

## Ewa SZCZĘSNA

### Poetyka w świecie domen cyfrowych

Technologie mogą pełnić w stosunku do tekstów kultury dwie funkcje. Po pierwsze, technika postrzegana jest jako środek przekazu informacji. Ten jej aspekt uwydatnia się zwykle w momencie pojawiania się nowych technologii, których pojawienie się inspirowane jest przez potrzebę doskonalenia sposobów komunikacji międzyludzkiej. Stopniowo jednak, gdy nowe media ulegają daleko idącemu rozwojowi, uwidocznia się ich udział w kreowaniu znaczeń. Im bardziej niedostrzegalna dla odbiorcy staje się rola środka przekazu nowych technologii (w miarę ich doskonalenia się), w tym większym stopniu uczestniczą w kształtowaniu specyfiki świata tekstu. Przestają być postrzegane wyłącznie jako przekaźniki pośredniczące między uczestnikami komunikacji kulturowej, a stają się językiem kształtującym znaczenia, swoistą „trzecią świadomością” (obok świadomości nadawczej i odbiorczej) – świadomością medialną. Dominująca dotąd rola neutralnego pośrednika między nadawcą i odbiorcą, czegoś „dodanego” do tekstu, zaczyna być drugorzędna wobec funkcji kreowania tekstu, bycia jego integralną częścią.

Ograniczanie rozumienia wysoko rozwiniętych technologii (a należy do nich technologia digitalna) do roli medium jest zatracaniem ich istoty. Nowe technologie odkrywają nowe światy tekstowe, kreują nowe sposoby istnienia tekstualności<sup>1</sup>. Na nowo też określają nadawcę i odbiorcę tekstu, wyznaczając zespół cech, które są dla nich konstytutywne. Jako takie stają się przedmiotem zainteresowania nauk humanistycznych – w tym także poetyki, która zajmując się badaniem

---

<sup>1/</sup> M. Heidegger *Technika i zwrot*, przeł. J. Mizera, Wydawnictwo Baran i Suszyński, Kraków 2002; B. Longo, D. Reiss, C.L. Selfe, A. Young *The Poetics of Computers: Composing Relationships with Technology*, „Computers and Composition” 2003 nr 20, s. 97-118.

sposobów tworzenia tekstów, ujawnia swój ponaddiscyplinarny i ponadsemiotyczny charakter, predyspozycję metodologiczną do badania wszelkiego typu przekazów.

Rozwój technologii stwarza dla poetyki okazję do opisu i klasyfikacji odmiennych od dotychczasowych form kreowania przekazu, do wypracowania możliwych modeli ich analizy i rozumienia<sup>2</sup>. Poetyka może stanowić wspólną płaszczyznę dla porównywania przekazów kreowanych przez różne technologie, a także prognozowania kierunków ich dalszego rozwoju, umożliwiać konfrontację sposobu funkcjonowania pojęć stosowanych do opisu tekstów odmiennych medialnie, semiotycznie, gatunkowo, stylistycznie. Oznacza to próbę odpowiedzi na pytanie, czy zakres znaczeniowy tych pojęć jest taki sam, czy rozumienie danego pojęcia wypracowane w toku jego licznych zastosowań do badania jednego typu przekazów kulturowych jest wystarczający do opisu nowych form tekstowych? Czy na przykład metafora literacka jest tym samym zjawiskiem, co metafora filmowa, a ta z kolei – czy jest tożsama z metaforą w przekazie internetowym?<sup>3</sup> I wreszcie, czy automatyczne używanie pojęć, których rozumienie ukształtowane zostało w odniesieniu do analizy jednego typu tekstów, w stosunku do innych tekstów, bez liczenia się z możliwą modyfikacją sposobu funkcjonowania danego pojęcia w nowych warunkach tekstowych nie jest błędem metodologicznym prowadzącym do zniekształcenia obrazu przedmiotu badań? Wydaje się, że zakres znaczeniowy pojęć stosowanych z powodzeniem w analizie przekazów monosemiotycznych jest niewystarczający do opisu tekstów polisemiotycznych i interaktywnych. Za przykład posłużyć mogą przesunięcia, jakich przekazy te dokonują w sposobie funkcjonowania figur retorycznych czy choćby narracji<sup>4</sup>.

Medium wyznacza relację między znaczącym i znaczonego. Do zacierania granicy między nimi będzie dochodziło w przypadku, gdy wybór systemu znakowego do wyrażenia danego przedstawienia (przedmiotu, zdarzenia, pojęcia) będzie moż-

2/ Zob. J. Drucker *Theory as Praxis: The Poetics of Electronic Textuality*, „Modernism/Modernity” 2002 nr 9, s. 683-691.

3/ O metaforach i metonimiach w przekazach internetowych, zob.: Ch. Desmet, *Reading the Web as Fetish*, „Computers and Composition” 2001 nr 18, s. 55-72; L. Carter *Argument in Hypertext*, „Computers and Composition” 2003 nr 20, s. 14-18; J.C. Cronjé *Metaphors and Models in Internet-based Learning*, „Computers & Education” 2001 nr 37, s. 241-256. Szerzej o metaforze w mediach elektronicznych: R. Gozzi *The Power of Metaphor in the Age of Electronic Media*, Hampton Press, Cresskill, N.Y. 1999.

4/ O wpływie technologii na narrację i fikcję zob.: G. Jones *Secret Characters: The interaction of Narrative and Technology*, „Computers and Composition” 2002 nr 19, s. 7-17; S. Sloane *Digital Fictions. Storytelling in a Material World*, Ablex Publishing Corporation, Stamford, Connecticut 2000; M.L. Ryan *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2001; J. Douglas *The End of Books – Or Books Without End: Reading Interactive Narratives*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2000.

liwie najbardziej zgodny z powszechnym wyobrażeniem tego przedstawienia. Podczas gdy przedstawienie barwy za pomocą znaków wizualnych, oddanie efektów akustycznych za pomocą znaków dźwiękowych czy sytuacji dialogu za pośrednictwem mediów interaktywnych prowadzi do identyfikacji znaczonego i znaczącego, zastąpienie tych przedstawień innymi systemami znakowymi, na przykład słowem (nazwą koloru, opisem efektu akustycznego czy sytuacji dialogowej) sprzyjać będzie uwidocznieniu podziału na znaczone i znaczące. Relacja między znaczącym i znaczącym przedstawienia warunkowana jest znakowym charakterem przedmiotu przedstawienia oraz semiotycznością medium.

Jeśli przyjąć, że istnieje coś, co można by określić mianem semiotycznej i medialnej predyspozycji znaku do określonych typów przedstawień, to należałoby stwierdzić, że predyspozycja ta jest tym większa, im mniejszy jest dystans między znaczącym i znaczącym (im mniej wyrazisty jest podział na znaczone i znaczące), a zbliżenie znaczonego do znaczącego jest tym wyrazistsze, im bardziej predyspozycje semiotyczne znaku odpowiadają temu, co zostaje uznane za cechę konstytutywną (istotę) przedmiotu przedstawienia. Zacieranie granicy między znaczącym i znaczącym związane jest z doświadczeniem rzeczywistości przez postrzegający podmiot oraz z relacją, w jakiej pozostaje znak do tego doświadczenia. Znaczenie ma też moment odniesienia. I tak, jeśli dla postrzegającego podmiotu istotą danego przedstawienia (na przykład drzewa) będzie wygląd, systemem znaków, który doprowadzi do możliwie maksymalnej tożsamości znaczonego i znaczącego, będzie system znaków wizualnych. Ale nie będzie on już systemem najbardziej predysponowanym, jeśli za cechę dystynktywną tegoż przedstawienia uznany zostanie element dźwiękowy (na przykład szum liści). A zatem o adekwatności systemu znaków decyduje w znacznej mierze system wykształconej w postrzegającym podmiocie wiedzy semiotycznej. Wiedza ta uwarunkowana jest percepcyjnym doświadczeniem rzeczywistości modelowanym wykształconymi kulturowo wzorcami przedstawień.

Rozwój nowych technologii umożliwia coraz dalej idącą tożsamość znaczonego z tym, co uznawane jest za zespół cech identyfikujących dany byt materialny pod względem semiotycznym. W konsekwencji dokonuje się w rozumieniu potocznym coraz dalej idąca identyfikacja znaku z przedmiotem rzeczywistym, który rozpoznawany jest na podstawie zespołu cech określających ten przedmiot. Co więcej, wspólnota cech dystynktywnych przedmiotu rzeczywistego i jego przedstawienia pozwala nie tylko na ich przybliżenie czy wręcz identyfikację (co widzimy na przykład w skłonności odbiorcy do utożsamiania przedstawień medialnych z bytami rzeczywistymi), ale wręcz produkcję z n a k ó w d o s k o n a l s z y c h o d w y g l ą d ó w r z e c z y w i s t y c h. To ostatnie zjawisko charakteryzuje zwłaszcza cywilizację mediów cyfrowych, poddających teksty obróbkom komputerowym. Zachowanie możliwie maksymalnej ilości cech dystynktywnych daje efekt zgodności z bytem rzeczywistym, z kolei modyfikacja cech drugorzędnych (na przykład nasycanie barw, hiperbolizacja efektów dźwiękowych, modyfikacja kształtu) oddala w istocie przedstawienia od tych bytów, choć w sposób niezauważalny

dla przeciętnego odbiorcy. Intensyfikacja detali prowadzi do zwiększenia intensywności przekazu<sup>5</sup>, czyni go bardziej sugestywnym i perswazyjnym, zwiększa jego atrakcyjność i aktywizuje odbiór emocjonalny.

Rozwój technologii cyfrowych przynosi dostrzeżoną przez Paula Virilio fuzję tego, co faktyczne i tego, co wirtualne, wyższość „efektu rzeczywistości” nad zasadą rzeczywistości<sup>6</sup>, czy głoszoną przez Jeana Baudrillarda wyższość symulakrum nad imitacją<sup>7</sup>. Jednocześnie, paradoksalnie, wirtualność uznawana za to, co nierzeczywiste, staje się bardzo konkretnym, choć нефизыkalnym składnikiem rzeczywistości, uczestniczącym w życiu kulturalnym, ekonomicznym, politycznym społeczeństwa, żywo reagującym na jego potrzeby. Ta ostatnia właściwość świata wirtualnego znajduje odzwierciedlenie w zdolności do nieustannej modyfikacji i aktualizacji, które wyznaczają charakter tego świata.

Wraz z rozwojem technologii cyfrowych pojawiają się przekazy, które mają charakter nie tylko polisemiotyczny, ale również interaktywny i hybrydyczny<sup>8</sup>. Teksty te kreowane są przez fotografię i telewizję cyfrową, telefonię GSM wyposażoną w możliwość przesyłania krótkich wiadomości tekstowych (SMS) i pakietów danych (GPRS) oraz telekomunikacyjne techniki komputerowe. Technologie cyfrowe wprowadzają odmienne od dotychczasowych warunki funkcjonowania tekstu. Kreują takie gatunki i formy tekstowe, jak na przykład SMSy, e-maile, czaty czy serwisy i fora internetowe, charakteryzujące się odmienną od dotychczasowej strukturą przekazu, modyfikacjami w sferze gramatyki tekstu, specyficzną stylistyką i zmianami w sferze jednostek podstawowych. Te ostatnie poddane zostają polisemiotyzacji, skoro współwystępującymi jednostkami stają się słowo, ikona czy dźwięk.

W sferze jednostek podstawowych dostrzec można zjawisko *p o l i s e m i o t y c z n e s y n o n i m i i* (czy wręcz dubletów). Te same polecenia, na przykład: „wytnij”, „wklej”, „kopiuj”, „cofnij”, „zapisz” mają wersję ikonyczną i słowną. Niektóre z nich (na przykład polecenie „wytnij” w powiązaniu z wizerunkiem nożyczek, „zapisz” w połączeniu z wizerunkiem dyskietki, „drukuj” w powiązaniu z ikoną drukarki) wchodzą w relację *m e t o n i m i c z n ą*<sup>9</sup>, inne (na przykład akapit z prawej, akapit z lewej, formatuj kolumny, zewnętrzna krawędź) two-

5/ P. Virilio *Maszyna widzenia*, w: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2001, s. 47.

6/ Tamże, s. 41.

7/ J. Baudrillard *Porządek symulakrów*, w: *Widzieć, myśleć, być...*, s. 63-78.

8/ Zob.: D. Grigar *The Challenges of Hybrid Forms of Electronic Writing*, „Computers and Composition” 2005 nr 22, s. 375-393.

9/ Zob. też: E. Gajewska *Komputer cały w obrazkach. Komunikat słowny versus ikonki*, w: *Między oryginałem a przekładem*, t. 10: *Między tekstem a obrazem. Przekład a telewizja, reklama, teatr, film, komiks, Internet*, red. U. Kropiwiec, M. Filipowicz-Rudek, J. Konieczna-Twardzikowa, Księgarnia Akademicka, Kraków 2005, s. 171-179.

szą powtórzenia *i n t e r s e m i o t y c z n e*, jeszcze inne (na przykład minimalizuj, zamknij) mają charakter znaków umownych. Kreowane w przekazach cyfrowych metafory i powtórzenia mają też charakter interaktywny – uruchamiane są w efekcie działań użytkownika. Wersja słowna ikon pojawia się w momencie „najechniania” myszą na ikonę.

Jednym z istotniejszych wyznaczników tekstualności staje się zewnętrzna atrakcyjność przekazu przy jednoczesnej tendencji do jego kondensacji. Przyciągnięciu uwagi służą ruchomy obraz, barwa i dźwięk. Redukcji ulega warstwa słowna. Na usługach kondensacji pozostaje częste odwoływanie się do *e l i p s y*, która wspomaga intensyfikację odbioru.

Znak komputerowy ma budowę *p a l i m p s e s t o w ą* – jest hybrydą elementów odmiennych semiotycznie (piktogramu i tekstu słownego), ale tożsamy lub bliskich znaczeniowo. Palimpsestyczność znaku na tym się jednak nie kończy. Łączy on bowiem nie tylko funkcję przedstawiania i oznaczania, ale również funkcję *d z i a ł a n i a*. Polecenie „wytnij” z wizerunkiem nożyczek jest jednocześnie samą czynnością wycinania, o ile spełniony zostanie wcześniej warunek zaznaczenia tekstu. Jeden znak pełni jednocześnie wiele funkcji, co jest efektem dążenia do maksymalnej ekonomizacji przekazu. Wielofunkcyjność znaku nadaje mu wartość homonimu, jednak nie tyle w sferze znaczeń, co w sferze gramatyki przekazu.

Nieczytelne dla przeciętnego użytkownika kody informatyczne, zasady cyfrowej rejestracji znaków decydują o nowej gramatyce tekstu, nowej hierarchii konstytuujących go elementów, odmiennie od tej wypracowanej przez kulturę druku czy nawet zapis analogowy. Zakłócenie dotychczasowej hierarchii widoczne jest choćby w tym, iż na tym samym poziomie gramatycznym przekazu sytuowane są zarówno ikony uruchamiające obróbkę graficzną tekstu (na przykład akapit wyśrodkowany, akapit z lewej), jak i te, których wybór wiąże się z ingerencją w sens przekazu (na przykład: pogrubienie, podkreślenie, wycięcie elementu tekstowego czy jego wklejenie). Analogiczną wartość techniczną mają i proste czynności graficzne, i skomplikowane działania redakcyjne dokonywane na całych tekstach, operacje graficzne i językowe, odnoszące się i do pojedynczych słów, i do całych tekstów.

Technologie cyfrowe mają istotny wpływ na sposób funkcjonowania znaków. Mike Sandbothe zwraca uwagę na cztery tendencje transformacji semiotycznej, która charakteryzuje przekazy internetowe. Są to: *u p i s m i e n n i e n i e m o w y* („pisanie dialogu, w toku którego interaktywnie rozmawia się, pisząc”), *o r a l i z a c j a p i s m a* („użytkowanie pisma w trybie rozmowy”), *i k o n i z a c j a p i s m a* (traktowanie pisma jak obrazu, rehabilitacja pism nefonetycznych) oraz *u p i s m i e n n i e n i e o b r a z u* („oderwanie obrazu od jego funkcji odbicia”)<sup>10</sup>. W przekazach komputerowych „czytamy obraz jako znak, który odsyła nas do innych znaków nie tylko semantycznie, lecz również i przede wszyst-

10/ M. Sandbothe *Transwersalne światy medialne. Filozoficzne rozważania o Internecie*, w: *Widzieć, myśleć, być...*, s. 215-222.

kim pragmatycznie, tj. przez proste kliknięcie myszą<sup>11</sup>. Dochodzi zatem z jednej strony do kumulacji kilku funkcji w jednym znaku, z drugiej zaś do przesunięć i przewartościowań w dotychczasowym sposobie jego istnienia. W konsekwencji oznacza to modyfikację ontycznej wartości znaku. Hipertekst przeciwstawia się przypisaniu określonej funkcji do określonego znaku. W tej samej funkcji – aktywnego odsyłania do kolejnego tekstu – może występować zarówno słowo, jak i obraz.

Zacieranie granic między pismem i mową widoczne jest szczególnie w przypadku „e-maili” czy „gad-gadu” i przejawia się w dążeniu do syntetyzowania przekazu, posługiwania się składnią języka mówionego, często w połączeniu z brakiem dbałości o interpunkcję i ortografię (brak stosowania znaków diakrytycznych), odwoływaniem się do skrótów literowych (na przykład stosowane w „gad-gadu” z/w oznacza: „zaraz wracam”) oraz przekazywaniem dodatkowych informacji za pośrednictwem organizacji graficznej tekstu (na przykład posłużenie się wielkimi literami odbierane jest jako okrzyk). Charakterystyczna dla oralnej komunikacji możliwość zastąpienia opisu danej rzeczy czy zjawiska ich prezentacją obrazową (wskazaniem na coś, pokazaniem czegoś) czy dźwiękową tu znajduje wyraz w otwartości semiotycznej przekazu, skłonności do jego polisemiotyzacji, tworzenia tekstu w interakcji wypowiedzi słownej z plikiem obrazowym, muzycznym i filmowym. A ponieważ obraz odbierany jest szybciej niż pismo, posługiwanie się nim sprzyja nieustannemu przyspieszaniu procesu komunikacji.

W tendencji do oralizacji i ikonizacji pisma, do przyspieszania procesu komunikacji, wpisuje się także posługiwanie się emotikonami, które określa się często mianem współczesnych hieroglifów, a które są uproszczonymi obrazkami tworzonymi z dostępnych na klawiaturze znaków interpunkcyjnych i liter. Emotikony komunikują zwykle stany emocjonalne, choć mogą również wyobrażać sławnych ludzi (na przykład ☺:–{### emotikon wyobrażający Osamę Bin Ladena) czy zwierzęta (=^\_^ = emotikon wyobrażający kota), dokonują ich wizualizacji, naśladując, w sposób uproszczony, ludzką mimikę czy cechy charakterystyczne wyglądu. Są to na przykład:

- ☹( płacz
- ☺) uśmiech
- ☹D głośny śmiech
- ☹( smutek
- ☹\* całus
- ☹/ niesmak
- ☹) traktowanie czegoś z przymrużeniem oka
- ☹-P pokazanie języka
- ☹-O zdziwienie

Znaki te mogą mieć różną realizację graficzną w różnych programach, co oznacza uczestnictwo w kreowaniu odmiennych poetyk przekazów i specyfikację tekstu.

11/ Tamże, s. 221.

W przypadku „gad-gadu” na przykład, wybierane z listy, zyskują formę kolorowych, trójwymiarowych, ruszających się główek, które ożywiają przekaz, przyciągając uwagę odbiorcy (pełnią więc funkcje perswazyjną). Emotikony mogą też oddawać stopniowanie uczucia, chociażby jego hiperbolizację na drodze zwielokrotnienia jednego ze znaków. Istotną ich cechą jest otwartość na nieustanne uzupełnienia i modyfikacje – na przykład użycie 8-) zamiast :-) oznacza również uśmiech, ale osoby noszącej okulary.

Tekst w świecie wirtualnym nie funkcjonuje jako skończona całość, ale znajduje się w stanie ciągłej niegotowości. H i p e r t e k s t, inaczej niż w przypadku tekstu drukowanego czy przedstawienia teatralnego, nie ma początku ani końca. Wejście do Internetu jest wejściem w przestrzeń nieskończonej liczby tekstów, których granice są trudne do wyznaczenia<sup>12</sup>. Każda strona internetowa jest jednocześnie całością i fragmentem wielu innych całości. Nie zajmuje ustalonego jednego miejsca w porządku innych stron. Stanowi jednocześnie moment wyjścia do innych stron i dojścia z ich pozycji. Sama będąc tekstem, może być jednocześnie początkiem, końcem, środkiem innych tekstów: „Każdy tekst, każdy obraz, każda strona Sieci ma tendencję do tego, by uważać się za jej centrum: każda przeglądarka WWW, każdy provider *on line* występują *implicite* lub *explicite* z urośzieniem, że otwierają jedynie prawdziwe i autentyczne dojście do medium<sup>13</sup>”.

Strony mają charakter interaktywny, polisemiotyczny, multimedialny i polistylistyczny. Łączą tekst drukowany z fotografią, dźwiękiem, formami graficznymi, audiowizualnymi; polecenia i informacje techniczne z informacjami handlowymi, finansowymi, turystycznymi, politycznymi, kulturalnymi, naukowymi (i wieloma innymi), stylem dziennikarskim, artystycznym, reklamą. Mają charakter wielojęzyczny (z wyraźną dominacją języka angielskiego). Są jednocześnie formą skończoną w danym momencie i deklarującą otwartość na nieustanną aktualizację, stanowiącą medium dla wielu innych tekstów, mającą wartość tekstu i narzędzia umożliwiającego dostęp do innych tekstów.

O organizacji strony decydują ich właściciele i twórcy: firmy, organizacje państwowe, instytucje społeczne, polityczne, kulturowe a wreszcie indywidualni użytkownicy. W strukturze strony eksponowane jest za pośrednictwem umiejscowienia, barwy, ruchu to, co dla osoby czy instytucji, którą strona reprezentuje, tematu, którego dotyczy, jest w danym momencie najistotniejsze. Niektóre strony – jak choćby te otwierane przez wirtualnych „automatycznych interpretatorów”, jakimi są wyszukiwarki, organizowane są wokół jednego hasła. Wpisanie do wyszukiwarki (na przykład „Google”, „Altavista”) słowa „Sobieski” spowoduje pojawienie się strony, na której – na zasadzie homonimii – pojawią się obok siebie propozycje dojść do kolejnych stron, rozszerzeń informacji o Sobieskim-królu i Sobieskim-

12/ P. Celiński *Wyzwania hipertekstu – granice nieograniczonego*, w: *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Universitas, Kraków 2005, s. 385-397.

13/ M. Sandbothe *Transwersalne światy medialne*, s. 226.

szkole czy hotelu. Zestawianie elementów na zasadzie asocjacji słownej, wprowadza odmienną od przyczynowo-skutkowej logikę kreowania tekstu.

Obecność połączeń hipertekstowych sprawia, że tekst może być czytany nie tylko linearnie, ale i „w głąb”. Tekst nie jest „płaski”, nie ma też jednego kierunku odbioru, wyznaczonego przez autora i specyfikę medium. W przekazach hipertekstowych możliwe jest łączenie charakterystycznego dla pisma czy muzyki odbioru linearnego, właściwego przekazom obrazowym, w których elementy postrzeżenia funkcjonują w sposób symultaniczny, odbioru wyznaczonego przez porządek postrzegania z właściwym dla hipertekstu otwieraniem kolejnych fragmentów tekstu, stron, za pośrednictwem aktywnych słów i obrazów (ikon). Możliwość rozwijania tekstu „w głąb”, nadawania mu struktury drzewa, finguje trójwymiarowość przestrzeni świata tekstu, stwarza wrażenie zorganizowania na kształt rzeczywistości fizycznej. Hipertekst tworzy nierzeczywistość, gdyż pozbawioną aspektu fizycznego rzeczywistość, która nie imituje rzeczywistości fizycznej, ale ją symuluje. Złudzenie realności jest tym silniejsze, że porządek ujawniania się tego świata zależy od wyborów dokonywanych przez użytkownika.

Zmianie ulega struktura świata przedstawionego. W przypadku Internetu mamy do czynienia z istnieniem niezliczonej ilości równoległych dyskursów. Użytkownik, otwierając za pomocą kliknięcia kolejne strony, korzystając z *t e c h n i k i r o z w i j a n i a* tekstu, tworzy dyskurs jednorazowy i każdorazowo inny, którego porządek zależy wyłącznie od jego woli. To sprawia, że Internet *u n i e w a ż n i a i n w e r s j e*. Nie jest możliwy tok inwersyjny, gdyż nie ma raz ustalonego porządku; swoboda wybierania elementów tekstowych, konfigurowania ich w dowolnie wybranej kolejności nie jest zakłóceniem jakiegoś porządku, ale zasadą organizującą porządek tekstowy, w którym mieści się możliwość powrotu do stron poprzednich czy prześledzenie sekwencji przeglądanych stron w porządku przeciwnym do porządku ich wybierania. W efekcie znacznemu osłabieniu ulegają związki przyczynowo- skutkowe między następującymi po sobie (wybieranymi) stronami.

Wyborem kolejnej strony rządzi zasada celowości (docieranie do określonej informacji) lub przypadkowości. Momentem przejścia może być każda z sąsiadujących obok siebie ikon (słów), które związki przyczynowo-skutkowe zastępują związkiem uszczegółowiania, precyzowania, rozwijania wybranego elementu. Jako taki, dyskurs Internetowy bliższy wydaje się być myśleniu asocjacyjnemu niż przyczynowo-skutkowemu, skojarzeniowości niż logicznemu wnioskowaniu; „sieć Internetu [...] neguje ideę centrum i wynikające stąd reguły porządkowania rzeczywistości”<sup>14</sup>. Zniesieniu ulega kategoria konieczności i nieodwracalności zdarzeń organizująca tradycyjne fabuły, decyzja o porządku rozwijania kolejnych sekwencji tekstu przenoszona jest na odbiorcę. W dyskursie Internetowym zawsze można wrócić i wybrać coś innego (opcja cofania wpisana jest w porządek dyskursu).

Możliwość cofnięcia działań i kreowania dyskursu niejako „od nowa” dają efekt nieograniczonego limitu prób i powtórek.

Zarówno poszczególne strony, jak i cały Internet można traktować jako fragmentaryczną, hybrydyczną, wielotematyczną i niedokończoną całość lub widzieć w nich rodzaj wirtualnego kolażu, w którym trudno jest wyznaczyć granice poszczególnych tekstów i w którym dochodzi do zaniku tradycyjnych ram. Dotychczasowe wyznaczniki delimitacyjne tekstu wypierane są przez istniejące symultanicznie na płaszczyźnie ekranu ramy wewnętrzne wyznaczone w sposób czysto graficzny. Nawiązanie do koncepcji ram w malarstwie i ekranu filmowego, nawiązanie widoczne także w kompozycji aktywnych okien, służy oswojeniu odbiorcy z nowym medium.

W wypowiedziach teoretycznych dotyczących przekazów wirtualnych powraca refleksja dotycząca tego, iż charakterystyczne dla nich struktury tekstowe pojawiały się już i nadal są obecne w innych mediach. Asocjacyjność charakterystyczna jest dla dwudziestowiecznej prozy strumienia świadomości, a eksperymenty z linearną lekturą książki pojawiły się już w XVIII wieku (w powieści Laurence’a Sterne’a *Życie i myśli J.W. Pana Tristama Shandy*). Na związkach jednego tekstu z innym oparte są rozmaite odmiany intertekstualności, zawieranie jednego tekstu w innym charakterystyczne jest dla kompozycji szkatułkowej, z łączenia elementów gotowych korzysta technika kolażu stosowana w dziełach sztuki awangardowej czy w instalacjach sztuki konceptualnej. Według Ryszarda W. Kluszczyńskiego „charakterystyczne dla lat sześćdziesiątych zjawiska takie, jak sztuka procesualna, happening, sztuka konceptualna, Fluxus, sytuacjonizm, techno-art, sztuka kinetyczna, a później mediatyzm lat siedemdziesiątych, stworzyły wspólnie fundament sztuki interaktywnej”<sup>15</sup>. Równoczesność przedstawień charakterystyczna jest dla przekazów symultanicznych, od teatru średniowiecznego po współczesną prasę, w której łączone są teksty zróżnicowane tematycznie, semiotycznie i funkcjonalnie. W tekstach drukowanych od dawna zadowoływały się przypisy, diagramy, wykresy. „Wynalazek hipertekstu – pisze Piotr Rypson – odwołuje się [...] do powszechnie stosowanych narzędzi naukowych i edytorskich – a więc techniki stosowania przypisów w tekście [...], aneksów, indeksów, oraz dawniejszych jeszcze diagramów logicznych, drzew informacyjnych wszelkiego rodzaju”<sup>16</sup>.

To jednak, co w innych mediach bądź to funkcjonowało i nadal funkcjonuje na zasadzie artystycznego eksperymentu, bądź to pełni funkcję pomocniczą, drugorzędą technologie cyfrowe czynią zasadą. To, co gdzie indziej ma stosunkowo niewielki zasięg, jest zjawiskiem efemerycznym, skończonym, możliwym do ogarnięcia, tu jest praktyką tekstową uprawianą na niespotykaną dotychczas skalę, charakteryzującą się nieskończonością i zagęszczającą się w postępie niemal geometrycznym siatką powiązań.

15/ Tamże, s. 102.

16/ P. Rypson *Hipertekst i hipermedia – problem autorstwa*, w: *Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej*, red. M. Hopfinger, IBL, Warszawa 1997, s. 37.

Obserwowany w ciągu ostatniego ćwierćwiecza gwałtowny rozwój form przekazu wykorzystujących komputerowe technologie cyfrowe prowadzi do kształtowania się nowego typu cywilizacji. Znaczenie, jakie mają technologie cyfrowe dla rozwoju form tekstualności, szeroko pojętej komunikacji międzyludzkiej, organizacji życia społecznego (kształtowanie się społeczeństwa informacyjnego, którego obywatele mają szeroki dostęp do informacji, rozrywki, usług, mogą porozumiewać się i dokonywać różnego typu operacji na odległość) jest co najmniej tak duże, jak w przypadku wynalazku pisma czy druku oraz technicznych środków ich utrwalania. Jednocześnie, co znamienne, pełną ocenę wpływu technologii cyfrowych na kulturę i życie społeczne hamuje szybkie tempo rozwoju tych technologii, które znacznie przewyższa odkrywanie sposobów wykorzystania nowych mediów i uniemożliwia w pełni zdystansowaną refleksję nad społecznymi, kulturowymi, tekstowymi konsekwencjami owych zmian i nad ontycznym ich wymiarem.

Specyfiką domen cyfrowych na tle dotychczasowych mediów jest już chociażby to, że podczas, gdy na przykład pismo czy druk mają swoją reprezentację fizyczną, to współczesne środki przekazu elektronicznego w większości przypadków takiej reprezentacji nie posiadają. Istotą zapisu informacji na nośniku magnetycznym (dyskietka, dysk twardy) jest zmiana polaryzacji domen warstwy magnetycznej nośnika, bez dokonywania jakichkolwiek zmian fizycznych w obrębie samego nośnika. Brak reprezentacji fizycznej dotyczy tak samo tworzenia przekazu, jak i jego kopiowania oraz rozpowszechniania drogą elektroniczną. Przesyłane przy użyciu kabla informacje, kodowane poprzez indukowanie prądu elektrycznego, z fizycznego punktu widzenia są naprzemiennym ruchem elektronów w jedną lub drugą stronę („0” lub „1”). Co więcej, tkanka przekazu – jego struktura głęboka – jest taka sama niezależnie od tego, czy mamy do czynienia z obrazem, dźwiękiem czy słowem. Nie może być tu mowy o Ingardenowskim rozróżnieniu na malowidło i obraz. Obraz czy zapis, słowny czy nutowy mogą oczywiście jawić się przed naszymi oczyma na ekranie komputera, jednak ich struktura głęboka jest taka sama, niezależnie od tego, co pojawia się na ekranie. Przekazy mogą być łatwo usunięte, wymienione na inne, zmieniane. Poprawki są podmianną elementów, niepozostawiającą fizycznego śladu – są podmianną oryginałów. W efekcie proces tworzenia może być nieskończony. Takimi tekstami i jednocześnie gatunkami o otwartej, wciąż aktualizowanej i hybrydycznej strukturze, są strony internetowe.

Podczas gdy otwartość i hybrydyczność gatunkowa oraz stylistyczna jako wszechobecna we współczesnej kulturze nie jest cechą wyróżniającą przekazu internetowego, jest nią niewątpliwie otwartość jednostkowego tekstu, jego nieustanna gotowość na zmiany czy wręcz wpisana w jego istotę zasada ciągłej aktualizacji. Strona internetowa to tekst z założenia chwilowy, nastawiony na to, co przychodzi i co nieustannie ją modyfikuje, choć jednocześnie to tekst gotowy. Charakteryzująca ją otwartość nie jest efektem celowego lub niezamierzonego niedomknięcia, ale wpisanego w sytuację formy tekstowej niezakończenia,

które stanowi cechę gatunkową określonego typu tekstów. W efekcie zmienność i gotowość nie są cechami sprzecznymi czy wykluczającymi się, ale wzajemnie się uzupełniają.

Brak reprezentacji fizycznej przekazów cyfrowych sprawił, że kreowane w nich światy zyskały miano „wirtualnych”, czyli nierzeczywistych. Nie oznacza to, że „świat wirtualny” jest całkowicie oderwany od rzeczywistego. Wręcz przeciwnie, stwarza jego wierne kopie, niejako reprodukuje go, jak zauważa Jean Baudrillard, „zasada wirtualności jest logicznym następstwem zasady rzeczywistości”<sup>17</sup>. Podobieństwo świata wirtualnego i rzeczywistości fizycznej jest podobieństwem wizualnym. W istocie obie rzeczywistości charakteryzuje całkowita odmienność ontyczna, choć obie na siebie oddziałują, przekraczając wyznaczone przez siebie przestrzenie.

Rozwój technologii cyfrowych prowadzi do wyjścia poza naśladowanie rzeczywistości, której wyglądy stają się materiałem poddawanym dalszej obróbce. Technologie te mają moc oddziaływania na rzeczywistość fizyczną, zaangażowane są w życie społeczne w bardzo konkretny sposób (na przykład wykorzystywane przy transakcjach finansowych, w przemyśle, polityce, kulturze, nauce, szkolnictwie). W efekcie coraz bardziej zaciera się granica między tym, co rzeczywiste i tym, co nierzeczywiste, między prawdą i zmyśleniem, między rzeczywistością i sztuką. Nieostra staje się też definicja tekstu. Tekstem nie są wyłącznie tradycyjnie określone tym mianem przekazy piśmienne, ale również przekazy internetowe, telewizyjne i radiowe. Współcześnie tekst może mieć różną wartość ontyczną, posługiwać się wieloma systemami semiotycznymi, korzystać z różnych mediów.

Technologie digitalne mają niewątpliwy wpływ na przesunięcia w sposobie rozumienia tekstu. Wypracowanie zasad technologii cyfrowych, tj. opartych na systemie dwójkowym, doprowadziło do powstania zupełnie nowego systemu znaków, którego podstawę stanowi układ zero-jedynkowy lub – z logicznego punktu widzenia – układ prawda – fałsz. Budowane przy jego użyciu systemy liczbowe (nie dziesiętny, a dwójkowy lub szesnastkowy) i znakowe (kody znakowe, z których ASCII zdobył największą popularność) tworzą nowy alfabet, który z łatwością jest tłumaczony na wszystkie systemy znakowe świata, w tym systemy językowe nawet tak odległe od naszego, łacińskiego, jak arabski, chiński czy japoński.

Struktura 0:1 – wspólny niematerialny budulec dla przedstawień obrazowych, dźwiękowych, słownych umożliwia kreowanie tekstu (a zatem znaczeń) ze wszelkich dostępnych typów znaków. Technologie cyfrowe odkrywają w sposób dównań i wszelkich semiosfer o znaczeniach. Umożliwiają tworzenie tekstów na wzór postrzegania i rozumienia rzeczywistości fizycznej. Ukazują, że nie ma semiosfer mniej lub bardziej predysponowanych do tworzenia wszelkich znaczeń, choć można mówić o predyspozycjach określonych semiosfer do kreowania pewnych typów znaczeń (na przykład do prezentowania wyglądków

17/ J. Baudrillard *Rozmowy przed końcem*, przeł. R. Lis, Sic!, Warszawa 2001, s. 92; zob. też: teoria symulaków Baudrillarda.

bardziej predysponowane wydają się przedstawienia obrazowe, zaś do nazywania zjawisk niematerialnych, w szczególności pojęć abstrakcyjnych – słowo). Technologie cyfrowe ujawniają, że najlepsze efekty tekstotwórcze daje współdziałanie semiosfer w tworzeniu znaczeń. Zapis 0:1 stawia wszystkie semiosfery: obraz, dźwięk, słowo na tym samym poziomie epistemologicznym. Oznacza to, że poznanie może dokonywać się za pośrednictwem różnych systemów znaków, choć nie każdy system jest tak samo predysponowany do każdego typu poznania (i każdego przedmiotu opisu). Brak jednakowych predyspozycji leży u podłoża poszukiwania nowych form wyrazu a w konsekwencji kształtowania nowych kierunków w sztuce. Jednocześnie najlepszy efekt w dążeniu do oddania w tekście wyglądu i zdarzeń rzeczywistości daje współdziałanie różnych semiosfer w tworzeniu znaczeń.

Zmianie ulegają też stopniowo relacje między starymi i nowymi mediami. Nowe media, oparte na nowych technologiach, kreujące nowe formy tekstowe, mają wpływ na formy zastane. Rozwój technologii prowadzi do powstania mediów. Oznacza to, że mediom, które dotychczas pełniły funkcję przekazywania tekstów, powierza się rolę medium innego medium. Ilustracją tego zjawiska może być zamieszczanie w czasopismach czy książkach płyt CD, VCD czy DVD. Innego przykładu dostarczają książki elektroniczne<sup>18</sup>. W obu przypadkach mamy do czynienia z obecnością medium w medium: w pierwszym przypadku z obecnością fizyczną (współobecnością innego nośnika wraz z utrwaloną na nim informacją), w drugim – z kopiowaniem struktur medialnych (specyfiki innego medium jako nośnika tekstu). Przejawem powtarzalnej mediatyzacji są też obecne w Internecie obrazy oraz sekwencje filmowe, jako że są one multimedialnymi domenami tekstów rozpowszechnianych przy użyciu technik komputerowych. Takimi domenami są chociażby bannery reklamowe będące formą komunikatu internetowego, która w ciągu niedługiego czasu wszechobecności w sieci, zdążyła uczynić znaki firmowe „Intela”, „Microsoftu”, „Netscape’a”, czy „Google” łatwo rozpoznawalnymi dla milionów użytkowników.

W dobie technologii cyfrowych powszechny staje się współdziałanie wielu mediów w kreowaniu przekazów. I tak, w programach telewizyjnych BBC wykorzystuje się strony internetowe (serwisy informacyjne) kanału telewizyjnego. Pojawiające się na ekranie programu telewizyjnego strony internetowe są przykładem cyfrowego medium. Oto medium telewizji przywołuje struktury tekstowe charakterystyczne dla innego medium (w tym przypadku Internetu). Innym przykładem może być cytowanie w programach telewizyjnych fragmentów gier komputerowych, audycji radiowych czy stron z gazet i czasopism. Podobnie z cytatem transmedialnym mamy do czynienia w przypadku zaprezentowania na stronach internetowych okładki książki, jej stron czy plakatu lub w książce ilustracji czyjś malarstwa.

<sup>18/</sup> Zob. M. Ożóg *Książka elektroniczna* oraz R. Chymkowski *Literatura na morzu i w sieci – czyli kim chce być czytelnik e-książek*, w: *Liternet. Literatura i Internet*, red. P. Marecki, Rabid, Warszawa 2002.

Konstruowanie tekstu w efekcie interakcji różnych mediów może być również działaniem reklamowym mającym na celu zachętę do korzystania ze stron internetowych stacji czy kupna określonego programu komputerowego. Jednocześnie jest wyrazem współdziałania mediów w kreowaniu tekstów. W efekcie zatarciu ulega granica między informacją i reklamą, media stają się a u t o r e f e r e n c y j n e:

Telewizja mówi tylko jedno: jestem obrazem, wszystko jest obrazem. Internet i komputer mówią tylko jedno: jesteśmy informacją, wszystko jest informacją. Znak sam czyni siebie znakiem, medium samo robi sobie reklamę. [...] Informacja i media sforowały mur pod nazwą „ani prawdziwe, ani fałszywe”, [...] wszystko w tej dziedzinie opiera się na chwilowej wiarygodności – mediatyzacja jako taka zatarła ślady odniesień i prawdy.<sup>19</sup>

Współczesne technologie, umożliwiające łączenie przekazu tekstowego z dźwiękowym i wizualnym, przekazywanie prostych obrazów, ale i sekwencji filmowych pozwalają na tworzenie tekstów atrakcyjnych i sugestywnych a jednocześnie chcących uchodzić za wierne odbicie rzeczywistości pozatekstowej. Sugestywność przekazu oznacza zaangażowanie aspektu perswazyjnego. Teksty polisemiotyczne i interaktywne ukazują, że w praktyce tekstowej nie ma możliwości oddzielenia od siebie informacji, perswazji i estetyki, które nie są odrębnymi jakościami, ale aspektami tekstualności, zdolnymi do tworzenia najrozmaitszych kombinacji (piękno czy informacja mogą pełnić funkcję perswazyjną, perswazja może być estetyczna).

Swoboda łączenia znaków oraz łatwość wymiany elementów przekazu decydują o tym, że media cyfrowe mają hybrydyczny charakter. Zacieśnia się granica między dyscyplinami, stylami i gatunkami wypowiedzi, a także między prawdą i zmyśleniem. Ogromne możliwości twórcze technologii digitalnych w połączeniu ze znaczną dostępnością i łatwością kreowania prostych przekazów powodują, że technologie te uczestniczą w tworzeniu tekstów kultury zarówno wysokiej, jak i masowej. I tak, w Internecie teksty wartościowe poznawczo, spójne logicznie i językowo często sąsiadują z tekstami pozbawionymi wartości merytorycznych i estetycznych, odznaczającymi się skrótowością i niechlujstwem językowym. Brak cenzury sprawia, że tym większa staje się odpowiedzialność odbiorcy za czytany tekst. Do coraz większej odpowiedzialności za jakość przekazu poczuwają się też właściciele i twórcy stron, którym, wobec wzrastającej konkurencji ze strony innych portali, zależy na coraz lepszej jakości stron i przyciąganiu do nich odwiedzających strony internautów.

W komunikacji internetowej istotnej modyfikacji ulegają relacje nadawczo-odbiorcze<sup>20</sup>. Odbiorca staje się nadawcą, współkreatorem przekazu. Zmieniającej

<sup>19/</sup> J. Baudrillard *Rozmowy...*, s. 95-96.

<sup>20/</sup> Zob. np. M. Hopfinger *Między reprodukcją a symulacją rzeczywistości. Problemy audiowizualności i percepcji*, w: *Od fotografii...*, s. 20-23; jak również także: P. Rypson *Hipertekst i hipermedia – problem autorstwa*, s. 37-39 oraz T. Miczka *O niektórych przesunięciach komunikacyjnych*, s. 45-49. Ponadto: P. SitarSKI *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002.

się roli odbiorcy towarzyszy zmiana jego nazwy – staje się użytkownikiem cyfrowego świata. Uczestnictwo w kreacji prowadzi do większego zaangażowania odbiorcy. Technologie digitalne przewyżniają to, co krytyka czyniła podstawowym zarzutem wobec mediów analogowych – mianowicie bierność odbiorcy. Wymienność ról piszącego i czytelnika uznawana jest za jeden z podstawowych wyróżników hipertekstu<sup>21</sup>.

Kumulacji ról komunikacyjnych, wewnątrztekstowych: nadawcy, odbiorcy, postaci tekstowej (na przykład bohater w grach komputerowych) towarzyszy łączenie ich z rolami zewnątrztekstowymi: autora, redaktora, programisty, użytkownika:

Pisania i czytania nie da się w Sieci oddzielić od kreatywnego instalowania hiperlinków, od estetycznego kształtowania design stron WWW, od tworzenia za pomocą graficznych edytorów i od zycznego programowania z użyciem HTML. Wszystkie to są dokonania praktyczne, tzn. rękodzielnicze, które wytrącają piszącego z pozycji jedynie obserwatora i włączają go w konkretne konteksty działania.<sup>22</sup>

Porządek stawiania się tekstu wyznaczany jest przez porządek działań użytkownika. Tekst tworzony jest jednocześnie na zasadzie kolażu – łączenia elementów gotowych: plików filmowych, obrazowych, tekstowych, a także ich modyfikacji (dopisywania, zmieniania, retuszu, redagowania). Jak pisze Mirosław Przyłipiak:

Wgrywam sobie film Bergmana. Następnie mogę ten film z nabożeństwem oglądać. Ale mogę też wziąć kamerę wideo i dograć jak gdyby nowe sceny do tego filmu. Mogę wziąć inny film Bergmana albo Sjoströma i porównać poszczególne sceny albo obrazy [...]. Może być tak, że na tym skończę. Ale może też być tak, że efekt mojej pracy wrzucam następnie do sieci Internetu i jakiś kolejny autor (?), odbiorca (?) wgrywa to do siebie i dokonuje tej samej operacji, co ja. Kto jest autorem powstałego w ten sposób tekstu audiowizualnego? Bergman? Ja? Kolejny użytkownik? Kwestia autorstwa rozmywa się w sieci komputerowych interfejsów, teksty autorskie zmieniają się we współczesne, audiowizualne apokryfy.<sup>23</sup>

Działania konkretnego użytkownika powołują do życia instancję wewnętrznego autora-sprawcy porządku ujawniania się tekstu. W efekcie przestrzeni tekstu jest jednocześnie przestrzenią czynności nadawczo-odbiorczych. Kumulacja i wymienność ról nadawczo-odbiorczych sprawiają, że czas dziania się tekstu pokrywa się z czasem jego tworzenia i odbioru. Zaangażowanie użytkownika, jego nieobecna (fizycznie) obecność wirtualna

21/ Zob. E. Wilk *Nawigacje słowa. Strategie werbalne w przekazach audiowizualnych*, Rabid, Kraków 2000, s. 39. Zob. też przywoływane przez autora prace: G.P. Landow *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Johns Hopkins University Press, Baltimore–London 1992; M. Joyce *Notes Toward an Unwritten Non-Linear Electronic Text*, „Postmodern Culture” 1991 nr 1.

22/ J. Baudrillard *Rozmowy...*, s. 227.

23/ M. Przyłipiak *Nowe media – zasadnicza przemiana kulturowa*, w: *Od fotografii...*, s. 101.

zwiększa efekt uwiarygodnienia symulakrum. Kumulacja i podmienialność ról, jakie może użytkownik nadawać podmiotowi wewnętrznemu, zwiększa jego elastyczność, służy zamazaniu granic między statusem, jaki w świecie wirtualnym ma podmiot tekstu naukowego, dziennikarskiego, artystycznego, uczestnik forum internetowego czy gracz w grze fabularnej.

Nierzeczywisty świat może być tworzony tylko przez nierzeczywiste uczestnictwo. W momencie wejścia w ten świat użytkownik uzyskuje ten sam status, co świat, w którego tworzeniu uczestniczy – status wirtualnego podmiotu<sup>24</sup> – sprawcy tekstu. Działania wirtualnego podmiotu możliwe są dzięki fizycznej i intelektualnej aktywności użytkownika i programisty, którzy są z e w n ę t r z n y m i i n s t a n c j a m i a u t o r s k i m i. Tworzony przez nich podmiot wewnętrzny może ujawniać się jako tworzący tekst z elementów wprowadzanych z zewnątrz – kopiowanych lub własnych, ikonicznych, słownych, dźwiękowych lub z elementów zastanych w świecie wirtualnym (w tym ostatnim przypadku staje się *bricoleur'em*). W przypadku Internetu można mówić o świecie tekstu gotowym, istniejącym potencjalnie, ale realnie konstytuowanym w akcie wyborów dokonywanych przez podmiot wewnętrzny.

W kulturze komputerów uczestnikiem komunikacji jest program, któremu użytkownik zadaje pytania, udziela odpowiedzi, żywo reagując na to, co pojawia się na monitorze komputera. Daleko idąca kumulacja ról komunikacyjnych skutkuje w ewolucji statusu przekaźnika, stającego się odbiorcą i nadawcą komunikowanych treści. Program komputerowy poddany zostaje a n t r o p o m o r f i z a c j i<sup>25</sup> (zarówno na etapie programowania, jak i użytkowania). Użytkownik wchodzi w relację dialogu z wykreowanym „Innym”, którego opatruje w istocie cechami własnej osobowości – temperamentu, wiedzy, upodobań. P r o j e k t u j e o d b i o r c ę, dokonując określonych wyborów, przy czym owo projektowanie nosi znamiona tylko częściowej kreacji, gdyż ograniczone jest możliwościami zaproponowanymi przez programistę. Ograniczoność, czy – jak pisze Piotr Celiński – pozorność współkreacji dotyczy zresztą wszelkich wyborów podejmowanych przez użytkownika:

Wybór, który przedstawiany jest internaucie jako absolutna, nieskrępowana wolność i mnogość, zawężony jest jednak do pewnych mniej lub bardziej zasobnych zbiorów. Każdy z użytkowników zarówno Internetu, jak i dowolnego oprogramowania komputerowego ma do dyspozycji (wyboru) jedynie zestaw możliwości, które wcześniej przewidzieli programiści-autorzy. Menu programów oferuje mniej lub więcej opcji/okien do uruchomienia, ale ostatecznie kreatywność musi sprowadzać się do wyboru pomiędzy nimi.<sup>26</sup>

24/ Zob. M. Miczka-Pajestka *Podmiot i jego cyfrowa egzystencja*, w: *Estetyka wirtualności*, s. 419-428.

25/ Zob. B. Reeves, C. Nass *Media i ludzie*, przeł. H. Szczerkowska, PIW, Warszawa 2000.

26/ P. Celiński *Wyzwania hipertekstu...*, s. 390.



Użytkownik Internetu, gier komputerowych, angażując się w kreację, przypisuje stwarzanemu światu cechy własnej osobowości. W efekcie świat ten dla niego staje się bardziej rzeczywisty niż rzeczywistość, w której żyje, ale na którą nie może mieć tak daleko idącego wpływu<sup>27</sup>. Możliwe jest także tworzenie przekazów w interakcji wielu nadawców oraz zamierzona autokreacja nadawcy. Systemy cyfrowe prezentują wobec użytkownika postawę dialogową<sup>28</sup>. Oferują interaktywność, możliwość symulowania zdarzeń. Wobec odbiorcy prezentują postawę nieustannego zapytywania, które czyni użytkownika stroną dialogu i odzwierciedla postawę grzeczności (uprzejmości) wobec odbiorcy wirtualnego świata. Angażując użytkownika w prezentowany świat, sprawiają, że staje się on jego częścią. Uczestnictwo w kreacji daje użytkownikowi poczucie władzy nad światem przedstawionym. Poczucie to jest wspomagane przez dominującą w świecie komputerów formę wypowiedzi, jaką jest wydawanie poleceń. Chris Chester nazywa komputery *media mini* w *okcydencie*, przypominającymi magię, gdyż użytkownicy za pomocą prostych komend wywołują skomplikowane działania<sup>29</sup>. Użytkownik gier komputerowych może decydować o przebiegu fabuły, kreować postaci, ich osobowość, decydować o wątkach i epizodach.

Komunikację, w której dokonuje się częściowej lub całkowitej identyfikacji nadawcy i odbiorcy, określić można jako zwrotną. Komunikacja taka nie jest wyłącznym dziełem współczesności, choć dopiero rozwój mediów interaktywnych uczynił ją zjawiskiem tak powszechnym<sup>30</sup>. Za jej pierwowzór uznać należy monologu wewnętrzne, pamiętniki, rozmyślenia – a zatem wszystkie te formy, które zakładają, iż nadawca kieruje wypowiedź do samego siebie.

Możliwe dzięki technologiom cyfrowym tworzenie i rozpowszechnianie tekstów polisemiotycznych i multimedialnych, zawierających przekazy tekstowe, dźwiękowe i wizualne, spopularyzowało uczestnictwo użytkowników w kreacji przekazów dostępnych w sieci. Na kształt tekstów internetowych mają wpływ zarówno ci, którzy tworzą strony internetowe, jak i ci, którzy je tylko odwiedzają. Ukazujące się na ekranie komputera odbiorcy, graficzne prezentacje serwisów informacyjnych przybierają określony wygląd dzięki doborowi informacji grupowanych na podstawie największej oglądalności poszczególnych elementów. Strony najczęściej odwiedzane prezentowane są na pierwszym miejscu, to zaś, co nie cieszy się popularnością, szybko usuwane jest z serwisów informacyjnych. Ta interaktywność informacji powoduje, że każdy odbiorca informacji uczestniczy w swoim głosowaniu nad tym, co w danym momencie uważane jest za ważne i interesujące. To zaś sprzyja zakotwiczeniu tworzonych przekazów w teraźniejszości,

27/ Zob. np. cytowane prace Baudrillarda czy B. Reeves, C. Nass.

28/ Zob. T. Binkley *Defigurowanie kultury*, w: *Widzieć, myśleć, być...*, s. 138.

29/ Ch. Chesher *Ontologia domen cyfrowych, cyfrowych*, tamże, s. 152.

30/ Na zjawisko obecności w naszym życiu mediów na długo przedtem za nim zostaną one „wymyślone” i nazwane zwracał uwagę Marshall McLuhan.

w tym, co powszechne, nie zaś jednostkowe. Kształt i zawartość przekazu uwarunkowane zostają dokonywanymi przez odbiorców wyborami. Nie ma tu mowy o głosie kulturowego autorytetu, o formie tekstu decydują upodobania odbiorców (stających się tym samym nadawcami), ich skłonność do ulegania modom, potrzeby poznawcze i emocjonalne (przykładów dostarczają konkursy poezji internetowej).

Nieograniczona możliwość wprowadzania zmian oznacza *małą stabilność tekstu*. Nie jest on już czymś danym raz na zawsze, tak jak dzieje się to w przypadku słowa drukowanego. Przekaz komputerowy (internetowy) może być nieustannie modyfikowany, a w przypadku niektórych gatunków internetowych (na przykład czatu) zmian mogą dokonywać anonimowi użytkownicy. *Osłabieniu ulega rola osobowego autora*, a w wielu przypadkach autorstwa nie udaje się w ogóle ustalić, jako że należy ono w zasadzie do wszystkich członków „społeczności internetowej”. Niesie to ze sobą ryzyko upowszechniania treści o wątpliwej autentyczności, wątpliwych wartościach poznawczych czy kulturowych, gdyż brak jasno określonego autorstwa znosi odpowiedzialność za przekaz. Podstawą identyfikacji przekazu, wydobywania go spośród ogromnej liczby komunikatów, staje się znajomość adresu internetowego strony<sup>31</sup>. Niepomierne wzrasta dostęp do tekstu: coraz łatwiejsze staje się dotarcie do niego i włączenie do własnych zbiorów (kopiowanie tekstów z sieci, zapisywanie ich na własnym komputerze, przenoszenie fragmentów cudzej wypowiedzi na prawach cytatu do własnych tekstów). Klasyfikacja i dobór zbiorów umożliwiające sprawne poruszanie się w obrębie tekstów możliwe są dzięki wyszukiwarkom, które są „ogromnymi archiwami indeksującymi całościowo zawartość tekstową milionów stron WWW”<sup>32</sup> i udostępniającym w krótkim czasie przekazy zawierające żądane treści.

Technologie digitalne nie tylko aktywnie uczestniczą w tworzeniu nowych struktur tekstowych, ale coraz częściej bywają tematem przekazów kulturowych. Za przykład posłużyć może światowa kinematografia, która chętnie podejmuje tematykę światów cyfrowych zagrażających bytowi rzeczywistości materialnej (na przykład film *Matrix* w reżyserii braci Wachowskich). Innego przykładu dostarczają humorystyczne użycia wirtualnych sposobów prowadzenia narracji w reklamach.

31/ Fakt ten stał się zresztą przyczynkiem do humorystycznych aluzji i parafraz tekstowych, jak choćby ta odnosząca się do bajki o Czerwonym Kapturku:

Wilk:	Stój, kto idzie?
Czerwony Kapturek:	Czerwony Kapturek.
Wilk:	A dokąd idzie?
Czerwony Kapturek:	Do Babci!
Wilk:	A jaki jest adres Babci?
Czerwony Kapturek:	<a href="http://www.babcia.pl">http://www.babcia.pl</a>

32/ T. Cantelmi, L.G. Grifo *Wirtualny umysł. Fascynująca pajęczyna Internetu*, przeł. L. Rodziewicz, Bratni Zew, Kraków 2003, s. 57.

Fabula amerykańskiego filmu reklamującego komputerową rejestrację przestępstw oparta została na pomysłach wpisania w strukturę filmu fabularnego komputerowych struktur kreowania świata przedstawionego. Strzałka na ekranie komputera służąca do zaznaczania elementów, które użytkownik chce wyszukać, zmienić, przesunąć – w filmie pełni funkcję postaci fikcyjnej. Chwyta za kołnierz siedzącego w barze przestępcę i ku zdziwieniu jego kompanów wyciąga go z baru, a następnie, nie zważając na opór, wlece go przez ulice miasta, by na koniec wrzucić go do policyjnego samochodu.

Odwołanie się do technologii cyfrowych w przekazie reklamowym może też służyć wartościowaniu przedmiotu reklamy. Najnowsze technologie kojarzą się z nowoczesnością, wysoką jakością, rozwojem cywilizacyjnym, lepszymi warunkami życia, zwracaniem się ku przyszłości. Dlatego w reklamach pojawiają się na zasadzie epitetu pozytywnie wartościującego przedmiot. W czasopiśmienniczej reklamie Citroëna („Le Point” nr 1494) szosa, po której jedzie reklamowany pojazd „wysłana” została cyframi 0:1. Efekt roztaczania przez samochód aury technologii cyfrowej wspomaga, a jednocześnie objaśnia zamieszczone wyżej hasło: „Nouvelle Citroën C5. Technologie 100% utile” („Nowy Citroën C5. 100% użyteczność technologii”). Utworzona z cyfr aura pozostaje w relacji wizualnej metonimii z samochodem i hasłem, w którym mowa jest o technologii, precyzując jednocześnie, że chodzi tu o technologie cyfrowe i ich wykorzystanie w reklamowanym aucie. Jednocześnie też sama stanowi przykład synekdochy obrazowej, gdyż nie chodzi tu o strukturę 0:1, która leży u podstaw technologii cyfrowej, ale o odesłanie do najnowszych zdobyczy tej technologii, o postrzeganie przedstawionych cyfr jako „reprezentacji” tych zdobyczy i ich wykorzystania w życiu codziennym.

Rozwój nowych technologii prowadzi do zatarcia granicy między dotychczasowymi sposobami rozumienia roli technologii jako przekaznika i narzędzia kształtowania znaczeń. Żadna technologia nie może być postrzegana jako wyłącznie przekaznik. Nie ma treści niezależnych od sposobu ich przekazania. Zawsze to, za pośrednictwem czego treść jest przekazywana, kształtuje znaczenie. Inaczej mówiąc, tekst jest całością znaczeniową, której sens współkreowany jest przez interakcje, w jakie wchodzi zawartość treściowa ze sposobem jej przekazywania i nadbudowanym nad nim systemem reguł kształtowania znaczeń charakterystycznym dla danego medium (na przykład literatury, komiksu, teatru, komputera, filmu).

Im dalej posunięty jest rozwój technologii, tym bogatsze są narzędzia kształtowania znaczeń i tym większy oraz bardziej widoczny staje się ich wkład w tekst (przekaz) – jego strukturę i zawartość treściową. Wskazują na to komputerowe techniki obróbki edytorskiej przekazów dawnych – starych manuskryptów, zapisów na glinianych tabliczkach czy napisów wyrytych w kamieniu. Dzięki współczesnym technikom komputerowym możliwe staje się odczytanie form palimpsestowych – niewidocznych dla oka tekstów ukrytych pod wierzchnią warstwą widocznego napisu czy obrazu. Możliwa jest także rekonstrukcja tekstów – uzupełnianie brakujących fragmentów dawnych manuskryptów.

Techniki elektroniczne jak dotąd nie dają możliwości kopiowania, przesyłania, swobodnego tworzenia i modyfikowania doznań węchowych i dotykowych. Przelamanie technologicznej bariery przesyłania informacji o zapachu wraz z informacją czucia przestrzennego spowoduje, że odbiorca będzie jeszcze łatwiej zawieszal niewiarę, utożsamiając przekaz medialny z rzeczywistością materialną. Dalszej transformacji ulegnie też struktura tekstu. Na razie wydaje się to nieprawdopodobne, ale z pewnością tak samo nieprawdopodobne wydawały się przez kilka wieków projekty łodzi podwodnych czy machin latających Leonarda da Vinci.

Tymczasem za rzecz pewną uznać można wpływ technologii na rozwój form literackich<sup>33</sup>. Wynałazek druku umożliwił rozwój powieści, wynalazek filmu inspirował komplikowanie form powieściowych przy jednoczesnej redukcji objętości tekstu, wynalazek Internetu zainspirował pojawienie się blogów i powieści hipertekstowych. Można zaryzykować twierdzenie, że gdyby współczesne techniki medialne istniały w czasach Tolstoja i Dickensa *Wojna i pokój* czy *Dawid Copperfield* miałyby inną strukturę narracyjną. Film „wyręczył” powieść z obowiązku przedstawiania zdarzeń tak, jak fotografia zwolniła malarstwo z obowiązku ich dokumentowania czy kopiowania przedstawić.

Korzyść, jaką czerpie sztuka z rozwoju technologii, polega zatem na nakłanianiu zastanych form artystycznych do rewizji dotychczasowego sposobu myślenia, zmiany sposobów ekspresji artystycznej, zachęcaniu do eksperymentu i poszukiwania nowych rozwiązań twórczych. Współczesne technologie, zwłaszcza te oparte na technikach komputerowych, uczestniczą w tworzeniu nowych gatunków i form tekstowych, opartych na multimedialnych, polisemiotycznych przekazach informacji. Gwałtowny rozwój form przekazu powoduje modyfikację gatunków istniejących. Niesie ze sobą szansę dalszego rozwoju form tekstowych, ale i niebezpieczeństwo wykorzystywania czy wręcz nadużywania możliwości, jakimi dysponują technologie digitalne. Negatywnym skutkiem nadużyć może być utrata wiarygodności i zaprzepaszczenie szansy włączenia nowych technologii w coraz bardziej złożony proces komunikacji międzyludzkiej. Wynika stąd konieczność aktywnego uczestnictwa nauk humanistycznych w procesie kreacji technik medialnych, w ich formowaniu, wytyczaniu kierunków rozwoju a wreszcie kształtowaniu świadomości krytycznej.

Poetyka, a szerzej także semiotyka powinny odnaleźć się nie tylko w świecie tekstów polisemiotycznych czy multimedialnych, lecz również interaktywnych i hybrydycznych; przekazów, w których – jak ma to miejsce w Internecie – sąsiadują ze sobą teksty odnoszące się do odmiennych dyscyplin, pozostające w różnym stosunku do rzeczywistości pozatekstowej (teksty naukowe, dziennikarskie, artystycz-

<sup>33/</sup> Zob. np.: J. McGann *Radiant Textuality: Literature after the World Wide Web*, Palgrave, New York 2001; *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, ed. by M.L. Ryan, Indiana University, Bloomington 1999; S. Gaggi *From Text to Hypertext: Decentering the Subject in Fiction, Film, the Visual Arts, and Electronic Media*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia 1997, *Liternet...*

## Opinie

ne). Nowa sytuacja medialna tekstu prowadzi do reinterpretacji sposobu jego funkcjonowania, wskazuje na potrzebę rewizji istniejących narzędzi badawczych oraz stanu badań nad tekstem.

## Abstract

**Ewa SZCZĘSNA,  
Warsaw University**

### **Poetics in the world of digital domains**

By creating new ways in which a text functions, and new textual genres and forms, digital technologies make poetics describe them, provide some tools with which to investigate them, indicate shifts and re-interpretations to be found in the way the text functions, and, set the directions of text's development.

The basic discriminant of digital texts is their interactive nature. Related with it are a new sending-receiving situation and a modified text authorship category (exchangeability and accumulation of sender-receiver roles, the category of user, anonymous authorship, several authors). The presence of hypertextual links causes that a text can be read not only linearly but also, 'deeper down into it', simulating a three-dimensionality of a virtual text.. Poly-semioticality and striving for a maximum simplification of the communication process favour phenomena such as: verbalisation of image, iconisation of word, or, creating inter-semiotic figures