

FIGURY KINETYCZNE W LITERATURZE CYFROWEJ. STAN BADAŃ I KILKA WĄTPLIWOŚCI

ELŻBIETA WINIECKA

Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej UAM
Faculty of Polish and Classical Philology
Adam Mickiewicz University
elzbieta.winiecka@amu.edu.pl
ORCID: 0000-0002-8267-2219

Poetyka literatury elektronicznej czerpie z możliwości, jakie przyniosła technologia cyfrowa, zmieniając i poszerzając rozumienie kategorii literackości tekstu. Dla jej badacza to właśnie cechy związane z wykorzystaniem właściwości mediów digitalnych, które poszerzają granice literatury i zmieniają jej ontologię, stanowią szczególnie atrakcyjny, a zarazem trudny przedmiot badań.

Literatura digitalna nie jest wyłącznie sztuką słowa – wykorzystuje techniki i kody innych sztuk, niejednokrotnie osłabiając i problematyzując granicę między nimi. Literackość tekstów cyfrowych zostaje zmodyfikowana. Nie można tu jednak mówić o przekładzie intersemiotycznym, lecz raczej o transmedialności cyfrowego medium i cechującej kulturę cyfrową interferencji znaków, kodów, znaczeń. Każdy multimedialny przekaz digitalny jest efektem procesów wyboru i kombinacji heterogenicznych (choć ontologicznie jednorodnych, tj. zapisanych w kodzie zerojedynkowym) elementów, takich jak: litery, słowa, zdania, tropy, techniki narracji, gatunki, elementy fabuły, makro- i mikroobrazy, sceny, archetypy, kulturowe memy i wiele innych elementów składających się na jego skomplikowaną, mobilną strukturę. W swoich rozważaniach chciałabym skupić się właśnie na tej ostatniej cesze: na ruchu jako nowym wymiarze poetyki tekstu e-literackiego.

Pierwsze ruchome utwory poetyckie zaczęły powstawać pod koniec lat sześćdziesiątych XX wieku, jeszcze z użyciem narzędzi analogowych. Nazywane czasami wideopoezją, utrwalane na kasetach wideo, stanowią początek późniejszych eksperymentów kinetycznych, które w przestrzeni

digitalnej stały się częścią poetyckich praktyk. W roku 1984 bpNichol przy użyciu komputera Apple zaprojektował w języku BASIC zestaw kilkunastu wierszy kinetycznych pt. *First Screening*¹. W Polsce najbardziej znanym twórcą utworów kinetycznych jest Zenon Fajfer – autor multimedialnej książki poetyckiej *dwadzieścia jeden liter / ten letters* (2010) oraz hipertekstowego tomu wierszy *Powieki* (2013), nazwanych przez autora poematami emanacyjnymi.

Badania nad poetyką i retoryką ruchomych tekstów digitalnych od wielu już lat prowadzą badacze zachodni: Georges Bouchardon, Roberto Simanowski, Alexandra Saemmer, Giovanna di Rosario. Ważne perspektywy badań nad nowymi sposobami istnienia tekstów e-literackich otworzyła książka pod redakcją Roberta Simanowskiego, Jörgena Schäfera, Petera Gendolli *Reading Moving Letters*². W Polsce o figurach kinetycznych pisała przede wszystkim Ewa Szczęsna³, wciąż jednak jest to obszar dość słabo przez literaturoznawców rozpoznany.

Ruch jako nowy wymiar literatury radykalnie poszerza literackie pole, zmienia też status literackiego utworu, którego odrębność od innych sztuk wizualnych, filmu itd., ustępuje miejsca celowym interferencjom i zapożyczeniom. W środowisku cyfrowym literatura nie jest już stabilnym obiektem, lecz splotem płynnych zjawisk, procesów i przekształceń, których ontologia odmawia stabilizacji w ramach jakiejś już gotowej siatki pojęciowej. Utwory tego typu domagają się nowych narzędzi badań i nowych rozwiązań metodologicznych, uwzględniających ich zmieniony status. Tę skomplikowaną, bardzo niekiedy trudną do analitycznego rozbioru sytuację, Talan Memmott określił mianem *mise en écran*, przez analogię do *mise en scène*,

¹ Komentarz do tego projektu i jego reimplementacja stworzone w 2007 roku znajdują się pod adresem: <http://vispo.com/bp/introduction.htm> [dostęp 23.11.2019].

² *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook*, Bielefeld 2010.

³ Zob. E. Szczęsna. *Cyfrowa semiopoetyka*, Warszawa 2018. Wśród polskich monografii podejmujących omawianą problematykę warto wymienić również: U. Pawlicka, *Literatura cyfrowa. W stronę podejścia procesualnego*, Gdańsk 2017; B. Bodzioch-Bryła, *Sploty: przepływy, architek(s)ture, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji*, Kraków 2019; E. Winiecka, *Poszerzanie pola literackiego. Studia o literackości w internecie*, Kraków 2020.

czyli scenicznej inscenizacji⁴. W przypadku *mise en écran*, będącej reżyserowaniem przebiegu utworu i projektowaniem czytelniczego doświadczenia w jednym, składowe elementy utworu tworzą nieskończenie różnorodny, skomplikowany i niepowtarzalny przekaz zamknięty w obrębie ekranu. Składają się nań: tekst werbalny (pisany i/lub czytany przez lektora albo syntezytor mowy), rozbijany na podstawowe czynniki: słowa, sylaby, litery; dająca ogromne możliwości wyboru i kombinacji sfera typograficzno-wizualna; praktycznie nieograniczony zasób dźwięków, efektów muzycznych i akustycznych; pojawiający się na różne sposoby w obrębie interfejsu programistyczny kod; zagospodarowanie tymi elementami dwuwymiarowej przestrzeni ekranu, niekiedy także poszerzonej o trzeci wymiar; różne odmiany ruchu; efekty kolorystyczne i świetlne; przekształcone fragmenty znanych już tekstów kultury, gatunków, kodów kulturowych, dyskursów dawnych i współczesnych. Jak tłumaczy Talan Memmott, „medium sprawia, że intencjonalność, *poiesis* i poetyka są negocjowalne, świadczone/oddawane poprzez różne bodźce zmysłowe i empiryczne, a nie ograniczone do słowa”⁵.

W historii retoryki jej status zawsze definiowany był w relacji do wizji prawdy i znaczenia jako wartości centralnych. Tak pisał o tym Stanley Fish: „retoryka jest siłą, która odciąga nas od owego centrum i wciąga w swój własny świat nieustannie zmiennych kształtów i migotliwych powierzchni”⁶. Mowa figuratywna wprawia w ruch umysł, który chętnie daje się odciągnąć od tego, co ważne, na rzecz tego, co sprawia estetyczną przyjemność. Jak jednak odnotowuje krytyk: „Jeśli tropy i figury »nadają umysłowi ruch zbyt zmienny«, to jest tak dlatego, że zasada zmiany już znajduje się w umyśle”⁷.

⁴ *Mise en scène* to skomplikowany system scenicznych elementów inscenizacyjnych, na który składają się: scenografia, kostiumy i charakteryzacja, oświetlenie i ekspresja postaci oraz ruch. Wszystkie te komponenty dają nieskończoną liczbę możliwości scenicznej realizacji, a w połączeniu z innymi nadają każdemu spektaklowi jedyni i niepowtarzalny styl.

⁵ T. Memmott, *Beyond Taxonomy: Digital Poetics and the Problem of Reading*, [w:] *New Media Poetics: Contexts, Techno Texts and Theories*, eds. A. Morris, T. Swiss, Cambridge 2006, s. 304.

⁶ S. Fish, *Retoryka*, [w:] idem, *Interpretacja, retoryka, polityka. Eseje wybrane*, tłum. K. Abriszewski i in., Kraków 2002, s. 428.

⁷ Ibidem, s. 429.

To spostrzeżenie stanowić może kluczowy argument na rzecz sięgnięcia do repertuaru figur po to, by wyjaśnić specyfikę nowej estetyki i poetyki e-literatury. Skoro bowiem upodobanie do zmienności i wielości jest przyrodzoną cechą umysłu, to każde rzeczywiste rozkołysanie znaków ową przyjemność, wynikającą z wieloznaczności, jeszcze zwielokrotnia. O ile figuracja w tradycyjnych tekstach powodowała ruchliwość i wielość znaczeń, będąc wyzwaniem interpretacyjnym, to w utworach elektronicznych ruch najpierw zostaje udosłowniony. Elementy składowe tekstu – słowa, pojedyncze litery, obrazy – zostają pozbawione trwałości. Tym samym umysł i zmysły odbiorcy stają przed wyzwaniem jeszcze trudniejszym: jak uchwycić w locie chwilowe znaczenie, które równocześnie jest i nie jest⁸. Figury myśli i mowy stają się figurami (w) ruchu.

Zastosowanie klasycznej terminologii retorycznej do opisu literatury digitalnej wydaje się więc zabiegiem równie zasadnym, jak kłopotliwym: czy bowiem próby odnalezienia znanych figur i tropów w tekstach jawnie zrywających z klasycznymi regułami nie wiążą się z ryzykiem nadmiernej ich – nomen omen – metaforyzacji? I czy kategorie tropu i figury przystają do zjawisk o tak zmienionej ontologii, jak struktury digitalne? Niewątpliwą zaletą retoryczno-semiotycznej perspektywy jest to, że pozwala spojrzeć na teksty digitalne nie jako na eksperymenty zrywające z tradycją działań kulturowych, lecz dokonania będące kolejnym ich etapem⁹. Mimo wszystkich różnic, jakie nieodparcie nasuwają się odbiorcy, nadal odnaleźć w nich można dobrze znane reguły wytwarzania, będące podstawą klasycznych typologii retorycznych.

Okazuje się, że wskazane przez Kwintyliana cztery operacje retoryczne: *a d i e k c j a* (amplifikacja), *d e t r a k c j a* (redukcja), *t r a n s m u t a c j a* (prze-stawienie, inwersja) i *i m m u t a c j a* (substytucja, podstawienie, zastąpienie), określające typ zabiegów wykonywanych na składni (figury słów) i semantyce (tropy i figury myśli), w sposób ponadczasowy definiują mechanizmy

⁸ Jest, jeśli odbiorca jest w stanie je dostrzec i podjąć próbę interpretacji. Gdy jednak w płynnym nawarstwieniu słów, obrazów i dźwięków dostrzeże tylko ruch zmieniających się znaków, pozostanie kontemplującym widzem, a nie czytelnikiem.

⁹ Propozycję takiego właśnie figuratywnego ujęcia gatunków poezji elektronicznej sformułowała Bogusława Bodzioch-Bryła w swojej książce *Sploty: przepływy, architek(s) tury, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji* (Kraków 2019).

znaczeniotwórcze wszelkich tekstów kultury¹⁰. Zabiegi dodawania elementów, ich odejmowania, przekształcania oraz zamiany stały się fundamentem rozlicznych klasyfikacji figur myśli, słów i tropów, choć żadna z nich nie jest wyczerpująca i spójna. Wskazuje to jednak nie tyle na słabość retoryki, co na bogactwo i niezwykłą plenność kategorii, które nie opisują zamkniętej dziedziny, lecz otwierają pole twórczych działań i pracy wyobraźni we wszystkich tekstach kultury. W odniesieniu do tradycyjnych sztuk ową strukturalną wspólnotę precyzyjnie opisała Seweryna Wysłouch, pokazując, że zarówno w literaturze, jak i malarstwie czy filmie znaleźć można te same mechanizmy znaczeniotwórcze, polegające na adiekcji, detrakcji, inwersji i transmutacji odbywające się zarówno na płaszczyźnie stylistycznej, jak i kompozycyjnej¹¹.

To założenie otwiera ścieżkę do badań nad figuratywnością projektów należących do literatury elektronicznej. Pojawiają się w niej nowe, obce literaturze drukowanej, figury ruchu, które powstają dzięki połączeniu werbalnych, wizualnych, czasami również akustycznych elementów z choreografią elementów graficznych. Obrazy, także obrazy słów, stają się przedmiotem zabiegów animacyjnych, które ożywiając i wprawiając w ruch to, co dotąd w literaturze obecne było jako niezmienny nośnik znaczeń, zapraszają czytelnika/użytkownika do zabawy, ćwiczenia swojej pomysłowości i refleksu, ale też do podjęcia choćby próby interpretacji oraz namysłu nad istotą i właściwościami tej ruchomej literatury. Wszystkie – różnorodne i zaskakujące – składowe e-literackich projektów stanowią bowiem istotne części metastruktury, jaką jest projekt wykonawczy utworu, zawierający wszystkie swoje potencjalne, zaprogramowane wcześniej wersje.

Obserwowany na ekranie ruch można traktować jako kod sugerujący określone znaczenia, przede wszystkim afektywne – dynamizacja przekazu oddziałuje bowiem w pierwszej kolejności na możliwości percepcyjne odbiorcy, zmuszając go do fizycznego, a potem także emocjonalnego i intelektualnego zaangażowania w powstający tu i teraz przekaz. Zabiegi kinetyczne działają na wyobraźnię czytelnika, mają również wpływ na jego etyczne

¹⁰ Pisał w *Retoryce opisowej* Jerzy Ziomek: „wszelkie operacje retoryczne jako sposoby reorganizacji materiału językowego i rzeczowego dzielą się na adiekcje, detrakcje, transmutacje i immutacje” (zob. J. Ziomek, *Retoryka opisowa*, Wrocław 1990, s. 202).

¹¹ S. Wysłouch, *Literatura a sztuki wizualne*, Warszawa 1994.

zaangażowanie w tekst. Ruch ma także właściwości narracyjne – służy budowaniu ciągów fabularnych, sugeruje związki przyczynowo-skutkowe pomiędzy kolejnymi fazami/obrazami/ujęciami. Ze względu na swą semantyczną niedookreśloność sprzyja odczytaniom figuratywnym, wzmacniając, modyfikując bądź radykalnie zmieniając znaczenia niesione przez komunikat werbalny oraz wizualny.

Ruch to nie tylko kategoria fizyczna, lecz także filozoficzna. Nie jest zatem wyłącznie zmianą miejsca w przestrzeni względem innego punktu odniesienia, lecz także aktualizacją możliwości, przejściem od stanu potencjalności do stanu istnienia. Już Arystoteles wyróżnił trzy rodzaje ruchów¹²: ruch ilościowy, dotyczący zmian rozmiaru (np. przyrost – *augmentum*, ubytek – *decrementum*), ruch jakościowy, dotyczący działania bytów, ich zmian substancjalnych, czyli jakościowych (przemiana – *alteratio*), oraz ruch lokalny, dotyczący przemieszczenia, w tym także obrotów i przesunięć liniowych ciał.

Wszystkie wymienione przez Arystotelesa rodzaje ruchu znajdują swoją reprezentację w mediach cyfrowych. Możliwości przekształcania się ilościowego i jakościowego ma zarówno warstwa językowa utworu, jak i towarzyszące jej elementy audiowizualne. Litery, słowa i zdania zmieniają swój rozmiar, kształt, kolor. Mogą rosnąć lub maleć, a nawet pojawiać się i znikać, rozpadać się na mniejsze elementy lub budować nowe całości. To samo dotyczy wszystkich graficznych, wizualnych składowych takiego animowanego interfejsu. Dodatkowo efekty kinetyczne są wzmacniane i reinterpretowane przez warstwę audialną, na którą składać się mogą pojedyncze dźwięki, głosy, hałasy, zakłócenia, ale też bardziej złożone efekty melodyczne i muzyczne. Pod pewnymi względami projekty e-literackie przypominają eksperymenty słowno-obrazowe, znane choćby z poezji konkretnej. Ich dynamizacja sprawiła, że to, co dotychczas było metaforyzowane w warstwie obrazu, rytmu, metrum i kompozycji przestrzennej, stało się realnym, synestezyjnym doświadczeniem odbiorcy.

Ruch w utworach digitalnych rozpatrywać można zarówno na płaszczyźnie interakcji człowiek-interfejs, gdy konkretne działania użytkownika powodują modyfikacje w teksturze, jak i w granicach wyznaczonego przez

¹² Arystoteles, *Fizyka*, Warszawa 1968, s. 12-13.

ramy ekranu pola wizualnego e-literatury¹³. W tym drugim przypadku odbiorca jest jedynie obserwatorem zmian, które rozgrywają się w tempie zaprogramowanym przez autora. To bardzo istotna różnica między utworami inter- a nieinteraktywnymi. Tam, gdzie użytkownik decyduje o tempie dziania się utworu, jego dynamika zależy od indywidualnych decyzji percypującego i partycypującego podmiotu odbiorczego. Tam, gdzie czas trwania projekcji jest narzucony – jak to się dzieje w poetyckich animacjach i wielu poematach kinetycznych – to odbiorca musi dostosować się do narzuconego mu rytmu. W oczywisty sposób wpływa to na jakość i sposób percepcji, a tym samym na znaczenia utworu. W niektórych animacjach programista uwzględniła możliwość zatrzymania jej przez odbiorcę, a nawet jej analizy klatka po klatce; jest to jednak działanie, które „sprzeniewierza się” projektowi. Większość animacji nie daje zresztą możliwości samodzielnej ingerencji w sposób jej odtwarzania, podporządkowując zachowanie czytelnika wymogom technicznym cyfrowego medium w stopniu dużo większym, niż robi to literatura drukowana.

O nowych figurach ruchu (ruchomego słowa) pisała Ewa Szczęsna, wymieniając wśród nich: redukcję (odjęcie elementu tekstury), adiekcję (dodanie elementu tekstury), permutację (przemieszczenie elementu tekstury) oraz deformację (przekształcenie elementu tekstury)¹⁴. Ten podział badaczka powtórzyła w książce *Cyfrowa semiopoetyka*, wymieniając redukcję, adiekcję, transformację (zamiast nieco nieporęcznej deformacji) oraz permutację i nazywając je figurami ruchu, które powstają „w efekcie przekształceń warstwy przedstawień”¹⁵. Redukcja definiowana jest jako odłączenie elementów tekstowych, czyli detrakcja. Adiekcja to rozszerzenie, dodanie elementów tekstowych. Transformacja

¹³ Odrębną kategorię tworzą narracje lokacyjne, a także projekty, które wymagają od czytelnika ruchu w przestrzeni rzeczywistej. Im należy poświęcić uwagę osobno.

¹⁴ E. Szczęsna, *Cyfrowa transtekstualność, Użycia cytatu, reprezentacje figur, makroteksty*, [w:] *Teksty kultury uczestnictwa*, red. A. Dąbrowska, M. Maryl, A. Wójtowicz, Warszawa 2016, s. 33.

¹⁵ E. Szczęsna, *Cyfrowa semiopoetyka*, s. 205.

to przekształcenie elementów tekstowych. Permutacja zaś – przestawienie, przesunięcie elementów tekstowych¹⁶.

Pewien kłopot z zaproponowaną typologią jest jednak taki, że wykorzystuje znane z tradycji nazwy operacji retorycznych. Przypomnijmy, że w klasycznej retoryce są to: adiekcja, redukcja, substytucja oraz inwersja, które tworzą odpowiednio figury *per adiectionem*, *per detractionem*, *per transmutationem* i *per immutationem*. Dwie ostatnie niekiedy na płaszczyźnie syntaktycznej łączone są w całość jako figury *per ordinem* (co do porządku).

Wymienione cztery formuły odnoszą się do operacji, które – wykonane na naturalnym porządku tekstu (*ordo naturalis*) – dają w efekcie porządek sztuczny (*ordo artificialis*), czyli figuratywny. W tekstach analogowych proces ich interpretacji i klasyfikacji polegał na tym, że odwołując się do normy (gramatycznej, semantycznej, logicznej) w tekście analizowanym, można było rozpoznać efekt dokonanej operacji. W tekstach cyfrowych, dzięki technologicznym możliwościom pozwalającym łatwo wprawiać mniejsze lub większe ich części w ruch, widzimy nie tylko efekt operacji, lecz także proces przekształceń. Często zresztą ten proces jest zapętłony (iteratywny) – tekst cały czas dzieje się na oczach odbiorcy, niosąc ze sobą nowe znaczenia, które nieustannie reinterpretują swą wcześniejszą fazę.

Unaoczniony na ekranie przebieg przekształcania elementów – zmiana ich kształtu, koloru, wielkości, liczby, miejsca, relacji wobec innych obiektów – nie jest prostym zabiegiem metatekstowym odsłaniającym proces powstawania figury, lecz częścią samej figury. Jednakże poprzestanie na określeniu mechanizmu jej działania wydaje się zbyt ogólne. Przypomnę, że w klasycznych typologiach każda z operacji inicjuje dziesiątki, a nawet setki tropów, figur słów i myśli, które – powstając wedle jednej, powtarzalnej zasady – powodują znacząco odmienne efekty stylistyczne i semantyczne.

Aby uniknąć kłopotliwej homonimii nazw zrównującej działanie i jego efekt, warto je zmodyfikować lub po prostu doprecyzować. Być może, aby odróżnić je od znanych i stosowanych w retorycznych klasyfikacjach nazw odnoszących się do typów operacji, w języku polskim można byłoby posłużyć się formą rzeczownikową utworzoną od niedokonanej formy

¹⁶ A zatem opisywana we wskazanej pracy inwersja kinetyczna byłaby odmianą permutacji, zaś atomizacja, czyli rozbitcie – transformacji.

czasownika. I tak terminy dodawanie, odejmowanie, przesuwanie i przekształcanie eksponują proces, działanie się na oczach odbiorcy, co jest istotą figur ruchu.

Autorka *Cyfrowej semiopoetyki* jako strategię znaczeniowótórcze właściwe literaturze cyfrowej wymienia atomizację, kinetyzację i modelowanie. Cechy te wprost wynikają z właściwości technologicznych medium. Badaczka precyzyjnie opisuje konsekwencje cyfrowego sposobu istnienia tekstów dla literackości i literatury. Spoglądając z perspektywy semiotyecznej, odnotowuje zniesienie granic między kodami semiotyecznymi, mediami i dyskursami, które w cyfrowym medium mają ten sam status ontyczny i mogą być swobodnie łączone w nowe całości. Z jednej strony mówi o zacieraniu granic, z drugiej odwołuje się w swoich analizach do elementarnych cech pojedynczych semów, które wchodzą ze sobą w interakcję i współuczestniczą w tworzeniu nowych znaczeń. Spośród wymienionych interesuje mnie przede wszystkim kinetyzacja jako zupełnie nowy wymiar istnienia tekstów digitalnych. Szczęsna zauważa, że:

Każdy, nawet najmniejszy element tekstowy, może być wprawiany w ruch, przy czym kinetyzacja nie jest tu tożsama z ruchomym obrazem w rozumieniu filmowym, skoro powiązana zostaje z atomizacją i przekształcaniem warstwy przedstawień¹⁷.

Zgadając się z badaczką co do tego, że w sztuce digitalnej pojawiają się rozwiązania nieznanne (a przynajmniej rzadko wykorzystywane) w filmie, takie jak: znikanie i pojawianie się liter, zmiany ich barwy, kształtu, ich ruch, deformacje, nie podzielam jej zdania, że są to postaci ruchu, które umożliwiaone zostały przez programowanie. Przeciwnie. Animacja cyfrowa stanowi udoskonaloną kontynuację technik wynalezionych i rozwijanych w kinie oraz animacji analogowej. Różnica polega natomiast na automatyzacji procesów animacji w środowisku cyfrowym, która dzięki wciąż tworzonej i udoskonalanej programom stała się dostępna nie tylko dla specjalistów. Szybkość i łatwość animowania obiektów przełożyła się na częstość jej wykorzystywania także w literaturze elektronicznej.

¹⁷ Zob. E. Szczęsna, op. cit., s. 180.

Sformułowany przez Sewerynę Wysłouch pogląd o strukturalnej wspólnocie sztuk¹⁸ wskazuje na możliwość wzajemnej ich przekładalności na płaszczyźnie operacji retorycznych. A zatem w innej materii semiotycznej można powtórzyć te same operacje retoryczne tworzące ekwiwalenty figur, np. metafory, metonimii, powtórzenia itp. Aby te retoryczne zabiegi w cyfrowych animacjach odróżnić od porządku monomedialnego, określać można powstające figury jako transmedialne. Wielu przykładów dostarczają poematy kinetyczne, w których jedność słowa zostaje rozbita na mniejsze składowe, zaś samo słowo zyskuje wartość w porządku wizualnym jako bohater fabularny. Termin *figura transmedialna* jest więc konsekwencją przeniesienia kreacji do środowiska sieciowego, w którym odrębne do tej pory media tracą ontologiczną różnicę i stają się składowymi nowej całości. Jej wytwarzanie, rozpowszechnianie i techniki oddziaływania na odbiorcę przekraczają granice poszczególnych mediów i tworzą zupełnie nową jakość. Kody – werbalny, wizualny, kinetyczny i audialny – domagają się nowego rodzaju percepcji, w której aspekty intelektualny, sensualny i afektywny oraz ich działania współuczestniczą w konstytuowaniu – jednorazowych i ulotnych – znaczeń. W obrębie poematów kinetycznych słowa funkcjonują niejednokrotnie jednocześnie jako znaki werbalne oraz jako obiekty wizualne. Tworzą w ten sposób *transmedialną syllepsis*, czyli figurę, w której jeden element występuje równocześnie w dwóch różnych znaczeniach: literalnym i metaforycznym. W e-literaturze figura ta ma charakter transmedialny, ponieważ znaki uczestniczą równocześnie i nierozdzielnie w dwóch (a często trzech) porządkach semiotycznych wywodzących się z różnych sztuk: w swoim znaczeniu podstawowym, czyli jako słowa, denotują i konotują określone znaczenia; jednocześnie zaś figuratywnie tworzą w porządkach wizualnym i audialnym rozmaite sensory dodatkowe albo redundantne względem znaczenia językowego (wizualna homonimia), albo je modyfikujące, rozbijające, przekształcające, poszerzające, kwestionujące, uzupełniające. Za każdym razem dzieje się to dzięki czterem uniwersalnym retorycznym operacjom wyodrębnionym przez klasyków: adiekcji, detrakcji, transmutacji i immutacji. Nie do przecenienia jest więc systematyzacyjna

¹⁸ S. Wysłouch, *Literatura i obraz. Tereny strukturalnej wspólnoty sztuk*, [w:] *Intersemiotyczność. Literatura wobec innych sztuk (i odwrotnie)*. *Studia*, red. S. Balbus, A. Hejmej, J. Niedźwiedź, Kraków 2004, s. 26.

wartość ustaleń Szczęsnej, inspirująca do dalszych badań. Podzielam bowiem jej przekonanie, że mamy do czynienia ze zjawiskami niezwykle ważkimi, a wciąż słabo na polskim gruncie rozpoznanyymi. Terminologia zresztą ma znaczenie drugorzędne wobec samych zmian, które badaczka opisuje precyzyjnie i wyczerpująco.

W oparciu o wszystkie poczynione tu spostrzeżenia można wyróżnić dwa typy figur ruchu. Pierwsze to figury animacji – są one częścią zaprojektowanego przez autorów scenariusza i pojawiają się w trakcie jego odtwarzania. Odbiorca nie ma wpływu na ich powstanie – z tego powodu e-literackie animacje (poezja animacyjna, kinetyczna itp.), powstające do niedawna głównie z wykorzystaniem programu JavaScript i – do niedawna – Adobe Flash Player, zbliżone są pod względem stabilności i przewidywalności ruchomej struktury utworu do tradycyjnych, drukowanych dzieł. Drugi typ figur to figury manipulacji. Nazwę tę zaproponowała badaczka e-literatury Alexandra Saemmer, która stworzyła obszerny katalog nowych figur. Figury manipulacji są zawsze efektem współdziałania zaprojektowanego wcześniej przez twórców scenariusza oraz odbiorcy, który aktywnie uczestniczy w uruchamianiu, przekształcaniu i tworzeniu wariantów tekstowych interaktywnego projektu. W przeciwieństwie do utworów animowanych czytelnik utworów interaktywnych jest więc współkreatorem każdej lekturowej wersji digitalnego utworu. Tym samym każda interpretacja jest również pochodną jego aktywnych działań. Często ograniczają się one do wyboru linku spośród danych przez autora możliwości, nierzadko zdarza się jednak, że czytający może sam wpisywać dowolne słowa w zaprojektowanym do tego miejscu, przyspieszać lub spowalniać przebieg tekstu, wpływać na jego wizualny kształt oraz finalną strukturę. Wszystkie wytworzone w efekcie dynamizacji tekstu figury powstają na styku aktywności człowieka oraz działania maszyny. Z tego powodu Alexandra Saemmer bardzo trafnie nazwała je figurami interfejsowymi¹⁹. Formuła ta dobrze odzwierciedla

¹⁹ W rozwiniętej wersji swoich badań Alexandra Saemmer zastąpiła nazwę figury interfejsów medialnych nazwą figury manipulacji. Obok nich wyodrębniła też drugi typ figur ruchu, nazwany figurami animacji (zob. A. Saemmer, *Digital Literature – A Question of Style*, [w:] *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook*, eds. R. Simanowski, J. Schäfer, P. Gendolla, Bielefeld 2010). Jednak to nie używana przez specjalistów terminologia wydaje się najważniejsza, lecz

techniczny wymiar operacji powstawania figur, których potencjalny status zapisany w kodzie urzeczywistnić się może wyłącznie dzięki aktywności użytkownika.

Saemmer zauważyła też, że same gesty wykonywane przez użytkownika, takie jak klikanie, skrollowanie, dotykanie, wpisywanie czy usuwanie znaków, nie przekształcają interakcji w figurę. Figura interfejsowa powstaje jako trójstronna relacja między treścią wyjściową (nazwijmy ją dla wygody, choć niezbyt zręcznie, a k t y w o w a l n ą), wykonywanym gestem oraz zawartością medialną (a k t y w o w a n ą), która w efekcie tego gestu (mającego charakter performatywny) się pojawia. Nie każda trójkątna relacja ma jednak charakter figuratywny. Abyśmy mieli do czynienia z interfejsową figurą mediów, relacja między treścią mediów interaktywnych, aktywnością, która zostanie wykonana na interfejsie i aktywowaną treścią mediów musi wywołać efekt zaskoczenia, obcości, dziwności. To właśnie ten formalistyczny z ducha chwyt uniezwyklenia jest źródłem estetycznej, figuratywnej natury czytelniczey interaktywności.

Literackość ustanawiana jest więc poprzez efekt udziwnienia wytwarzający zaskakującą, absurdalną, przekraczającą gramatyczne normy sytuację komunikacyjną²⁰. Dodać można, że tak rozumiana literackość koliduje z media literacy, czyli umiejętnością korzystania z mediu m. Utrudnia proces bezproblemowego użytkowania. Jednocześnie, aby odróżnić figurę od przypadkowego błędu (maszyny), który również jest zakłóceniem, trzeba odwołać się do kontekstu, w którym się pojawia. Spójność między zakłóceniem i kontekstem pozwala osłabić wątpliwości, choć nie

stojące za badaniami przekonanie, że precyzyjna charakterystyka stylistyki utworów elektronicznych jest konieczna ze względu na coraz większą ich estetyczną złożoność i wyrafinowanie. Zadaniem takiej nowej poetyki interakcji staje się badanie zjawiska interferencji warstwy językowej z cechami innych mediów, tu przede wszystkim animacji oraz wszelkich odmian ruchu, które należą do języka ruchomych obrazów.

²⁰ Na marginesie warto odnotować, że znaczącą rangę odzyskują dziś w badaniach nad literaturą cyfrową dokonania formalizmu rosyjskiego. Zob. W. Szklowski, *Sztuka jako chwyt*, tłum. R. Łużny, [w:] *Teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. II, cz. III, wybór S. Skwarczyńska, Kraków 1986; B. Eichenbaum, *Teoria metody formalnej*, tłum. R. Zimand, [w:] idem, *Szkice o prozie i poezji*, wybór i tłum. L. Pszczołowska, R. Zimand, Warszawa 1973.

rozstrzyga ich do końca. Badacz literatury digitalnej i tak zawsze musi liczyć się z interpretacyjną porażką, ponieważ teksty, w których tworzeniu uczestniczy maszyna, narażone są na zniekształcenia i przypisanie intencji semiotycznej zjawiskom przypadkowym, niezaplanowanym i wygenerowanym przez komputer: awariom, pluskwom, wirusom, błędom, zakłóceniom, szumom i innym przypadkom będącym efektem błędów systemowych. Może się zatem zdarzyć tak, że krytyk weźmie awarię za figurę²¹.

Również pojęcie normy logicznej i gramatycznej w mediach elektronicznych nie jest niezmiennie. Początkowo zwykłe kliknięcie w link, powodujące ukazanie się innej strony/leksji, było traktowane jako figura, przynosiło bowiem zaskakujące, zaburzające linearny charakter narracji zestawienia fragmentów połączonych hiperłączem. O figuratywnym charakterze linków pisał przed laty Nicholas C. Burbules²², wymieniając osiem figur, które są efektem zestawienia poprzez link dwóch punktów tekstowych: metaforę, metonimię, synekdochę, hiperbolę, antystrazę, identyczność, relację wynikania (hypallage w zakresie przyczyny i skutku) oraz katachrezę. Z czasem jednak sposób działania hipertekstu upowszechnił się i stracił właściwości estetyczne (wiele linków pełni głównie funkcję perswazyjną). Dziś gesty interfejsowe, takie jak klikanie w hiperlinki, wpisywanie słów w wyszukiwarce itp., przede wszystkim ułatwiają dostęp do informacji, a wywoływane przez nie multimedialne treści są zgodne z nawykami i oczekiwaniami użytkownika oswojonego ze strukturą i sposobem działania hipertekstu. Dlatego za kryterium, które pozwala odróżnić teksty artystyczne od nieartystycznych oraz figurę od obowiązującej normy, można przyjąć zakłócenie gramatycznych, a – co za tym idzie – także logicznych reguł ustalonych przez komunikacyjne przyzwyczajenia. Podobnie jak w klasycznej typologii, figura

²¹ Na problem intencjonalności maszyny i wynikającej z jej udziału w procesie wytwarzania tekstu niestabilności znaczenia zwracał uwagę Philippe Bootz. Opisywał też figury transformacji, w których spójność tekstu wytwarzana jest dzięki działaniu programów komputerowych. Zob. P. Bootz, *The Problem of Form. Transitoire Observable, Laboratory for Emergent Programmed Art*, [w:] *The Aesthetics of Net Literature: Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, eds. P. Gendolla, J. Schäfer, Bielefeld 2007, s. 89-106.

²² N.C. Burbules, *Hipertekst a teoria krytyczna*, [w:] *Ekrany piśmienności. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2008, s. 193-212.

wprowadza własny, naddany porządek zakłócający regułę gramatyczną i/lub semantyczną przekazu, przyczynia się do przekształcenia, wzbogacenia, pogłębienia i uwieloznacznienia tekstu na wszystkich poziomach jego struktury: morficznej, syntaktycznej, semantycznej i pragmatycznej.

Jakkolwiek powyższe wyjaśnienia nie rozwiewają wszystkich wątpliwości, pozwoliły Alexandrze Saemmer na prezentację obszernego katalogu figur ruchu opatrzonych często nowymi nazwami, by uniknąć nie zawsze uprawnionych analogii.

Natomiast korzystająca z jej ustaleń Giovanna di Rosario zadała ważne pytanie o nową estetykę, którą proponuje e-poezja²³. Gdy praca kodu, generatywność, czas i ruch popychają język do jego granic, niejednokrotnie czynią teksty e-poetyckie losowymi i całkowicie nieprzewidywalnymi. Badaczka wskazała kilka teorii estetycznych, wypracowanych na użytek badań nad niemieszczącą się w znanych klasyfikacjach twórczością. Pisze o estetyce *flow* zaproponowanej przez Anaïs Guilet i Bernanda Gervaisa, estetyce zmysłów Andrew Darley'a, estetyce „wizualnego hałasu”, opisaną przez Marię Engberg, oraz estetyce frustracji zdefiniowanej przez Philippe'a Bootza.

Wszystkie wymienione ujęcia próbują na różne sposoby zmierzyć się z wyzwaniem interpretacji nowych kinetycznych zjawisk literackich. Nieuchronnie nasuwają się jednak pytania o to, czy zwykły odbiorca w ogóle jest zainteresowany czytaniem tych tekstów i czy one w ogóle są czytelne? Samo wejście w interakcję, manipulowanie tekstem, obracanie go, łączenie różnych segmentów, nie musi wcale pogłębiać jego rozumienia. Przeciwnie – ruch w obrębie interfejsu, skupiając na sobie uwagę odbiorcy, który eksperymentuje z interaktywnymi możliwościami tekstu, wymusza raczej powierzchowną, a nie refleksyjną praktykę czytania. Di Rosario mówi nawet, że czytelnik, który wstawia do tekstu pojawiające się i znikające fragmenty, klika w tekst, obraca go, przewija, przesuwą, powiększa i pomniejsza, traktuje go raczej jako przedmiot i narzędzie, a nie jako interpretowalny tekst literacki. Często, zanim odbiorca zrozumie znaczenie powstających na jego oczach figur, wiele z nich po prostu znika. Pozostaje radość z wykonywania gestów.

²³ D. di Rosario, *Electronic Poetry. Understanding Poetry in the Digital Environment*, Jyväskylä 2011, s. 112.

Strukturalistyczno-semiotyczne, a także oparte na analizie retorycznej podejście do utworów cyfrowych nie rozwiewa wszystkich wątpliwości związanych z poetyką e-literatury. Można nawet odnieść wrażenie, że sprowadza je do rzędu kolejnych w historii literatury awangardowych eksperymentów formalnych. Pewne ich cechy istotnie odnaleźć można już w sto lat wcześniejszej twórczości dadaistów, futurystów czy formistów, którzy kwestionowali racjonalne fundamenty kultury, eksponowali walory konstrukcyjne utworów oraz powierzali nowe estetyczne cele maszynizacji i automatyzacji. Tymczasem bardzo często w projektach e-literackich nie chodzi o racjonalizację i usensowienie przekazu, lecz o efekt szumu, mającego na celu oszołomienie odbiorcy, jego dezorientację, zagubienie. Estetyka zakłóceń, do której sięgają twórcy, podobnie jak wykorzystanie elementów języka programowania w warstwie interfejsu, służą autotematycznemu uzewnętrznieniu własnej ontologii, opartej na sztucznych – nie-ludzkich – językach matematycznych algorytmów.

Oczywiście, można te zabiegi wpisać również w porządek figuratywny, z pola oglądu znika jednak wtedy ich status nowego doświadczenia medialnego/antropologicznego, o które chodzi w takich działaniach, jakie proponuje np. Talan Memmott w *Lexia to Perplexia*. Wykorzystuje on szeroki wachlarz możliwości programowania nowych doświadczeń zmysłowych, by wprawić odbiorcę w stan znacząco odbiegający od racjonalnej wykładni tego, co widać w warstwie semiotycznej. Nagromadzenie rozmaitych leksji, splecionych z kodami komputerowymi, powoduje u odbiorcy poczucie coraz większego zagubienia, określonego mianem perpleksji, czyli konfuzji z powodu sytuacji, do której doprowadziła decyzja gracza. Perpleksja to także nieuleczalne zaburzenie neurologiczne prowadzące do okresowego splątania i niepewności. Jako swoista metafora sytuacji egzystencjalnej i ontologicznej użytkownika Internetu, wychodzącego zawsze od pojedynczej leksji, a często kończącego serfowanie po sieci stanem perpleksji, utwór *Lexia to Perplexia* uzmysławia, że retoryczna klasyfikacja może prowadzić raczej do utracenia z pola widzenia tego, co przekracza granice retoryki, aniżeli do zbliżenia się do lepszego zrozumienia projektu.

Ludzka podmiotowość i sieci elektroniczne tworzą w wielu cyfrowych utworach nową jakość, w której reprezentacje językowe, wizualne, a także szczątki rozmaitych mitów, obrazów i kodów programowania przestają być

czytelne i możliwe do wyjaśnienia. Nieczytelność staje się odwzorowaniem procesów poznawczych, podczas których ograniczenia percepcyjne nie tyle prowadzą do braku znaczenia, co do sytuacji nieustannego przepływu nieczytelnych dla człowieka znaczeń, który gubi się (siebie) w elektronicznej sieci. Tutaj ruch trudno uznać za mechanizm retoryczny wytwarzający nowe porządki figuratywne na poziomie przedstawienia – jego rolą jest raczej zburzenie wszelkich porządków i uzmysłowienie niemożności racjonalnego uporządkowania procesu współprzenikania się emocji i danych²⁴.

Nowy kulturowy kontekst, w którym funkcjonują figury, chwytły i techniki, dziś rozpoznawalne jako już znane, radykalnie przekształca ich znaczenie i funkcję, co wymaga gruntownego i krytycznego opisanie każdego przypadku. Z tego też powodu figury retoryczne, wyłuskiwane z płynnych, metamorficznych dzieł w ruchu, przekazują równie dużo o znaczeniach, które wytwarzają, co o komunikacyjnym, kulturowym i medialnym kontekście, w którym możliwe stało się ich powstanie, działanie i interpretacja. W przypadku literatury elektronicznej mówić możemy o intensyfikacji figuratywności, ponieważ na poziomie kompozycji, stylu i programowania stawia ona silny opór referencjalnemu odczytaniu. Utwory e-literackie domagają się wręcz odbioru metadyskursywnego, ponieważ tekstotwórcze i technologiczne reguły wytwarzania tekstu stają się równorzędnym (choć niekoniecznie stematyzowanym) wobec treści wymiarem przedstawienia.

Istotnym rejestrem (rozumianym jako dobór odpowiednich środków wyrazu ze względu na odbiorcę i cel) cyfrowych tekstów staje się *metafiguratywny proces odnoszenia się do własnej, jako komunikatu powstającego w określonym medium, ontologii* (właściwości, możliwości i ograniczeń). Ta samoświadomość retoryki jest najbardziej charakterystyczną cechą współczesnych mechanizmów znaczeniowótórczych tekstów

²⁴ Zaprojektowany w 2000 roku w programie Flash, utwór Talana Memmotta, uznawany ze względu na swoją rangę i liczbę komentarzy za kanoniczne dzieło literatury elektronicznej, dziś przestaje być dostępny dla ogółu odbiorców z powodu braku aktualizacji dla czterech głównych przeglądark. Ta sytuacja doskonale ilustruje rolę technologii w tworzeniu e-literatury i jej wpływ na kształt i sposób działania e-literatury. Zob. Z. Whalen, *Lexia to Perplexia (2000-2013)*, <https://www.zachwhalen.net/posts/lexia-to-perplexia-2000-2013/> [dostęp 20.07.2020].

kultury, zwłaszcza tych, które powstają w stosunkowo nowym – z perspektywy historii kultury – medium elektronicznym.

Trzeba również pamiętać, że współcześnie retoryka²⁵, zgodnie z wykładnią Johna Bendera i Davida E. Wellbery'ego²⁶, nie jest już spójnym systemem dyskursywnych działań, lecz, jak pisze Michał Rusinek, „międzydyscyplinarną praktyką i teorią, która nie przyjmuje – bo nie może przyjąć – formy stabilnego systemu czy metody”²⁷. Ta wolność od ograniczeń spowodowała zmianę jej statusu ontologicznego. Retoryka w XX-wiecznym wcieleniu ujawniła się jako cecha języka odsłaniająca brak trwałych punktów oparcia. Jako nieredukowalny wymiar kulturowych i komunikacyjnych działań stała się retorycznością. Retoryczność oznacza nieuchronną figuratywność języka (a także, dodajmy, innych działających na wzór języka werbalnego, kodów kulturowych), który nigdy nie jest przezroczystym medium komunikacji. Jego referencja jest nieoczywista, czego konsekwencją jest epistemologiczna niepewność jako cecha wszystkich kulturowych, komunikacyjnych, w tym poznawczych, walorów każdego przekazu. Wszystko, co staje się przedmiotem językowej ekspresji, wymyka się poznaniu, zaś sam język odnosi się do rzeczywistości pozajęzykowej jedynie w sposób figuratywny, metaforyczny i wysoce nieoczywisty.

Jeśli klasyczna retoryka rozróżniała *ordo naturalis* i *ordo artificialis*, ten drugi traktując jako domenę działania retoryki, współcześnie retoryczność unieważniła ten podział, każąc w każdym przekazie widzieć odchylenie od gramatycznej reguły, które uniemożliwia adekwatne wyrażenie myśli i problematyzuje referencję. Nowe cyfrowe zjawiska doskonale wpisują się w ten wzorzec retoryczności, choćby z tego powodu, że trudno rozstrzygnąć, co jest porządkiem naturalnym dla interaktywnej, kinetycznej, hipertekstowej i otwartej (wymieniam cechy przykładowe i niekoniecznie występujące we wszystkich e-literackich tekstach) struktury cyfrowych tekstów. A skoro

²⁵ Kwestia zniknięcia i powrotu retoryki pozostaje sporna. Obszernie problem ten omawia Michał Rusinek. Zob. M. Rusinek, *Powrót, zwrot i retoryka w myśleniu o retoryce*, „Teksty Drugie” 2001, nr 2, s. 168-189.

²⁶ J. Bender, D.E. Wellbery, *Rhetoricality: On the Modernist Return of Rhetoric*, [w:] *The Ends of Rhetoric. History, Theory, Practice*, eds. J. Bender, D.E. Wellbery, Stanford 1990.

²⁷ M. Rusinek, op. cit., s. 181.

tak, to mamy do czynienia z retorycznością *par excellence*; z permanentnym odchyleniem od obowiązujących w komunikacji reguł oraz z problematyzacją jego referencji, znaczenia i sensu. Paul de Man tak właśnie utożsamiał literaturę z retorycznością języka, u schyłku lat siedemdziesiątych XX wieku ukazując mechanizm dekonstrukcji jako właściwość literatury robiącej co innego, niż głosi, że robi:

Retoryka radykalnie zawiesza logikę i otwiera zawrotne możliwości odchylen referencjalnych. I choć zapewne odszedłbym tu nieco od potocznego użycia, nie wahałbym się postawić znaku równości między tymi retorycznymi, figuratywnymi możliwościami języka a samą literaturą²⁸.

W wielu przypadkach można mówić wręcz o dyssensie, czyli nie-porozumieniu, wyłaniającym się jako metakomunikat możliwy do zrekonstruowania dopiero powyżej warstwy semiotycznej, po ulokowaniu badanego tekstu w kontekście kulturowym i filozoficznym, który oświetla jego budowę i ontologię. Zatem zgodnie z aktualnie obowiązującym rozumieniem retoryczności, figury nie są celowym zakłóceniem pierwotnie obowiązującego porządku naturalnego, poddanego regułom gramatyki, lecz zawieszeniem możliwości rozstrzygnięcia wątpliwości co do tego, które ze znaczeń jest dosłowne, które zaś figuratywne:

Ostatecznie więc w wypadku retorycznej gramatyzacji semiologii, tak samo jak w gramatycznej retoryzacji zwrotów illokucyjnych, dochodzimy do stanu zawieszenia w niepewności.²⁹

Wniosek z powyższych rozważań sformułowałabym następująco: obok antropologii doświadczenia, będącej od dłuższego już czasu przedmiotem

²⁸ Zob. P. de Man, *Semiologia a retoryka*, tłum. M.B. Fedewicz, „Pamiętnik Literacki” 1986, z. 2, s. 276. Inne tłumaczenia polskie zob.: P de Man, *Semiologia i retoryka*, tłum. W. Kalaga, [w:] *Teoria badań literackich za granicą*, red. H. Markiewicz, t. IV, cz. 2, Kraków 1992, s. 218; P. de Man, *Semiologia a retoryka*, [w:] idem, *Alegorie czytania. Język figuralny u Rousseau, Nietzschego, Rilkego i Prousta*, tłum. A. Przybylski, Kraków 2004, s. 21-22. Wydanie anglojęzyczne zob. P. de Man, *Semiology and Rhetoric*, [w:] idem, *Allegories of reading: Figural Language in Rousseau, Nietzsche, Rielke and Proust*, New Heaven-London 1979, s. 10;

²⁹ P. de Man, op. cit., s. 284.

zainteresowania literaturoznawców, obiektem ich badania winna stać się technologia projektowania doświadczenia. Krytycznej analizie i interpretacji poddany powinien zostać wpływ technologii (tu w szczególności: technologii cyfrowej) na status, charakter i właściwości powstających z jej udziałem technotekstów, a także na sposób funkcjonowania, reagowania i percypowania przez użytkowników zjawisk kulturowych (także literatury i literatury elektronicznej). Na marginesie warto odnotować, że ze względu na dynamikę procesów toczących się za sprawą rewolucji cyfrowej, która jest zjawiskiem stosunkowo nowym, nieustannie rozwijającym się, właściwie wszystkie utwory literatury elektronicznej przedmiotem swojej metarefleksji czynią właśnie technologię doświadczenia. Pisał o tym jakiś czas temu Janez Strehovec:

Zamiast ze stabilnymi artefaktami mamy do czynienia z płynnymi konceptami, ideami i oczywiście kodem. Mówiąc o tym przejściu paradygmatu w stronę abstrakcji, musimy zauważyć, że nie jest ono nowością dla tych, którzy zajmują się analizą współczesnej kultury i sztuki. Jeśli istnieje jakiegokolwiek pole ciągle niestabilne, zmienne, na którym wprowadza się nowości, które poddaje się hybrydyzacji, miksowaniu i remiksowaniu, promowaniu wartości (wymiennej) i nagłemu spadkowi poszczególnych trendów (i wartości), to jest nim sztuka współczesna (w tym e-literatura)³⁰.

Możliwa jest zatem, a może nawet bardzo potrzebna, taka perspektywa oglądu nowych zjawisk cyfrowych, która ukazywać będzie niewystarczalność narzędzi retoryki do opisanie nowych technokulturowych fenomenów mających charakter procesualny i – mimo swej matematycznej ontologii – przekraczających percepcyjne granice ludzkiego umysłu i zmysłów.

Ewa Szczęśna wskazuje, że wszystkie formy ruchu właściwe sztuce programowalnej mają charakter znaczeniotwórczy. Trzeba jednak podkreślić, że możliwe jest też działanie odwrotne: nadmiar bodźców, zbyt szybki ruch, prowadzą do rozproszenia uwagi czytelnika i do utraty poczucia sensu tego, co dzieje się na ekranie. Elementy, które zmieniają się i poruszają zbyt szybko, wymykają się z pola percepcji użytkownika, który traci zdolność odczytania potencjalnych znaczeń obserwowanych animacji. Wówczas

³⁰ J. Strehovec, *Pisarstwo derywatywne: e-literatura w świecie nowych paradygmatów społeczno-ekonomicznych*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, s. 165.

mówić możemy nie tyle o figurach ruchu, co o metafiguracji, która procesualność i zmienność interfejsu czyni rodzajem metakomentarza czy też metafory ontologicznej eksplikującej właściwości medium, a także płynność i zmienność pozatekstu, którego tekst staje się swoistą reprezentacją (relacja metaforyczna) i/lub konsekwencją (relacja metonimiczna).

Za cechę, która łączy literaturę elektroniczną z jej starszą analogową siostrą uznałabym zatem, dość konserwatywnie, jej gotowość do tworzenia symbolicznych umysłowych reprezentacji procesów, zjawisk itp. przy użyciu dostępnych człowiekowi technicznych/artystycznych środków. Jednocześnie jednak sztuka elektroniczna poszerza granice tradycyjnych technik artystycznych. W jej radykalnym i niezbywalnym uzależnieniu od posiadających ogromne moce obliczeniowe technologii widzieć należy znak zupełnie nowych, posthumanistycznych możliwości technokultury. Właśnie dlatego, że przekraczają dziś one horyzont zestandaryzowanej wiedzy i rozumienia, a także ludzkich możliwości percepcyjnych, wydają się tak fascynujące i podatne na interpretację.

Za istotne z perspektywy dalszych badań uznałabym przede wszystkim to, że wszelkie próby opisanie nowych zjawisk digitalnych w języku analizy retorycznej i semiotyki narażają badaczy na pominięcie tych aspektów, które z racji swej nie-ludzkiej, programowalnej natury, nie mieszczą się w tradycyjnym porządku humanistycznego namysłu.

Jeśli weźmiemy pod uwagę nowość doświadczenia technologicznego związanego z odbiorem literatury elektronicznej, czyli brak wcześniejszych wzorców percepcyjnych, które pozwoliłyby rozpoznać i zidentyfikować obserwowane zjawiska i procesy, a także ich często wysoki stopień skomplikowania oraz tempo zachodzących w interfejsie przemian, musimy z dużą dozą prawdopodobieństwa przyjąć, że znacząca część przekazu umknie przeciętnemu odbiorcy. Pozostanie asemantyczna lub – wskutek nadmiaru audio-wizualnych bodźców – pozostawi go w stanie dezorientacji i oszołomienia.

Warto też pamiętać, że wiele zjawisk cyfrowych ma charakter zdarzeń losowych, wygenerowanych przez algorytm, jednorazowych. Każdy tekst digitalny posługuje się własną, jednorazową poetyką. Bardzo trudno zatem skatalogować zbiór stosowanych w nim chwytów, choć potencjalne są one powtarzalne. Można je opisywać na poziomie dość generalnych uogólnień, uchwytując pewne kinetyczne mechanizmy, procesy i operacje. Każdorazowo jednak znaczna część tego, z czym styka się odbiorca, wymyka

się retorycznej klasyfikacji, bądź to dlatego, że efekt zaskoczenia przekracza kompetencje odbiorcy, bądź też dlatego, że oferowane przez cyberkulturę nowe formy tekstowe nie chcą (nie mogą) być klasyfikowane wedle dotychczasowych reguł wypracowanych przez literaturoznawstwo.

Jest jednak możliwa jeszcze inna puenta powyższych rozważań. Nawet jeśli na płaszczyźnie przedstawienia dochodzi do zakłócenia uniemożliwiającego rozpoznanie figur, sama sytuacja doświadczenia bezładu i chaosu poddana analizie przez poszukujący sensu ludzki umysł zaczyna być figuratywna. Może więc w gruncie rzeczy nie ma ucieczki od myślenia figuratywnego?

Bibliografia

- Arystoteles, *Fizyka*, tłum. i wstęp K. Leśniak, PWN, Warszawa 1968.
- John Bender, David E. Wellbery, *Rhetoricality: On the Modernist Return of Rhetoric*, [w:] *The Ends of Rhetoric. History, Theory, Practice*, eds. J. Bender, D.E. Wellbery, Stanford University Press, Stanford 1990.
- Bogusława Bodzioch-Bryła, *Sploty: przepływy, architek(s)tury, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2019.
- Philippe Bootz, *The Problem of Form. Transitoire Observable, Laboratory for Emergent Programmed Art*, [w:] *The Aesthetics of Net Literature: Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, eds. P. Gendolla, J. Schäfer, transcript, Bielefeld 2007.
- Nicholas C. Burbules, *Hipertekst a teoria krytyczna*, [w:] *Ekrany piśmienności. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008.
- Borys Eichenbaum, *Teoria metody formalnej*, tłum. R. Zimand, [w:] idem, *Szkice o prozie i poezji*, wybór i tłum. L. Pszczółowska, R. Zimand, PIW, Warszawa 1973.
- Norbert Elias, *Społeczeństwo jednostek*, tłum. J. Stawiński, PWN, Warszawa 2008.
- Stanley Fish, *Interpretacja, retoryka, polityka. Eseje wybrane*, tłum. K. Abriszewski i in., Universitas, Kraków 2002.
- Paul de Man, *Semiologia a retoryka*, [w:] idem, *Alegorie czytania. Język figuralny u Rousseau, Nietzschego, Rilkego i Prousta*, tłum. A. Przybysławski, Universitas, Kraków 2004.
- Paul de Man, *Semiologia a retoryka*, „Pamiętnik Literacki” 1986, z. 2.
- Paul de Man, *Semiologia i retoryka*, przeł. W. Kalaga, [w:] *Teoria badań literackich za granicą*, red. H. Markiewicz, t. 4, cz. 2, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1992.
- Paul de Man, *Semiology and Rhetoric*, [w:] idem, *Allegories of reading: Figural Language in Rousseau, Nietzsche, Rilke and Proust*, Yale University Press, New Heaven-London 1979.

- Talan Memmott, *Beyond Taxonomy: Digital Poetics and the Problem of Reading*, [w:] *New Media Poetics: Contexts, Techno Texts and Theories*, eds. A. Morris, T. Swiss, MIT Press, Cambridge 2006.
- Urszula Pawlicka, *Literatura cyfrowa. W stronę podejścia procesualnego*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2017.
- Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook*, eds. R. Simanowski, J. Schäfer, P. Gendolla, transcript, Bielefeld 2010.
- Diovanna di Rosario, *Electronic Poetry. Understanding Poetry in the Digital Environment*, University Printing House, Jyväskylä 2011.
- Michał Rusinek, *Powrót, zwrot i retoryka w myśleniu o retoryce*, „Teksty Drugie” 2001, nr 2.
- Alexandra Saemmer, *Digital Literature – A Question of Style*, [w:] *Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook*, eds. R. Simanowski, J. Schäfer, P. Gendolla, transcript, Bielefeld 2010.
- Janez Strehovec, *Pisarstwo derywatywne: e-literatura w świecie nowych paradygmatów społeczno-ekonomicznych*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3.
- Ewa Szczesna, *Cyfrowa semiopoetyka*, IBL PAN, Warszawa 2018.
- Ewa Szczesna, *Cyfrowa transtekstualność. Użycia cytatu, reprezentacje figur, makroteksty*, [w:] *Teksty kultury uczestnictwa*, red. A. Dąbrówka, M. Maryl, A. Wójtowicz, IBL PAN, Warszawa 2016.
- Wiktor Szklowski, *Sztuka jako chwyt*, tłum. R. Łużny, [w:] *Teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. 2, cz. III, wybór S. Skwarczyńska, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1986.
- Elżbieta Winiecka, *Poszerzanie pola literackiego. Studia o literackości w internecie*, Universitas, Kraków 2020.
- Seweryna Wysłouch, *Literatura a sztuki wizualne*, PWN, Warszawa 1994.
- Seweryna Wysłouch, *Literatura i obraz. Tereny strukturalnej wspólnoty sztuk*, [w:] *Intersemiotyczność. Literatura wobec innych sztuk (i odwrotnie)*. Studia, red. S. Balbus, A. Hejmej, J. Niedźwiedz, Universitas, Kraków 2004.
- Jerzy Ziomek, *Retoryka opisowa*, Ossolineum, Wrocław 1990.

Źródła internetowe

- Jim Andrews, Geof Huth, Lionel Kearns, Marko Niemi, Dan Waber, *First Screeing: Computer Poems. bpNichols 1984. Introduction*, <http://vispo.com/bp/introduction.htm> [dostęp 23.11.2019].
- Zach Whalen, *Lexia to Perplexia (2000-2013)*, <https://www.zachwhalen.net/posts/lexia-to-perplexia-2000-2013/> [dostęp 20.07.2020].

Kinetic Figures in Digital Literature. The State of Research and a Few Doubts

The article presents the state of research on kinetic e-literature. New digital phenomena – combining the issues of visual arts, technology and literature – encourage the redefinition of the latter category in literary studies. Literature in the digital space ceases to be only the art of the word. It uses techniques and codes of other arts, including movement as a new feature, inaccessible to printed literature. In her analysis, the author focuses on this last feature of electronic content. The article recapitulates the state of research on poetics and rhetoric of animated texts. It also discusses methodological problems related to the study of digital literature and presents some examples of rhetorical kinetic figures. The author notes that interpretations of new phenomena in the literary field, grounded in the rhetorical tradition supported by twentieth-century semiotic research, are insufficient to explain all the problems related to digital technology in the humanities. In the conclusion, she points to the need for further research on changes in readers' perception and literary communication.

Keywords: electronic literature, kinetic poem, rhetorical figures, moving text, movement in literature

Data otrzymania tekstu: 9.10.2020 r.

Data zakończenia procesu recenzyjnego: 3.01.2021 r.

Data akceptacji tekstu do druku: 18.01.2021 r.

