

Ewa Szczęsna
(Uniwersytet Warszawski)

TEKST WIELOZNAKOWY W PRZESTRZENI MEDIÓW CYFROWYCH. U PODSTAW POETYKI SEMIOTYCZNEJ*

W świecie kultury cyfrowej (mediów digitalnych) wieloznakowość staje się problematyczna. Z jednej strony w kontekście zastanej kultury warstwa ukazujących się na ekranie przedstawień ma charakter wieloznakowy. Na ekranie mogą sąsiadować ze sobą, wchodzić w relacje, współtworzyć znaczenia znaki należące dotąd nie tylko do różnych mediów, ale łączone z odmiennymi dyskursami, różnie realizujące się w różnych epokach historycznych i różnych kulturach. Ekran komputera jest miejscem, w którym swoją reprezentację może znaleźć każdy znak, jeśli tylko możliwość jego wyświetlenia zostanie zaprogramowana. To każe definiować media cyfrowe w kategoriach remediacji, czyli reprezentacji jednych mediów w innych.

Z drugiej strony u podstaw każdego przedstawienia pojawiającego się na ekranie komputera leży ten sam znak cyfrowy, każda informacja znakowa ma tę samą wartość semiotyczną – jest informacją numeryczną. Nowa struktura znaku digitalnego wyznacza sposób istnienia nadbudowanego nad znakiem przekazu. Wymaga, by poetyka digitalnego tekstu wieloznakowego była budowana na podstawie b a d a n s e m i o t y c z n y c h p r z e k a z u d i g i t a l n e g o, w szczególności opisu sposobu istnienia znaku digitalnego; by była p o e t y k ą s e m i o t y c z n ą.

Wspólna dla każdego ukazującego się na ekranie przekazu materia znaku (fale elektromagnetyczne) sprawia, że każdy pojawiający się na ekranie przekaz (i każdy jego element) ma tę samą ontyczność i może być poddawany takim samym zabiegom: może być fragmentaryzowany, zwielokrotniany, przekształcany z uwagi na formę semiotyczną, łączony z innymi elementami. Digitalność znaku pozwala na swobodne łączenie wszelkich form semiotycznych: statycznego i kinetycznego obrazu, dźwięku, słowa utrwalonego w formie graficznej i dźwiękowej. Zniesienie granic między systemami semiotycznymi, medialnymi oraz dyskursami, interakcje w jakie wchodzi zdobyte myślenie postmodernistycznego i digitalnych technologii sprawiają, że obiekty nowej sztuki, poza wspomnianą już remediacją, cechują też: remiks, redyskursywizacja oraz resemiotyzacja¹. Strategie tworzenia korzystają

* Publikacja powstała w ramach realizacji projektu badawczego NN 103 398340 finansowanego ze środków Narodowego Centrum Nauki w Krakowie.

¹ Zob. J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge – London 2000, s. 162; J.D. Bolter, *Writing Space. Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, Routledge, New York 2011; L. Lessing, *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, tłum. R. Próchniak, Warszawa 2009; K. Krzysztofek, *Paratekst jako postfabrykat kultury*, w: *Pogranicza audiowizualności*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2010.

z zabiegów powtórzenia, polemiki, interpretacji zastanych semiosfer, mediów i dyskursów, sensorycznego angażowania użytkownika w dzieło (imersja), nałożenia na dyskurs sztuki poetyki gry.

Właściwości te okazują się szczególnie ważne dla dyskursu sztuki (w tym dla literatury), dla którego istotne są operacje estetyczno-znaczeniowocze dokonywane na formie utworu. W szczególności ważna dla tworzenia obiektów estetycznych w przestrzeni digitalnej jest ta sama organizacja znakowa elementów ikonicznych, słownych, dźwiękowych, kinetycznych oraz narzędziowych. Ten sam znakowy status linków, kursorów, interfejsów powoduje, że w obiektach sztuki digitalnej odgrywają one rolę kreacyjną. Narzędzia służące dokonywaniu operacji na tekstach, przenoszeniu użytkownika z jednej strony na inną stają się pełnoprawnymi elementami tekstowymi, tak jak słowa czy przedstawienia ikoniczne.

Oparta na materii cyfrowej estetyka zaciera granice między tekstem a narzędziem. Ma zdolność zarówno do *t e k s t u a l i z a c j i n a r z ę d z i* (np. linki w literaturze hipertekstowej są częścią działań narracyjnych, budowania struktur metaforycznych), jak i do opatrywania elementów tekstowych funkcją bycia narzędziem operacji tekstowych. Prowadzi to do tworzenia nowej figury retorycznej, którą nazywam *t u k u m u l a c j ą*, polegającej na homonimicznym przypisaniu ikonie czy słowu różnych funkcji, np. bycia jednocześnie elementem semantycznym i linkiem.

Technologia cyfrowa, wyznaczając nową budowę znaku i jedną jego materię, umożliwia swobodne rozbijanie, łączenie, przekształcanie form semiotycznych, zacieranie granic między nimi. Skutkuje to nowymi możliwościami w sferze kształtowania tekstury oraz nową strukturą tekstu, co twórczo zostaje wyzyskane w sztuce digitalnej². Jednostką znaczącą (tekstową) mogą być np.: ruchoma, zmieniająca swój kształt, wielkość i barwę litera, poszczególne elementy przedstawienia obrazowego, dowolne fragmenty słów, elementy dźwiękowe, które dotąd były postrzegane jako niesamodzielne znaczeniowo.

Reinterpretacje w sferze tekstury (tkanki słownej, ikonicznej) znajdują wyraz także w uzyskanym *e f e k c i e u p r z e s t r z e n n i e n i a*, który wprowadza linkowa struktura hipertekstu. Upstrzennienie to ma charakter wyobrażeniowy i realizuje się w możliwości przyjęcia różnych porządków czytania. Tradycyjna literatura (nie licząc form eksperymentalnych) zakładała jeden porządek czytania tekstu słownego. Hipertekst wprowadza wielość równoległych porządków. Możliwe jest czytanie leksja po leksji (jak strona po stronie), ale możliwe jest też wywoływanie leksji powiązanych linkiem z poszczególnymi wyrazami, wracanie do poprzednich leksji (przy czym zasób możliwych przejść, powrotów jest różny w różnych hipertekstach literackich i zależy od przyjętego, zaprogramowanego rozwiązania).

Możliwość realizowania różnych porządków lektury (z których każdy jest równoprawny) sprawia, że tekst już na poziomie odbioru tekstury jest różnie konfigurowany. Otwartość sztuki ujawnia się nie tylko na poziomie interpretacji sensów,

² Zob. np. R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010; E. Wójtowicz, *Net art.*, Kraków 2008; *Hypermedia and Literary Studies*, ed. P. Delany, G.P. Landow, The MIT Press, Cambridge – London 1995; *Hiperteksty literackie. Literatura i nowe media*, red. M. Pisarski, P. Marecki, Kraków 2011; U. Pawlicka, *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*, Kraków 2012; *Tekst (w) sieci.*, t. 1, red. D. Ulicka, t. 2, red. A. Gumkowska, Warszawa 2009.

znaczeń nadbudowanych (jak w tradycyjnej sztuce), ale już na poziomie odbioru tekstury. Inaczej bowiem będzie znaczyć zlinkowane słowo odczytane w ramach danej leksji bez otwierania zlinkowanego tekstu (innej leksji), inaczej zaś słowo, którego powiązanie zostanie odsłonięte. Modyfikacja znaczeń dotyczy też całych leksji czy ich fragmentów, które nabierają innych znaczeń w kontekście nowych, odsłoniętych leksji.

Każda zlinkowana, odsłonięta leksja jest jednocześnie kontekstem dla tego, co odsłonięte dotychczas, i samym tekstem (gdyż współtworzy utwór), przy czym należy tu mówić o *k o n t e k ś c i e r u c h o m y m*. Funkcja kontekstu będzie się zaznaczać na przykład wówczas, gdy z pozycji leksji A przechodzimy za pośrednictwem linku do leksji B, a następnie za pomocą strzałki zwrotnej wracamy do A. Ale już w sytuacji, gdy po przejściu do leksji B, zamiast powrócić do A, wybierzemy kolejne przejście do C, tekst odebrany w ramach leksji B stanie się częścią tekstu właściwego budowanego przez użytkownika w procesie użytkowania hipertekstu. Działania użytkownika są zatem pełnoprawnymi jednostkami tekstowymi mającymi istotny wpływ na kształt tekstury i znaczenie tekstu. Hierarchizują elementy tekstu, ustanawiając relacje: tekst – kontekst. Warto tu podkreślić, że kontekst traci swoją dotychczasową stabilność, w przestrzeni digitalnej ma charakter warunkowy.

Zlinkowane leksje mogą pozostawać w różnym związku znaczeniowym – mogą być uzupełnieniami, rozwinięciami, suspensami, wchodzić w metaforyczne relacje asocjacyjne, pozostawać bez wyraźnego związku, wprowadzać nowy wątek. Niezależnie od charakteru tej relacji uruchomienie linku oznacza niejako rozsuniecie tekstury i dodanie nowego elementu tekstowego (jeśli potem wracamy do poprzedniej leksji) lub zatrzymanie dotychczasowego porządku czytania i jego zmianę (w sytuacji, gdy z pozycji nowej leksji przechodzimy do kolejnej). Wielokrotne powroty do tych samych leksji dadzą efekt nadbudowywania, uzupełniania, modelowania znaczeń; gdy tymczasem przejścia do kolejnych leksji za pośrednictwem wybranych linków dadzą efekt wyboru przebiegu historii (sposobu ujawniania się elementów tekstury). Warto tu dodać, iż zwykle jest to wybór przypadkowy, gdyż czytelnik nie wie, co kryje się pod każdym z linków, wybiera między nieznanymi sobie leksjami, zaintrygowany mniej lub bardziej momentami wyjściowymi (kłączami).

Zmiana poetyki tekstu tradycyjnego na hipertekst oznacza *d y s k u r s y - w i z a c j ę t e k s t u* już na poziomie tekstury. Sposób ujawnienia się tekstu (jego zaistnienie) dokonuje się bowiem w procesie komunikacji – interakcji z odbiorcą, tekst jest już dyskursem na poziomie percepcji tekstury.

Kompozycję tekstury jedną, zwartą, zastępuje *k o m p o z y c j a w i e l o - m o d a l n a* (zaprojektowana jako taka): tekstura może ujawniać się, zaistnieć w różnych układach, w których znaczenia kształtować się będą odmiennie. Związana z hipertekstem interaktywność aktywizuje użytkownika już na poziomie tekstury – działania użytkownika wpisane są w tworzenie tekstu, czy może lepiej: ustanawianie sposobu jego ukazywania się. Oznacza to, że użytkownik *w s p ó ł - w y z n a c z a p o e t y k ę u t w o r u*. Współwyznaczanie czy współokreślanie poetyki tekstu nazywa aktywność, która zostaje zaprojektowana przez twórcę i wpisana w sposób istnienia przekazu. Każde działanie użytkownika, które okazuje się fortunate, wywołuje jakiś skutek tekstowy, musiało być wcześniej zaprojektowane jako możliwe do zaistnienia. Uczestnictwo użytkownika w kreowaniu poetyki tekstu, ustanawianiu jego tekstury (a tym samym decydowaniu o znaczeniach) jest zabiegiem zaprogramowanym i wpisanym w intencję tekstu i jego autora.

Aktywność użytkownika jako kreatora sposobu ukazywania się tekstu zyskuje cechy przewidzianej programem jednostki tekstowej. Działania użytkownika (actemy³) w przestrzeni sztuki digitalnej, takie jak: wybór linku, przesunięcie czy kliknięcie elementu tekstowego na ekranie, wprowadzenie nowego elementu tekstowego są częścią tekstu – r ó w n o p r a w n y m i , z a p r o j e k t o w a n y m i j e d - n o s t k a m i t e k s t o w y m i . Jeśli zostały przewidziane programem, bez nich nie może dojść do ujawnienia się warstwy przedstawień – tekstury. Jako takie są koniecznymi elementami tekstu, swoistymi łącznikami, aktantami ujawniającymi kolejne elementy tekstury, wiążącymi je semantycznie, inicjującymi interakcje między elementami tekstu.

Jednocześnie aktywność użytkownika, jako wpisana w akt komunikacji, jest elementem dyskursywnym, który uaktywnia modus bycia utworu w konkretnej realizacji – jednej z wielu możliwych. Inne kliknięcia (wybory linków) przez innego użytkownika czy wybory tego samego użytkownika w kolejnej lekturze będą kreacją kolejnego modusu bycia utworu, jednak znów uzyskany efekt będzie realizacją (wyborem) kolejnej wersji ukazywania się utworu (sposobu istnienia tekstury) przewidzianej programem.

Jedną z cech konstytutywnych poetyki hipertekstu literackiego jest zatem bądź to jednorazowość tekstury, która zmienia się przy każdej kolejnej lekturze tekstu (jeśli za jednostkę tekstową uznamy każdą konkretną kreację tekstury, której dokonuje użytkownik w procesie lektury), bądź to jej wielomodalność (jeśli za jednostkę tekstową uznamy wszystkie możliwe kreacje tekstury, których możliwość zaistnienia została zaprogramowana i które aktualizują się w kolejnych aktach odbioru).

Za uznaniem w i e l o m o d a l n o ś c i t e k s t u r y zdaje się przemawiać to, iż opcjonalność ukazywania się tekstury w procesie użytkownika jest intencjonalnie wpisana w hipertekst, zatem tekstura – jej organizacja, jest również intencjonalnie wielomodalna. Intencją tekstu i jego twórcy jest zatem, by użytkownik konstruował teksturę na wiele możliwych sposobów. Nawet jeśli użytkownik przeczyta np. powieść hipertekstową „na raz”, dokonując określonego wyboru leksji, ustanawiając zatem daną kompozycję (układ tekstury), wielomodalność tekstury pozostanie w mocy. Każdy powrót do lektury hipertekstu literackiego będzie otwierał możliwość dokonania innego wyboru, ustanawiania nowej tekstury. Jest to niewątpliwie nowa właściwość poetyki literatury hipertekstowej, zwłaszcza w konfrontacji z tradycyjną literaturą (zapisaną audialnie, utrwaloną drukiem), tradycyjnym filmem, gdzie powrót odbiorczy jest zawsze powrotem do ustanowionej raz na zawsze tekstury, z wyznaczonym porządkiem odbioru.

Ta cecha poetyki hipertekstu wprowadza dodatkową aktywność interpretacyjną użytkownika. Do niego bowiem należy określenie (interpretacyjne uzasadnienie), nadanie sensu zestawianym leksjom. Gdy czytelnik zaznacza wybrane przez siebie słowo, przechodząc do nowej leksji, pojawia się potrzeba określenia relacji semantycznej między obiema leksjami – znaczeniem tekstu, który stanowił punkt wyjścia, i tekstu wybranej leksji. Oczywiście związek ten nie musi być przez czytelnika określany. Tak jak w tradycyjnej literaturze nie ma obowiązku odczytywania ironii czy aluzji, tak tu nie ma obowiązku interpretowania relacji między leksjami. W obu

³ J. Rosenberg, *The Structure of Hypertext Activity*. Proceedings of the Seventh ACM Conference on Hypertext. New York: ACM 1996.

przypadkach jednak lektura będzie uboższa⁴; tekst artystyczny bez takich odczytań nie wypełni swojej funkcji.

Określenie przez użytkownika charakteru relacji między kolejnymi leksjami leży u podstaw ustanawiania sensu. Mogą to być związki przyczynowo-skutkowe, metaforyczne (czy częściej metonimiczne). Zlinkowane leksje mogą pełnić funkcję suspensu, parentezy czy epitetu. Relacje, w jakie wchodzi ze sobą zlinkowane leksje w obrębie jednego utworu, za każdym razem mogą być inne. Kliknięcie wybranego elementu w ramach danej leksji może otwierać leksję o charakterze uzupełniającym, rozszerzającym wiedzę na dany temat, ale może równie dobrze być łączeniem na prawach czysto asocjacyjnych, zwłaszcza gdy elementem organizującym całość jest nie tyle akcja, ile świadomość (czy nawet podświadomość) postrzegającego podmiotu (*flash fiction*).

Operacje tekstowe dokonywane przez użytkownika są wprawdzie zaprogramowane – wpisane w ontyczność dyskursu digitalnego, jednak zostają zaprojektowane jako działania twórcze. Oznacza to, że w sposób posługiwania się tekstem estetycznym wpisana zostaje intencjonalnie rola użytkownika jako reprezentacji czynności twórczych, sprawczych tekstu – użytkownik wyznacza porządek ukazywania się elementów tekstowych, kształtując znaczenia. Działania użytkownika są zatem aktywnymi składnikami tekstowych zabiegów artystycznych, składnikami interaktywnych i jednocześnie *t r a n s s e m i o t y c z n y c h i i n t e r a k t y w n y c h f i g u r r e t o r y c z n y c h i n a r r a c j i*, które współtworzą. Tworzenie takich figur, operowanie transsemiotycznym rytmem, rytmem⁵ nie jest wytworem sztuki digitalnej (gdym istniało w kulturze analogowej – w filmie, reklamie, plakacie). Nowość nie polega tu na łączeniu się, przenikaniu różnych systemów znakowych, stylów, form tekstowych, dyskursów ani nawet na wprowadzaniu zabiegów metatekstowych (co charakterystyczne już było dla sztuki postmodernistycznej) czy na łączeniu elementów wirtualnych z fizycznymi⁶. Nowa jest łatwość, z jaką te procesy mogą się dokonywać, ich powszechność, która przesuwa te zabiegi ze sfery eksperymentu w sferę normy.

Zasadą tekstową są zarówno interaktywne figury artystyczne i interaktywna, wielowariantywna narracja⁷, reinterpretacja perspektyw postrzegania zastanych mediów, jak i projektowanie strategii uczestnictwa w tworzeniu znaczeń już na poziomie warstwy przedstawień. Przestrzeń wirtualna jest miejscem – medium, w którym reprezentacje mediów dotychczasowych, wchodząc ze sobą w interakcje, podlegają dalszym transformacjom. Tradycyjny tekst literacki, przekaz filmowy, fotograficzny, wprowadzony do przestrzeni digitalnej, staje się reprezentacją formy tekstowej dotychczasowego medium, w przestrzeni cyfrowej zyskuje nową medialną tożsamość, a w konsekwencji nowe właściwości. Łączenie w przestrzeni digitalnej różnych form semiotycznych, dowolne ich przetwarzanie, linkowanie, kształtowanie

⁴ U. Eco, *Ironia intertekstualna i poziomy lektury*, w: tegoż, *O literaturze*, tłum. J. Ugniewska, A. Wasilewska, Warszawa 2003.

⁵ R. Simanowski, *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations (Electronic Mediations)*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2011, s. 6.

⁶ J.D. Bolter, D. Gromala, *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, The MIT Press, Cambridge – London 2003, s. 98.

⁷ M.L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The John Hopkins University Press, Baltimore – London 2001.

aktywności interpretacyjnej użytkownika na poziomie zasad operacyjnych tekstu oznacza oddziaływanie na zastane formy tekstowe, kreowanie nowej poetyki tekstów kultury.

Za istotny wkład digitalności w strategii znaczeniowótórcze na polu sztuki należy uznać jej zdolność do atomizacji przekazu, która w powiązaniu z ruchem i możliwością modyfikacji każdego elementu (a t o m i z a c j a, k i n e t y z a c j a, m o d u l o w a n i e) sprawia, że pojedyncze elementy przekazu, dotychczas niesamodzielne znaczeniowo (np. litery, barwy, wielkość, wyrazistość), zyskują walor jednostek samodzielnych znaczeniowo, które mogą być poddawane modyfikacji, odrywane od jednego elementu tekstu i łączone z innym. Na przykład słowo czy litera w kulturze druku w swej konkretnej realizacji miały określony kształt, barwę, wielkość, zajmowały określone miejsce na płaszczyźnie strony. W przestrzeni digitalnej każda z przywołanych cech jest osobną jakością, którą można zmieniać, modelując znaczenie słowa czy litery. Atomizacji cech towarzyszą zatem modyfikacja, kinetyzacja i uniwersalizacja. Każdy element przedstawienia, a także różnych przedstawień może być modelowany osobno za pośrednictwem tego samego zestawu cech, a następnie łączony z pozostałymi na prawach montażu⁸, gdyż z punktu widzenia technologii cyfrowych zarówno semiosfery (grafika, muzyka), jak i cechy są tożsame ontycznie.

Atomizacja pozwala na traktowanie każdego elementu przedstawienia jako osobnego. Wartość osobnych jednostek znaczeniowych mogą mieć pojedyncze litery, dźwięki, elementy ikoniczne. Operowanie ruchem, barwą, światłem pozwala na nadawanie coraz to nowych znaczeń nawet pojedynczej literze. Każdy pojedynczy znak na płaszczyźnie ekranu może pojawiać się i zanikać, zmieniać wielkość i kolor, a każdy taki zabieg służy powiązaniu z danym znakiem nowych znaczeń estetycznych, intelektualnych.

Kliknięcie elementu często projektowane jest jako moment startowy – uruchomienia odbioru obiektu sztuki digitalnej. Jednak kinetyzacja nie jest tu tożsama z ruchomym obrazem w rozumieniu filmowym. Powiązana zostaje z atomizacją warstwy przedstawień. Zatem podczas gdy w przypadku filmu mamy do czynienia z odtwarzaniem zarejestrowanego ruchu, zwartą, całościową jednostką ruchu, której poszczególne elementy nie mogą podlegać modyfikacji, w przypadku kinetyki w obiektach sztuki digitalnej mamy do czynienia z zestawem elementów odrębnych; z możliwością zaprogramowania ich osobnego funkcjonowania w przekazie, przypisania każdemu elementowi odrębnej funkcji znaczeniowótórczej, osobnego działania. Tak jest w przypadku gier komputerowych, literatury sieciowej, obiektów sztuki interaktywnej, w których za pośrednictwem kliknięcia ożywiane mogą być poszczególne elementy (gdy zostały zaprogramowane jako potencjalnie kinetyczne).

Kinetyzacja animizuje (a niekiedy też antropomorfizuje) warstwę przedstawień. Stwarzanie iluzji inicjowania jej przez użytkownika daje efekt bezpośredniego, niemal fizycznego (bo za pośrednictwem dotyku) oddziaływania na materię sztuki. Warstwa przedstawień nie jest czymś do percepcyjnego, biernego odbioru, wyłącznie medium treści, ale poddana zostaje upodmiotowieniu na drodze zaangażowania użytkownika, wpisania w jego dyskursywną tożsamość instancji nadawczej, swoistej reprezentacji autorskiej – roli sprawcy zdarzeń tekstowych.

⁸ L. Manovich, *Database as Symbolic Form*, w: *Database Aesthetics. Art in the Age of Information Overflow*, ed. V. Vesna, University of Minnesota Press, Minneapolis – London 2007, s. 47.

Atomizacja i kinetyzacja umożliwiają sterowanie uwagą odbiorcy: np. rozjaśnienie, zmiana barwy pojedynczego elementu, wprawienie go w ruch mogą służyć modelowaniu znaczeń, emfazie, wartościowaniu, skupieniu uwagi odbiorcy na określonym elemencie, sterowaniu porządkiem postrzegania elementów przedstawienia. Są istotną cechą poetyki obiektów sztuki internetowej. Pozwalają wydobywać z tych samych jednostek tekstowych (słownych, ikonicznych) nowe znaczenia, ukazać wielość potencjalnych znaczeń tkwiących w każdym znaku. Pozwalają też na nieustanną rekontekstualizację każdego elementu tekstu. Tak jest np. w *Arts Poetica* Zenona Fajfera czy *C(n)Du It* Katarzyny Giełżyńskiej, gdzie nowe znaczenia odsłaniane są często jako efekt nieustannej rekontekstualizacji ograniczonego w efekcie zasobu elementów graficznych (literowych i ikonicznych) czy dźwiękowych przedstawienia.

Sztuka digitalna dokonuje inwersji ontycznej i aksjologicznej wartości jednostek uważanych dotąd za podstawowe lub drugorzędne w kreowaniu znaczeń tekstowych. Atomizacja semiotyczna w powiązaniu z ruchem pozwala na przypisanie wartości znaczeniowej elementom przekazu uważanym dotąd za drugorzędne znaczeniowo, czyli cechom i właściwościom. W efekcie możliwe staje się kreowanie figur poetyckich (metafor, powtórzeń) w interakcji warstwy semiotycznej utworu literackiego, warstwy fabularnej i działań operacyjnych użytkownika. Tkanka tekstu artystycznego nie jest transparentna, ale staje się elementem świata przedstawionego.

A oto przykład: w hipertekście Susan Gibb *Blueberries*⁹ zlinkowane słowa zaznaczone są na fioletowo. Mają kolor tytułowych jagód. Tak jak w warstwie fabularnej z obrazem jagód powiązane jest wspomnienie bohaterki o molestowaniu seksualnym w dzieciństwie przez dziadka, tak z fioletowymi słowami powiązane są fragmenty tekstów, w których pojawiają się traumatyczne wspomnienia. Kliknięcie fioletowych słów zmienia je najpierw na czerwono¹⁰, a następnie na kolor jasnoszary. Zabieg ten oparty jest na wielopoziomowej transsemiotycznej i interaktywnej metaforze. Słowa i linki zostają nasycone znaczeniami zawartymi w fabule, stają się reprezentacjami tego, co dzieje się w psychice bohaterki. Fioletowa czcionka słów-linków stanowi analogię do obsesyjnie powracającego wspomnienia jagód, które zostawiały ślady na sukience dziewczynki podczas jej wyjść z dziadkiem do lasu. Motyw jagód pojawia się też nieustannie w malowanych przez bohaterkę w życiu dorosłym obrazach. A zatem fioletowe słowa, wspomnienia jagód w warstwie fabuły i pojawiający się w tle tekstu obraz krzaków jagód tworzą rodzaj powtórzenia intersemiotycznego i wielopoziomowej metafory, w którą zaangażowane są elementy fabuły i obrazowo-słownej tkanki tekstu. W analogiczne relacje wchodzi czerwone słowa (kolor krwi, cierpienia, przemocy) z przedstawionymi w fabule: doświadczeniem bólu, utraty dziewczęctwa i okaleczenia psychiki bohaterki. Z kolei jasnoszare słowa (w które zmieniają się fioletowe słowa-linki po kliknięciu) stanowią analogię do zawartego w fabule motywu zamalowania przez bohaterkę – malarzkę – ścian, na których wcześniej umieściła wizerunek krzaków jagód. Próba okazuje się nieudana, gdyż czarne jagody przebijają przez białą farbę, nie dają się wymazać tak, jak traumatyczne przeżycia z dzieciństwa.

⁹ <http://www.cddc.vt.edu/journals/newriver/09Fall/gibb/blueberries/titlec.html> (dostęp: 15.04.2013).

¹⁰ W polskiej adaptacji hipertekstu Susan Gibb dokonanej przez Mariusza Pisarskiego. Zob. http://www.ha.art.pl/hiperteksty/czarne_jagody/czarne_jagody.html (dostęp: 15.04.2013).

Sztuka digitalna kreuje wielowarstwowe figury i narrację. Uwidocznia się to w interakcjach i analogiach znaczeń ujętych w warstwie tematycznej i w warstwie formalnej. To, o czym się mówi w fabule, znajduje odzwierciedlenie – na prawach relacji metaforycznych – w warstwie przedstawień – ikoniczno-dźwiękowo-kinetycznej. Efekt empatii, identyfikacji użytkownika z przeżyciami postaci literackiej powstaje nie tylko na poziomie interpretacji znaczeń, ale już na poziomie percepcji. Szczególnie w przywołanym utworze ważny staje się dotyk: dotyk klawisza myszki przechodzi w dotyk fioletowych słów (analogonów jagód), które przywołują traumatyczne wspomnienia dotyku z dzieciństwa. Semiotyczno-fabularne metafory i powtórzenia doświadczane są również za pośrednictwem d o t y k u.

Dotyk sprawia, że zarówno kreacja artystyczna, jak i przeżycia wykreowanej postaci stają się doświadczeniami użytkownika, który kliknięciem je odsłania, aktualizuje, czyni obecnymi. To powoduje wzmocnienie, hiperbolizację odbiorczej empatii, wzmacnia w odbiorcy poczucie cielesnej wręcz identyfikacji z aktem tworzenia sztuki i światem przedstawionym w utworze. Wpisuje się w artystyczne projekty angażowania w przestrzeń wirtualną fizykalnego ciała¹¹.

Pojawienie się nowych strategii kreowania znaczeń tekstowych w sztuce digitalnej nie zmienia samej istoty sztuki. Sztuka digitalna pełni te same funkcje co dotychczasowa: estetyczną, ludyczną, refleksyjną, tak samo jak dotychczasowa ma skłaniać do poszukiwania sensów ukrytych, sięgania poza to, co dosłowne, odwołuje się do myślenia metaforycznego. Zakorzeniona jest w formach sztuki intermedialnej, np. w happeningach, poezji konkretnej, powieści wizualnej, teatrze tańca, sztuce performatywnej, które wzajemnie się przenikają¹². Jednocześnie wyzyskuje istniejące struktury tekstowe w sposób artystyczny, wzbogaca repertuar strategii i narzędzi tekstowych choćby o zaprezentowane: tekstualizację aktu działania użytkownika, wielomodalność tekstury, tworzenie nowych figur interaktywnych, semantyzację relacji między leksjami. To ciągle oscylowanie między ciągłością kulturową i nowością uzasadnia korzystanie z zastanych narzędzi opisu tekstów sztuki przy jednoczesnej ich modernizacji, zderzanie zastanych i nowych kryteriów opisu w procesie kreowania narzędzi tekstowych, a przede wszystkim wyjście tradycyjnej poetyki w stronę poetyki semiotycznej.

TEXT COMPOSED OF MULTIPLE SIGNS IN DIGITAL MEDIA.
AT THE CORE OF SEMIOTIC POETICS

Summary

The article formulates the thesis on the need to focus the semiotic research on the structure of the digital text composed of multiple signs (here in particular a new structure

¹¹ V. Vesna, *Seeing the World in a Grain of Sand: The Database Aesthetics of Everything*, w: *Database Aesthetics. Art in the Age of Information Overflow*, s. 5–13; J.D. Bolter, D. Gromala, *Windows and Mirrors...*, s. 98.

¹² C.T. Funkhouser, *New Directions in Digital Poetry*, The Continuum International Publishing Group, New York – London 2012, s. 30.

of a digital sign). Development of semiotic poetics harmonizes with the process of textualization of a semiotic layer in the digital artistic text and a user's activities in the texture layer. The article presents atomization, kinetization and modulation as text strategies important to create trans-semiotic, interactive and multi-level figures and narratives in the hypertext space of art.

Trans. Izabela Ślusarek