst łączą wspólne cechy – przestrzenność i topografizacja [Techsty. *Cyberprzestrzeń: definicje, hipertekst*, 2006]. Powstaje tym samym przekaz pod względem struktury i formy odmienny zarówno od **linearnego**, jak też od **drukowanego**. Ztraca się poczucie uporządkowania, tak charakterystyczne dla komunikatów sekwencyjnych, akcent doświadczania rzeczywistości przesunięty zostaje w kierunku przeżywania, *związanego z masą bodźców, których nie jesteśmy w stanie zintegrować, przeżywania, które staje się nieustannym szokiem, zadziwieniem. Tego właśnie musi dostarczyć nam artysta – szoku, który wyrwie nas z doświadczenia* [Sieńko, 2002]. Ważne jest przy tym, aby ów szok nie był spowodowany dosłowną, przypadkową, nieprzemysłaną fascynacją „rzeczywistym” hipertekstem, który oznacza *leksje umieszczone w losowej kolejności, o zaburzonej spójności kolejnych fragmentów, odmienne stylistycznie, o zredukowanym sensie* i który jest tylko chaosem [Czerski, 2003]. Ważne jest, aby nowa forma przekazu i nowa forma wyrazu – jednocześnie wielolinearna i wypełniona technologicznym potencjałem – znacząco pobudzała wyobraźnię twórców, inspirowała ku odkryciom i kształtowała nową artystyczną treść; *aby hipertekst stał się sposobem na wyrażenie stosunku człowieka do otaczającego go świata, gdyż być może to właśnie hipertekst określa dziś nasze miejsce we wszechświecie* [Pisarski, 2003].

Polskie powieści hipertekstowe

Zasoby polskojęzycznej literatury hipertekstowej prezentują się – jak dotychczas – raczej skromnie. Za pierwszą polską powieść hipertekstową uznany został *Blok* Sławomira Shutego [Shuty, 2006], ponadto wymienić można: *Tramwaje w przestrzeniach zespolonych* dr. Muto [dr Muto, 2006], *Gmachy Trwonienia Czasu* xnauty [xnauta, 2006] oraz *Koniec świata według Emeryka* Radosława Nowakowskiego [Nowakowski, 2006]. Dokonując krótkiego przeglądu wymienionych powieści skupię się głównie na analizie tych środków wyrazu, które w nierozzerwalny sposób wiążą się z konstytutywnymi cechami hipertekstu, szczególnie zaś hipertekstu elektronicznego.

Najłatwiejszym i w zasadzie najbardziej też intuicyjnym sposobem budowania literackich leksji jest ich skojarzenie ze strumieniem świadomości. Korzeni takiego podejścia szukać można w niedoścignionym jak dotąd pierwowzorze powieści hipertekstowej – *Ulissesie* Jamesa Joyce’a. Ten sposób traktowania hiperprzestrzeni artystycznej obserwujemy w utworach *Tramwaje w przestrzeniach zespolonych* dr. Muto oraz *Gmachy Trwonienia Czasu* xnauty. W obu przypadkach mamy do czynienia z onirycznym charakterem podróży po zakamarkach pamięci i świadomości, stymulowanym przez przypadkowe skojarzenia, działające na zasadzie encyklopedycznych linków. Fragmentaryczna architektura *Gmachów*, także dygresyjna (leksje otwierające się w oddzielnych oknach), nierzadko zamknięta w pętle lub uporczywie powracająca do tych samych tematów, *jest wyrazem niewiary w sens linearnej narracji – opisów, zarysów postaci, charakterów, konstrukcji psychologicznych. To jedynie szkic i makieta większej budowli – której konstrukcja zaplanowana jest na lata [...] włączyć. Zaledwie znak*

obecności jakiegś ledwo przeczuwalnej głębi, kryjącej się poniżej strefy fotycznej – czyli tam, gdzie nie dociera światło – jakiegokolwiek... [xnauta, 2006]. Hipertekstualność *Tramwajów* sprowadza się głównie do skomplikowanych zabiegów technicznych, których istnienie – niestety – trudno usprawiedliwić zaplanowaną literacką wizją. Autor stworzył tu własną, wielowarstwową koncepcję linków. Poszczególne leksje – rozdziały, zamknięte w powtarzające się ramy tekstu otoczonego ukośnikami *To jest/.../To było*, zostały ponumerowane tak, aby umożliwić tradycyjny, linearny dostęp (korzystając z opcji „zaczynij od dowolnego rozdziału” można dostać się do kolejnych rozdziałów konsekwentnie wpisując ich kolejne numery). Ponadto leksje ułożone są w strukturze przypominającej listę stron przeglądanych w przeglądarce internetowej, do których – dzięki użyciu przycisków *DO POPRZEDNIEGO ROZDZIAŁU* i *NASTĘPNY ROZDZIAŁ* przedstawionych w konwencji grafu – sugerowany jest sekwencyjny dostęp, bądź według numeracji rozdziałów, bądź zgodnie z zapamiętaną historią ich przeglądania. W rzeczywistości użyte przyciski narzucają czytelnikowi kolejność zaplanowaną przez autora, niezgodną zarówno z rzeczywistą drogą czytelnika, jak też z numeracją leksji. Jednocześnie autor umożliwił trzeci sposób poruszania się po tekście powieści, umieszczając w tekście tradycyjne linki, realizowane w klasycznej formie wyróżnionych fragmentów tekstu (rys. 1), które odsyłają czytelnika do – uprzednio przygotowanych w formie zakładki – fragmentów innych rozdziałów.



Rys. 1. Przykład zróżnicowanych hiperłączy w powieści *Tramwaje w przestrzeniach zespolonych*

Zagłębiając się w lekturze powieści *Blok* Sławomira Shutego doświadczamy literackiej wędrówki po mieszkaniach pewnego bloku z wielkiej płyty. Linki w *Bloku* prowadzą czytelnika w dwojaki sposób – topograficznie, czyli w sposób zgodny z układem pięter i mieszkań oraz – podobnie jak w *Tramwajach* – poprzez klasyczne hiperłącza, dzięki którym *Shuty zliteralizował dyskurs plotki* [Pisarski, 2003]. Piotrowi Czerskiemu *cierpliwości wystarczyło na pięć, może sześć kliknięć*, gdyż – jego zdaniem – *taki sposób lektury nie różni się w istocie od zappingu, czyli bezmyślnego przerzucania kanałów w telewizorze* [Czerski, 2003]. Tymczasem ten właśnie sposób prezentacji pełni funkcję środka wyrazu oddającego ideę istnienia i funkcjonowania mieszkańców blokowiska – a właściwie brak jakiegokolwiek idei, gdyż *lepiej mieszkać w bloku, chodzić w podkoszulku i zbijać bąki. Toczyć jawną, niekończącą się wojnę między Świętami a telewizorem, między tradycją a telewizorem, czymkolwiek a telewizorem* [Osiński, 2006]. Beznamiętna, chaotyczna,

porozbijana na niewielkie fragmenty, często zamknięta w obsesyjne pętle relacja Shutego w rzeczywistości obnaża bezlitośnie postrzępioną fragmentaryczność działań „strasznych mieszkańców”, przypadkowość nieuporządkowaną i niepodporządkowaną żadnemu celowi, prymitywną homogeniczność potrzeb.

(...)

*Od rana bełkot. Bełkocą, bredzą,
Że deszcz, że drogo, że to, że tamto.
Trochę pochodzą, trochę posiedzą,
I wszystko widmo. I wszystko fantom.*

(...)

*I oto idą, zapięci szczelnie,
Patrzą na prawo, patrzą na lewo.
A patrząc - widzą wszystko oddzielnie
Że dom... że Stasiek... że koń... że drzewo...*

(...)

W strasznych mieszkaniach straszni mieszczanie.

fragment wiersza J. Tuwima *Mieszkańcy*

Koniec świata według Emeryka Radosława Nowakowskiego to nie tylko powieść hipertekstowa. Jej szata graficzna w spójny sposób współlistnieje z tekstem, razem z nim budując świat poetyckich znaczeń. Analizując utwór znajdujemy w nim wiele odniesień do współczesnej literatury awangardowej, a jednocześnie możemy wyodrębnić użyte przez autora specyficzne techniki oraz środki literackie, do realizacji których niezbędny jest komputer i które – przeniesione w sposób tradycyjny na papier – utraciłyby swój sens.

Hipertekstualny mechanizm w fikcji literackiej w naturalny sposób pozwala obrazować wspomniany już strumień świadomości lub – z uwagi na nielinearność – służyć może tworzeniu wielotorowych fabuł, po których czytelnik porusza się na wzór podróży po wszechświatach równoległych. W powieści Nowakowskiego leksji nie identyfikujemy ze zdarzeniami – leksje odpowiadają „postaciom” w tejże powieści występującym (oprócz narratora, kronikarza czy Emeryka, znajdziemy tu zwierzęta, rośliny, przedmioty, a nawet abstrakcyjne pojęcia słowne). Postacie te istnieją, trwają, działają, opisują jakieś zdarzenia, myślą, mówią. Większość leksji to monologi wewnętrzne postaci – poprzez treść monologów poznajemy ich „osobowość”. Grafika leksji przybliżyła nam owe postacie fizycznie, lecz ich obraz przedstawiono nietypowo. W powieści nie znajdziemy tradycyjnych rysunków ani fotografii osadzonych wokół tekstu. Szatę graficzną tworzy przede wszystkim kształt danej postaci, a czasami tylko jej ruch (np. ruch latającej muchy, niespokojny bieg rzeki), symbolizowany głównie poprzez sposób ułożenia i barwę tekstu (usychająca winorośl, pinia, cytryna, rozlupana jabłoń), czasami także poprzez wzorzyste tło (kwiecista łąka, zbutwiała szopa) lub animacje (chmury, motyl). Technika komputerowa jest więc tu niezbędna do prezentowania animacji. Ponadto komputer pozwala na realizację innych jeszcze efektów. Jednym z nich jest możliwość przewijania na ekranie tych leksji, które w zamierzeniu autora mają ukazywać się czytelnikowi fragment po fragmencie, (np. wizerunek wysokiej rośliny) [Jarosz, 2006], drugim efektem zaś – fragmentaryczne ukazanie leksji zbudowanych w formie układu mniejszych, równoległe przebiegających,

długich, pionowo prowadzonych wątków, zmuszającego czytelnika do wyboru pomiędzy ich odczytaniem równoległym – czyli w poziomie, lub sekwencyjnym – czyli w naturalnym układzie pionowym.

Jak już wspomniałam, Nowakowski dzieląc powieść na leksje – czyli topograficznie rozkładając tkankę tekstową w wirtualnej przestrzeni – w każdym fragmencie umieścił postać. W ten sposób odzwierciedlił więc odrębne byty, które – porzucane – mogą istnieć także w przestrzeni realnej. Hipertęcza natomiast nie służy – jak w innych hiperpowieściach – do rozbicia linearnego wątku fabularnego. Semantyczna rola hipertęczy polega na splataniu monologujących postaci w układ wzajemnych powiązań i współzależności w czasie. Podczas drogi poprzez hipertęcza czytelnikowi towarzyszy paradoksalne wrażenie statycznego trwania w czasie, jakby zawieszenia w drgającym od upału powietrzu („akcja” powieści toczy się w gorący, czerwcowy dzień). Aspekt techniczny odsyłaczy umożliwia autorowi komputerową symulację dwóch znanych i ważnych technik literackich, stosowanych wcześniej w powieściach drukowanych: pierwsza z nich to nagle zmiany perspektywy narracyjnej (spotykany tu w kilku miejscach układ odsyłaczy stworzył ponadto narracyjne pętle), druga – to spopularyzowany prawie 100 lat temu symultanimizm, który autor wzmocnił dodatkowo we fragmencie o nazwie *Balon* (wprowadzając dwa „równoległe”, różniące się kolorem teksty pisane naprzemiennie wersami) [Jarosz, 2006].

Podsumowanie

W przedstawionych pokrótce analizach polskich powieści hipertekstowych starałam się przede wszystkim zbadać, na ile ich autorzy wykazali się wyczuciem właściwości hipertekstu elektronicznego jako specyficznego środka wyrazu oraz w jakim stopniu język nowego medium przekłada się na twórcze i artystyczne walory wymienionych utworów. W rozważaniach pominęłam kilka pozycji literackich zbliżonych do powieści hipertekstowych, jak np. stworzoną w języku angielskim hipermedialną opowieść o Gilgameshu [*Gilgamesh*, 2005], czy też takie zjawiska paraliterackie, jak wielowątkowa i wielotorowa hipertekstowa zabawa pod hasłem „Napisz powieść z Pilchem”, zapoczątkowana krótkim fragmentem przez Jerzego Pilcha, a kontynuowana przez jego czytelników, dla których sam Pilch pełnił rolę moderatora [*Rok bez siedmiu minut*, 2006]. Rozpoczęty cykl artykułów poświęconych liternetowi zamierzam kontynuować pod wspólnym hasłem „Liternet – sztuka, moda czy konieczność”, starając się za każdym razem poszukiwać odpowiedzi na pytanie, czy łatwo dostępne i popularne nowinki technologiczne mogą wzbogacić świat zindywidualizowanych, artystycznych przeżyć.

Literatura

Czerski P.: *Raport z przeciążonego serwera*. [W:] *Liternet.pl*. Red. P. Marecki.

Wydaw. Rabid, Kraków 2003 oraz

http://liternet.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=10&Itemid=4 [dostęp 8.03.2006]

Jarosz B.: *Kierunki wykorzystania elektronicznych materiałów hipertekstowych w nauczaniu języka polskiego*. [W:] *Informatyczne przygotowanie nauczycieli. Kompetencje i standardy*

kształcenia. Pod redakcją J. Migdałka i M. Zając. Wydaw. Nauk. AP, Kraków 2006, s. 287-295

Pisarski M.: *Kartografowie i kompilatorzy*. [W:] *Liternet.pl*. Red. P. Marecki. Wydaw. Rabid, Kraków 2003

Sieńko M.: *Człowiek w pajęczynie. Internet jako zjawisko kulturowe*. Wrocławskie Wydaw. Oświatowe „Atut”, Wrocław 2002

Gilgamesh. <http://gilgamesh.psnc.pl> [dostęp 13.06.2006]

http://liternet.pl/korporacja/rss/index.php?option=com_bibliography&Itemid=7 [dostęp 27.05.2006]

<http://pl.wikipedia.org/wiki/Liternet> [dostęp 11.06.2006]

dr Muto: *Tramwaje w przestrzeniach zespolonych*. http://www.republika.pl/sto_sloni/drMuto/ [dostęp 15.05.2006]

Nowakowski R.: *Koniec świata według Emeryka*. <http://www.emeryk.wici.info/> [dostęp 26.03.2006]

Osiński B.: *Cukier w normie / blok.art.pl – Sławomir Shuty*. <http://www.recenzje.pl/88shuty.html> [dostęp 8.06.2006]

Rok bez siedmiu minut. <http://czytelnia.onet.pl/2,1047570,0,1673,rozne.html> [dostęp 13.03.2006]

Shuty S.: *Blok*. <http://www.blok.art.pl/> [dostęp 27.05.2006]

Techsty. Cyberprzestrzeń: definicje, hipertekst. http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen/cybe_696.htm [dostęp 5.06.2006]

Techsty. Cyberprzestrzeń: VR i tekst. <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen/vritekst.htm> [dostęp 9.11.2005]

Techsty. Definicje: hiperksiążka. <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/definicje/hiperksiazka.htm> [dostęp 9.11.2005]

Techsty. Hiperksiążka: e-book. <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/definicje/hiperksiazka/ebook.htm> [dostęp 5.06.2006]

Techsty. Hipertekst: definicje. <http://techsty.pwii.pl/hipertekst/definicje.htm> [dostęp 5.06.2006]

xnauta: *Gmachy Trwonienia Czasu*. <http://www.gmachy.blog.pl/>, <http://www.gmachy.strefa.pl/> [dostęp 27.05.2006]