

STAROŚĆ AKSOLOTŁA JACKA DUKAJA: MIĘDZY MULTIMODALNOŚCIĄ A TRANSMEDIALNOŚCIĄ

KRZYSZTOF M. MAJ*

1. LEKTURA WARSTWOWA

Wydaje się, że idea Grahama Allena, wedle którego hipertekst mógłby być uznany godnym następcą intertekstu¹, powielił błąd imitacji wyglądu fizycznych dokumentów tekstowych w otwartym środowisku elektronicznym internetu, na który wskazywał w latach 60. Ted Nelson². Myśląc o internecie w kategoriach intertekstualnych, Allen nakłada siatkę poznawczą opracowaną w kontaktach z artefaktami o charakterze tekstualnym i daleki jest od pierwotnego rozumienia hipertekstu jako warstwowego ośrodka hiperłączy. Osobnym problemem jest konfuzja terminologiczna, jaka wiąże się z funkcjonowaniem strukturalistycznego pojęcia hipertekstualności, odnoszącego się do typu trans-tekstualnej relacji pomiędzy hipotekstem a hipertekstem w *Palimpsestach* Gerarde'a Genette'a. Ciągła obecność tej terminologii w obiegu naukowym utwierdza bowiem przekonanie o poziomo-pionowym ruchu intertekstów, albo odwołujących się do siebie nawzajem w „synchronii kultury”, albo dziedziczących po sobie właściwości w następstwie historycznym³. W efekcie doskonale widać, że niezależnie od reprezentowanej dyscypliny, instynktownie dąży się do linearnego okształtowania relacji odniesieniowych, zarówno w literaturze, sieci, jak i w kulturze. Każda bowiem próba zlokalizowania źródła odniesienia w medium tekstualnym (np. w literaturze) lub medium reprodukującym tekstualną naturę

* Krzysztof M. Maj – mgr, doktorant, Wydział Polonistyki UJ.

¹ Por. podrozdział *Intertextuality, Hypertextuality and the World Wide Web* z książki: G. Allen, *Intertextuality*, New York–London 2000, s. 199–208.

² W wizji internetu Teda Nelsona w miejsce stron internetowych będących w zasadzie indeksami hiperłączy i odsyłających od jednego ciągłego i domkniętego dokumentu elektronicznego do drugiego, funkcjonuje rodzaj wielowarstwowej księgi, zachęcającej w większym stopniu do nieliniowej eksploracji treści aniżeli linearnego przyswajania wielu tekstów. Więcej na ten temat: T. H. Nelson, R. Adamson Smith, *Back to the Future. Hypertext the Way It Used To Be*, online: <http://xanadu.com/XanaduSpace/btf.htm> [data dostępu: 30.08.2015].

³ Co znamienne, w analogiczny sposób zorganizowany jest protokół HTML, a już zwłaszcza – nie bez powodu zwany kaskadowym – arkusz styli CSS.

innych mediów (tak jak to dzieje się we współczesnym internecie) wymaga „przerwania linearnej ciągłości [*breaking up of linear continuity*]”⁴ tekstu, przez Umberto Eco żartobliwie określanej mianem „wycieczki inferencyjnej”⁵.

Fiaska projektu powieści hipertekstualnej – która nie zyskała popularności nawet mimo dynamicznego rozwoju rynku e-książek i e-prasy czy wspomagających hipertekstualną lekturę czytników – najprawdopodobniej należy dopatrywać się właśnie w konflikcie projektowanego przez nią stylu odbioru z nawykami wypracowanymi przez czytelników i alternatywnymi stylami odbioru oferowanymi przez media audiowizualne (przede wszystkim przez filmy i gry wideo). Przyczyną opisywanego stanu rzeczy mogłoby być imitowanie przez tego rodzaju narracje owej inferencyjnej aktywności, która powinna pozostać po stronie czytelnika. Każdy, kto kiedykolwiek próbował czytać powieść napisaną w słabo przez siebie znanym języku obcym, doskonale wie, że ciągłe zagładanie do słownika w poszukiwaniu definicji nieznanymi leksemami może sparaliżować płynność lektury i zaburzyć przyjemność płynącą z immersyjnego zanurzenia w świecie tekstu⁶. Z pomocą przychodzi tutaj jednak technologia: w czytnikach Kindle definicje nieznanych czytelnikom słów pojawiają się z reguły w formie drugiej w a r s t w y tekstu (*overlay*, czyli dosłownie „leżącej ponad”), wyświetlanej niejako na wierzchu tekstu i umożliwiającej błyskawiczne wznowienie lektury tuż po poznaniu definicji zaczerpniętej automatycznie z jednego z zainstalowanych na urządzeniu słowników. Co ciekawe, nie musi być to słownik autentyczny (jak choćby obsługiwany przez Kindle *Oxford English Dictionary*). Rozwijany przez Dave’a Byarda projekt *The Fictionary* (kalambur kontaminujący angielski przymiotnik *fictional*, czyli ‘fikcyjny’, z rzeczownikiem *dictionary*, oznaczającym ‘słownik’⁷) umożliwia pobieranie i instalację na czytnikach tytułowych „f i k c j o n a r i u s z y”⁸ (a więc fikcyjnych dykcjonarzy) gromadzących informacje na temat wymyślonych światów. Technologia jednakże w obydwu przypadkach jest ta sama – definicję budzącego wątpliwość słowa można poznać z minimalnym uszczerbkiem na ciągłości lektury, korzystając bowiem z możliwości zapoznania się z rekordem słownikowym już na owej drugiej, wierzchniej warstwie tekstu. Tego rodzaju rozwiązanie programistyczne w ścisłym sensie realizuje Nelsonowską wizję hipertekstu jako warstwowego ośrodka odniesie-

⁴ *Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, red. Marie-Laure Ryan i Jan-Noël Thon, Lincoln 2014, s. 11.

⁵ U. Eco, *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, przekł. P. Salwa, Warszawa 1994, s. 172.

⁶ Więcej na temat zjawiska immersji w literaturze piszę w tekście: K. M. Maj, *Czas światoodczucia. Immersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3.

⁷ Swoją drogą jest to również nazwa popularnej gry towarzyskiej w krajach anglosaskich, polegającej na opracowywaniu pomysłowych definicji losowo wybieranych ze słownika słów. Opis gry znajduje się np. na stronie: <http://www.rci.rutgers.edu/~axellute/fictiony.html>.

⁸ Autorska propozycja przekładu i zarazem inicjatywa terminologiczna.

niowego – w miejsce odrywającego od lektury odniesienia do słownikowego indeksu, pojawia się tu definicja zintegrowana z treścią elektronicznej książki.

Idea warstwowej integracji tekstu nie jest jednak niczym nowym w teorii narracji. Encyklopedyczne czy słownikowe wypisy w powieściach fantastycznych nie zawsze bowiem funkcjonują w strukturalistycznym modelu paratekstu, czegoś zatem, wedle klasycznej już typologii Gerarde’a Genette’a, co ulokowane jest „poza tekstem” – czyli w przestrzeni narracyjnej trudnej do lokalizacji dla kogokolwiek, kto odrobił krytyczną lekcję Derridy. Niełatwo dziś postrzegać narrację światotwórczą jako domknięty model, poza którym miałyby się sytuować rozmaite załączniki, których jedyną cechą przesądzającą o wyłączeniu „poza tekst” jest ściślejszy związek ze światem narracji, niż światem przedstawionym fabuły. *De optimo reipublicae statu deque nova insula Utopia* Thomasa More’a czyta się ze szkodą dla fortunnoci interpretacji, gdy pomija się rolę zamieszczzonego tam fikcyjnego alfabetu, łacińskich poematów, listów czy innych tekstów wykraczających poza ramę modalną narracji podróźniczej. Imersja w świat *Utopii* wymaga bowiem zaangażowania w odbiór wszystkich dostępnych w niej przejawów narracyjności – tak samo jak w zanurzeniu w realia gry komputerowej pomagają dołączane do edycji kolekcjonerskich mapy, artbooki czy figurki. Być może dlatego część fantastów, zwłaszcza tych zwracających uwagę na światocentryczność narracji, decyduje się – jak choćby Neal Stephenson w emblematycznej pod tym względem *Peanatemie* – zamieszczać definicje problematycznych fikcyjnych neologizmów (allonimów⁹), na początku tego rozdziału czy jego części, w której się one pojawiają. Podobną funkcję narracyjną pełnić może mediatyzowanie allonimii, a więc włączanie definicji w homodiegetyczne dialogi między bohaterami lub, rzadziej, w heterodiegetyczne wypowiedzi narratora.

We wszystkich tych przypadkach nadrzędnym celem pozostaje uzyskanie kompromisu pomiędzy koniecznością przybliżenia czytelnikom realiów fikcyjnego świata a dynamiką rozwoju fabuły, którą zaburza wprowadzanie zbyt wielu fragmentów o charakterze czysto deskrypcyjnym. Stawką narracyjnej gry, zarówno w książce kodeksowej¹⁰, jak jej kopii w elektronicznym czytniku, jest podtrzymywanie zaangażowania czytelnika – kluczowe zwłaszcza w czasach, w których indeksowo zorganizowany internet przyczynia się do postępującego osłabiania koncentracji i zachęca do w y r y k o w e g o przyswajania treści¹¹.

⁹ Szerzej na ten temat: K. M. Maj, *Redukcja językowości* [w:] tegoż, *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, s. 173.

¹⁰ Pojęcia tego używam – zgodnie z obecną tendencją terminologiczną – celem uniknięcia sytuacji, w której w opozycji do „e-książki” (różniące się od „nie-e-książki” tylko nośnikiem danych), książkę wydaną w formie kodeksu określa się mianem „tradycyjnej”. Zob. np. A. Graf-ton, *Kodeks w kryzysie. Dematerializacja książki*, przekł. Michał Choptiany, „Wielość” 2012, nr 13, s. 229–234.

¹¹ Por. J. Aagaard, *Media Multitasking, Attention, and Distraction: A Critical Discussion*, „Phenomenology and the Cognitive Sciences” 2015, t. 14, nr 4, s. 885–896.

Warto wczytać się tu w brzmienie słowa „wrywkowy”, kojarzącego się przecież z wyrwaniem, odrywaniem uwagi, a oznaczającego pobieżne przyswajanie tekstu – a zatem styl odbioru krańcowo odmienny od tego, który można byłoby nazwać imersywnym czy *światoczułym*. Jak trafnie zauważył Jacek Dukaj w eseju pod wymownym tytułem *Bibliomachia*, współczesnemu czytelnikowi, przystosowanemu do interakcji z nieskończonym strumieniem informacji w sieci, coraz trudniej jest skoncentrować się na przyswojeniu linearnej narracji książkowej – ponieważ ilość angażujących uwagę bodźców zewnętrznych jest zbyt duża. Co więcej, niekoniecznie musi być to konsekwencja braku wykształcenia czy odpowiedniego przygotowania do lektury. Logując się do przykładowego Twittera, nie sposób oczekiwać, że będzie się w stanie przeczytać po kolei *w s z y s t k i e* publikowane tam tweety – w logikę funkcjonowania serwisu wpisana jest bowiem aktywność odbiorcza sprowadzająca się do nieustannego przewijania (*infinite scrolling*) kolejnych pojawiających się na ekranie telefonu czy komputera informacji. Analizując współczesne teksty kultury, trzeba pamiętać o tych realiach, w których wzrasta wszak pokolenie *digital natives*, „urodzonych do Cyfry”, jak proponuje tłumaczyć to Jacek Dukaj:

W społeczeństwie *digital natives*, urodzonych do Cyfry, dla których *paperbook* stanowi wyjątek od reguły, a wszystkie bogactwa kultury są w każdej sekundzie równie łatwo dostępne, wyłączenie się z tych strumieni przyjemności i przymuszenie do skupienia na tekście o najwyższym progu wejścia wymaga albo samokontroli i siły woli, jakie dzisiaj przypisujemy jedynie joginom i żołnierzom jednostek specjalnych, albo jakiegoś zewnętrznego mechanizmu ograniczenia. [...]. Przeczytać książkę – to wyczyn. Przeczytać na dodatek e-booka, gdy wokół każdego zdania huczy milion wirtualnych dystrakcji, to jak przejść po linie nad przepaścią w trakcie burzy z piorunami.¹²

To zatem, o czym marzyli teoretycy i praktycy powieści hipertekstowej, a więc tekst narracyjny wrzucony w cyfrowy strumień (ś)wiadomości okazuje się zarazem błogosławieństwem i przekleństwem współczesnego czytelnika. Lektura książki w formacie cyfrowym może i nie różni się w istotny sposób pod względem percepcyjnym (różni się bowiem już pod względem haptycznym) od lektury książki drukowanej, jednak oferowane przez część czytników otwarcie na sieć powoduje, że tradycyjna lektura linearna ustępuje rosnącej potrzebie reakcji na odciągające uwagę bodźce poznawcze. Pytanie, które należy wobec takiej sytuacji postawić, wiąże się zatem z tym, czy istnieje różnica między typową sieciową prokrastynacją (łac. *pro-* + *crastinus*, ‘odkładanie na jutro’) czy uleganiem pokusie podążania śladem tysięcy wabiących bezużyteczną wiedzą linków, a krótkotrwałemu, kontrolowanemu przerywaniu lektury celem pogłębienia wiedzy o fikcyjnym świecie. Wydaje się, że właśnie ten drugi, nazwany wcześniej światoczułym, model odbiorczy proponuje Dukaj nazwać *w a r s t w o w y m*, czyli zawierającym w sobie, prócz odautorskiego przekazu tekstowego, także

¹² J. Dukaj, *Bibliomachia*, „Nowe Książki” 2015, nr 1 (16), s. 12.

nawarstwiają się w toku lektury sieci referencjalne, tworzące encyklopedyczne pole odniesienia. Koncepcja tak rozumianej powieści warstwowej jest kluczowym punktem wyводу w *Bibliomachii*:

Każda powieść czytana na kindlu jest powieścią warstwową [podkr. oryg]. Czytasz sobie, powiedzmy, Pynchona. I docierasz do typowo Pynchonowego dialogu z piętrowymi referencjami popkulturowo-naukowo-historycznymi. Co drugie słowo – zagadka. Dotykasz więc wyrazu i czytasz jego wikipedyczną definicję. Siłą rzeczy ta definicja stanowi taką samą część przekazu tekstowego jak przypis na dole strony papierowej książki. A przecież przypisy (wstępy, posłowania, glosariusze podlegają opracowaniu jak reszta książki i zależą od ogólnej koncepcji autorskiej. [...]. Można zaryzykować twierdzenie, iż w beletrystyce e-bookowej dzieło jest o tyle autonomiczne i niepodległe, o ile jest wyjęte z realu guglałnego dokoła tekstu.¹³

Haptyczna przyjemność płynąca z przewracania kartek kodeksowej książki zastępowana jest tu doznaniem czysto intelektualnym, tak charakterystyczną dla stechnizowanego XXI wieku – samo dotknięcie ekranu zastępuje długotrwały proces przeszukiwania regałów, zdjęcia z półki ciężkiej encyklopedii i wertowania jej następnie celem odnalezienia problematycznego terminu, a wrzuca czytelnika zarazem nieporównanie szybciej w wir nieskończonej semiozy. O ileż łatwiej czytać jest książkę w obcym, nieznanym jeszcze wystarczająco dobrze języku, gdy lektury nie trzeba przerywać co kilka słów czy zdań sięganiem po słownik, gdyż definicje pokazują się za dotknięciem palca na ekranie, w samym więc świecie narracji (*storyworld*)¹⁴. Widać tu znakomicie, jak strukturalistyczna wykładnia świata przedstawionego, w której poza pilnie strzeżonymi granicami królestwa znaku koczowały na wygnaniu parateksty, pozostawała w zgodzie z realiami książki kodeksowej, w przypadku której jedynie wysoki poziom filozoficznej abstrakcji pozwalał na właściwe zrozumienie Derridańskiej tezy *il n'y a pas de hors-texte*. „Nie ma poza tekstem”¹⁵ – a zatem włączone do powieści motto, encyklopedia, mapa, fikcyjny alfabet czy wiersz otwierający narrację, ale także skojarzenia i aluzje wychwytywane i tworzone na bieżąco przez czytelników składają się na jedną narrację, jeden tekst i jeden świat, wszechogarniający i nieograniczony. Kognitywistyczna wykładnia świata narracji ukształtowała się już po lekcji dekonstrukcji i w jej świetle teksty stają się *par excellence* warstwowymi (choć częściej koncentrycznymi) ośrodkami odniesieniowymi –

¹³ Tamże, s. 10.

¹⁴ Przekład ten zaproponowałem po raz pierwszy w tekście: K. M. Maj, *Światotwórstwo w perspektywie narratologicznej* [w:] *Literatura Popularna*, t. 2: *Fantastyczne kreacje światów*, red. Ewa Bartos, Dominik Chwolik, Paweł Majerski i Katarzyna Niesporek, Katowice 2014. Polemizuję tam z tłumaczeniem *storyworld* na „świat opowieści”, wprowadzonym przez Rembowską-Płuciennik w książce *Poetyka intersubiektywności*. Zob. M. Rembowska-Płuciennik, *Czytający umysł i badania literackie* [w:] *też*, *Poetyka intersubiektywności. Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Toruń 2012, s. 297.

¹⁵ Przekład za: A. Burzyńska, *Wirusy w dyskursie* [w:] *też*, *Anty-teoria literatury*, Kraków 2006, s. 212.

a kształtująca się wokół nich narracja (rozumiana już jako dyskurs) jest trwale powiązana z wiedzą zarówno autora tekstu, jak i jego czytelnika¹⁶. W książce elektronicznej świat narracji jawi się w sposób szczególny jako podstawowy tryb (*mode*) odbioru tekstu – ponieważ nie sposób jest „wyjąć go z realu gwałtownego tekstu”, pozbawić zatem tego potencjału referencyjnego, jaki wiąże się z dostępem do internetowych wyszukiwarek, baz danych, słowników, encyklopedii czy map interaktywnych.

2. NARRACJA MULTIMODALNA

Jeśliby zechcieć za Jackiem Dukajem patrzeć na literaturę – nie tylko, co istotne, wydaną w formatach elektronicznych – „nie jako na realizację tekstowo-papierowego estetyzmu, lecz na continuum narracji o różnym stopniu »literackości«”¹⁷, koncepcja warstwowości ujawni swój związek z tak zwaną narracją multimodalną. Alison Gibbons, jedna z ważniejszych współczesnych badaczek tego pojęcia, identyfikuje multimodalność właśnie z „eksperymentowaniem z formą książki i testowaniem jej ograniczeń jako fizycznego i namacalnego obiektu [*experiment with the possibilities of book form [...] and testing the limits of the book as a physical and tactile object*]”¹⁸. Zakres tego rodzaju multimodalnych – a więc angażujących wiele różnorodnych trybów narracyjnych (*narrative modes*) – eksperymentów może być przy tym bardzo rozległy, rozciągając się od warstwy typograficznej (zróznicowanie kroju czcionki, specyficzny skład tekstu itp.), przez wizualną (włączanie do tekstu ilustracji, diagramów, wykresów, floratury, bordiury itp.) aż po tę fizyczną (niestandardowy format kodeksu, stylizowana oprawa itp.). Oczywiście jest przy tym, że te wszystkie zabiegi pozostają znaczące – i koncepcja narracji multimodalnej musi w efekcie uwzględniać szeroką definicję narracyjności, a więc tę wykraczającą poza ograniczenia przekazu czysto językowego. Multimodalność stoi jednak, jak przypominają Gunther Kress i Theo van Leeuwen, w sprzeczności z monomodalną (*monomodal*) koncepcją języka jako „centralnego i jedyne go tak uniwersalnego środka przekazu i reprezentacji [*the central and only full means*

¹⁶ O *storyworld* w kontekście dyskursywnym pisały już Bonnie Lynn Weber czy Rosemary Stephenson, podkreślające jego niejęzykowy a czysto percepcyjny charakter, bliski rozumieniu modeli sytuacyjnych (*situation models*) w psychologii kognitywnej. Rozpoznania te przetrwały w postklasycznej wykładni świata narracji Davida Hermana, definiującej *storyworld* jako „klasę modeli dyskursywnych wykorzystywanych w szczególności celem zrozumienia dyskursu zorganizowanego narracyjnie [*class of discourse models used for understanding narratively organised discourse in particular*]”. Por. D. Herman, *Storyworld* [w:] *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, red. David Herman, Manfred Jahn, Marie Laure Ryan, London 2008, s. 569.

¹⁷ J. Dukaj, *Bibliomachia...*, dz. cyt. s. 12.

¹⁸ A. Gibbons, *Multimodal Literature and Experimentation* [w:] *The Routledge Companion to Experimental Literature*, red. Joe Bray, Alison Gibbons, Brian McHale, London 2012, s. 420.

for representation and communication]”¹⁹ – umożliwiając w zamian korzystanie z różnych zasobów semiotycznych w jednym procesie semiozy.

Jeśli by za Wolfgangiem Halletem utożsamić multimodalność z „praktyką komunikacją inkorporującą różne tryby narracyjne [*modes*] i media w obręb dyskursywnych aktów znaczeniowótórczych [*discursive acts of meaning-making*]”, okaże się, że współczesna narratologia kognitywna wyraża specjalistycznym językiem to właśnie, co Jacek Dukaj chciał prawdopodobnie oddać przez metaforę warstwowości. W tym kontekście szczególnie wymownie przedstawia się Dukajowska decyzja wpisania kategorii literackości w cudzysłów, zwłaszcza gdy pamięta się, jak Hallet w innym ze swoich tekstów przekonywał, że „multiplikacja trybów semiotycznych prowadzi do zwrotu w obrębie dyskursu narracyjnego [*narrative discourse*] od opartego na słowie, tradycyjnego przekazu powieściowego w stronę aktu multierudycyjnego [*multiliterate*]”²⁰ – a więc z jednej strony wszechstronnego percepcyjnie, jednak jednolitego narracyjnie. Dlatego też pojawiająca się w *Wahadle Foucaulta* imitacja interfejsu programu komputerowego napisanego w języku Basic jest przykładem multimodalności – ponieważ ekwiwalentyzuje to, co w medium prozy literackiej oddane byłoby formą podawczą opisu (i to dość długiego, jeśli wziąć pod uwagę kłopot z tłumaczeniem wysoką prozą najbardziej nawet elementarnych prawideł programistycznych). Pojawiająca się jednak na początku tego samego polskiego wydania powieści rycina przedstawiająca drzewo sefirot²¹, reprodukowana z *De divinis attributis, quæ Sephirot ab Hebræis nuncupantur* Cesarego Evoli (1589)²² jest już tylko ilustracją, dodatkiem autora, redaktora lub wydawcy, pełniącym funkcję zawołowanej wskazówki interpretacyjnej dla czytelnika. Oczywiście zdarzają się też przypadki takich ilustracji, które pełnią funkcję narracyjną – i dlatego multimodalne będą grafiki obrazujące pismo lustrzane w *Kodzie Leonarda da Vinci* Dana Browna czy też mapy pojawiające się w powieściach fantasy, częstokroć stylizowane na wczesnonowożytny celem nawiązania do allohistorycznej²³ estetyki powieści lub podpisane nazwiskami fikcyjnych kartografów.

¹⁹ G. Kress, T. van Leeuwen, *Multimodal Discourse. The Models and Media of Contemporary Communication*, London 2001, s. 45.

²⁰ W. Hallet, *The Rise of the Multimodal Novel. Generic Change and Its Narratological Implications* [w:] *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, red. Marie-Laure Ryan i Jan-Noël Thon, Lincoln 2014, s. 151.

²¹ U. Eco, *Wahadło Foucaulta*, przekł. Adam Szymanowski, Warszawa 2007.

²² C. Evola, *De divinis attributis, quæ Sephirot ab Hebræis nuncupantur*, Venezia 1589, s. 102.

²³ Allohistorię rozumiem tutaj jako historię bardziej realną, niż historia prawdziwa, *per analogiam* do Ecowskiego rozumienia allotopii jako świata fantastycznego, bardziej realnego, niż świat rzeczywisty – a zatem jako odnoszącą się do fikcyjnej ksenoencyklopedii wyobrażonego świata, a nie do faktycznej encyklopedii dostępnej w świecie rzeczywistym i empirycznie pierwotnym. Więcej na ten temat: K. M. Maj, *Allohistoria i allotopia* [w:] *te goż. Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Kraków 2015, s. 219–231.

Anna Martuszevska w książce *Radosne gry*, będącej jedną z nielicznych polskich monografii tego rodzaju eksperymentów narracyjnych, wprost twierdzi, że podobne dodatki graficzne nie tyle ilustrują teksty, ile w sposób kreują świat tekstu²⁴ – a zatem pełnią rolę równie istotną, co pisemna relacja narratora.

Można byłoby w tym momencie zadać pytanie o to, z jakich przyczyn narracja miałaby rezygnować z niewątpliwych zalet linearności (uporządkowanie, kauzalność, teleologiczność) i zachęcać do – użyjmy raz jeszcze terminu Dukaja – lektury warstwowej, nie zatem do podążania za biegiem fabuły, lecz porządania kreowanego przez nią świata? Roland Barthes w *Przyjemności tekstu* opisywał w tym kontekście zalety tmezy (τμησις – gr. cięcie), przekonując, że przerywanie ciągłości lektury niejednokrotnie jest wręcz warunkiem czerpania z niej satysfakcji poznawczej – której nie jest w stanie zaspokoić językowa struktura:

Nie czytamy wszystkiego z równą intensywnością; rytm sam się ustala, lekceważy integralność tekstu; wciąga nas samo pragnienie poznania, każe nam przeskakiwać niektóre ustępy (uznane za nudne), by odnaleźć jak najprędzej miejsca kipiące anegdotą (które zawsze są przełomowe: są tym, co przyspiesza odsłonięcie tajemnicy lub przeznaczenia); przeskakujemy bezkarnie (nikt nie widzi) opisy przyrody, wyjaśnienia, rozważania, rozmowy; zachowujemy się wówczas jak widz w kabarecie, który wchodzi na scenę i, zdzierając z niej ubranie, przyspiesza strip-tease tancerki, choć w przewidzianych ramach, to znaczy respektując z jednej strony, a popędzając z drugiej, epizody rytuału (jak książd, który odbębnia mszę). Tmeza – źródło lub figura przyjemności – uwydatnia tu dwa prozaiczne brzegi: przeciwstawia to, co użyteczne dla poznania sekretu, temu, co poznaniu nie służy; jest szczeliną powstałą na prostej zasadzie funkcjonalności; nie produkuje jej wcale struktura języków, ale wyłącznie moment ich konsumpcji [podkr. – K.M.M.], którego autor nie może przewidzieć: nie jest w stanie napisać czegoś, co nie zostanie przeczytane.²⁵

O ileż większą zatem przyjemność można czerpać z lektury, jeśli multimodalna rama narracji zapewnia maksymalną integralność wszystkich jej komponentów, nie zmuszając czytelnika do tego, by przerwał obcowanie ze światem fikcji i wrócił do świata faktów. Do objaśniającej rzeczywistość encyklopedii, do definiującego rzeczywistość słownika, do odwzorowującej rzeczywistość mapy, do poszerzającego rzeczywistość internetu. Barthes pisząc o tmezie, pisze zarazem o źródle ciągłych napięć między imersją (jako zanurzeniem w świat narracji) i emersją (jako wynurzeniem ze świata narracji)²⁶, charakteryzujących światoczułą narrację – i uprzedza wątpliwości, jakie może żywić względem tej tezy każdy, kto nigdy nie doświadczył siły, z jaką potrafi na czytelnika oddzia-

²⁴ A. Martuszevska, *Zabawy i gry słowem – jego brzmieniem i obrazem* [w:] *też e, Radosne gry*, Gdańsk 2007, s. 56.

²⁵ R. Barthes, *Przyjemność tekstu*, przekł. Ariadna Lewańska, Warszawa 1997, s. 18–19.

²⁶ O dialektyce imersji i emersji pisze szerzej autor tego drugiego pojęcia, Piotr Kubiński, w artykule: *Immersion vs. Emersive Effects in Videogames* [w:] *Engaging with Videogames. Play, Theory and Practice*, red. Dawn Stobbart, Monica Evans, Oxford 2014, s. 133–141.

ływać narracyjną tajemnicą. Rozproszenie uwagi, choć współcześnie kojarzone przede wszystkim z niekorzystnym wpływem technologii na wyidealizowany kulturowo model skupionej, uważnej lektury *in angello cum libello*, może być więc ponowoczesną odpowiedzią czytelnika na postulowaną przez postmodernistyczną prozę dysseminację.

3. STAROŚĆ AKSOLOTLA JAKO POWIEŚĆ MULTIMODALNA

Jedną z najbardziej prototypowych artystycznych realizacji multimodalności jest opisywana w badaniach Wolfganga Halleeta i Alison Gibbons powieść *multimodalna*, wiążąca się wedle pierwszego z teoretyków z pięcioma głównymi zwrotami:

- 1) od monomodalnego (werbalnego) tekstu do tekstu multimodalnego i multimedialnego;
- 2) od pisania do projektowania (*designing*);
- 3) od narratora do fokalizatora (*narrator-presenter*);
- 4) od czytania do „transmodalnej konstrukcji narracyjnego znaczenia [*trans-modal construction of narrative meaning*]”;
- 5) i wreszcie od czytelnika do użytkownika (*user*).²⁷

W kognitywistycznym ujęciu Gibbons zwroty te zyskują dookreślenie w *par excellence* warstwowym modelu powieści, obejmującym poziom kontekstu (dyskurs, medium, chronotop, uczestnicy aktu komunikacji, sfera społeczno-kulturowa), gatunkowości (treść, forma i typ narracji), nawigacji, stylistyki (tak pod względem językowym, jak i typograficznym), *layoutu* (skład, krój i kolor czcionki, adjustacja, wcięcia, separatory, emfazy itd.) oraz tzw. bazy gatunkowo-multimodalnej, czyli rodzaju kompozycyjnej podstawy powieści, wypracowanej przez Gibbons bez większych modyfikacji z wcześniejszego modelu Batemana z książki *Multimodality and Genre*²⁸.

Starość aksolotla Jacka Dukaja, wydana w 2015 roku niemal równocześnie w polskiej i angielskiej (w przekładzie Stanleya Billa) wersji językowej oraz wyłącznie w formie elektronicznej na platformie Allegro, spełnia większość warunków kwalifikujących do wykorzystania w jej analizie zarówno kategorii multimodalności, jak i do zdefiniowania jej jako powieści multimodalnej. Po pierwsze, Dukaj decydując się na precedensową na rynku polskim rezygnację z dystrybuowania powieści w postaci papierowej i podjęcie współpracy wydaw-

²⁷ W. Hallet, *The Multimodal Novel. The Integration of Modes and Media in Novelistic Narration* [w:] *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*, red. Sandra Heinen, Roy Sommer, Berlin 2009, s. 149–150.

²⁸ A. Gibbons, *Multimodality, Cognitive Poetics, and Genre: Reading Grady Hendrix’s novel Horrorstör*, „Multimodal Communication” 2016, t. 5, nr 1, s. 7.

niczej z elektronicznym serwisem aukcyjnym, wykonał krok wpisujący się przynajmniej w dwa z wyróżnionych przez Halleta zwrotów, odchodząc od „tekstowo-papierowego estetyzmu”²⁹ literatury monomodalnej i ograniczając grono odbiorców swojej powieści do świadomych użytkowników internetu czy czytelników książek elektronicznych. Po drugie, Dukaj zadbał o maksymalne wykorzystanie atutów książki elektronicznej, projektując w multimodalnym spectrum *Starości aksolotla* trzy podstawowe warstwy narracyjne: hipertekstualną, graficzną i tekstualną. W ten oto sposób niezbyt rozbudowana pod względem fabularnym postapokaliptyczna narracja *Starości aksolotla* wzbogaciła się o:

- 1) 8 grafik koncepcyjnych³⁰ autorstwa Macieja Panasiuka;
- 2) 23 logotypy występujących w powieści postapokaliptycznych gildii i aliansów;
- 3) 17 emblematów;
- 4) 2 schematy konstrukcyjne robotów (Star Trooper i Al-’Aşra) autorstwa Alexa Jaegera – znanego amerykańskiego twórcy efektów specjalnych, m. in. do cyklu *Transformers* w reżyserii Michaela Baya – odsyłające na stronę internetową umożliwiającą ich wydruk w 3D;
- 5) 180 przypisów-haseł, składających się na obszerny fikcjnariusz.

Co istotne, nie powinno się traktować tych suplementów jako zwykłych ilustracji wydarzeń fabularnych, urozmaicających jedynie lekturę, lecz jako istotne i znaczące komponenty narracyjne. Już w *Perfekcyjnej niedoskonałości* Dukaja uderzało wykorzystanie w tym celu rozpoczynających rozdziały 18 definicji ze sfingowanego *Multitezaurusa*³¹ – ale także i wklejki autorstwa Tomasza Bagińskiego, nie tylko właśnie ilustrującej, ale i narratywizującej zawiłą ideę krzywej progresu *homo sapiens*. Podobne narracyjne sfunkcjonalizowanie widoczne jest w dwóch z wymienionych warstw *Starości aksolotla*, a mianowicie emblematach – w powieści zachowawczo nazywanych *ekslibrisami* choć od renesansowych i barokowych prefiguracji różniących się jedynie brakiem wierszowanego *subscriptio*³² – oraz niewątpliwie najobszerniejszym, bowiem zajmującym przeszło 33% objętości wydania polskiego³³, fikcjnariuszu. W przypadku emblematów

²⁹ J. Dukaj, *Bibliomachia...*, dz. cyt., s. 12.

³⁰ Nawiązuję tutaj do rozróżnienia pomiędzy ilustracją a grafiką koncepcyjną (*concept art*), pełniącą w odróżnieniu od tej pierwszej funkcję światotwórczą (np. w produkcji światów, gier wideo czy planów filmowych).

³¹ Piotr Gorliński-Kucik obecność multitezaurusa wiąże z charakterystyczną dla prozy fantastycznonaukowej inklinacją do wprowadzania elementów dyskursu naukowego, jednakże warto pamiętać, że fikcjnariusz jest kategorią znacznie pojemniejszą, obejmującą bowiem niewpisujące się już w dyskurs naukowy ksenoencyklopedie światów fantasy. Por. P. Gorliński-Kucik, *Uchronia Dukaja*, „Ruch Literacki” 2015, nr 6, s. 617–618.

³² Więcej na temat: J. Pelc, *Obraz – słowo – znak. Studium o emblematach w literaturze staropolskiej*, Wrocław 1973 oraz tegoż, *Słowo i obraz na pograniczu literatury i sztuk plastycznych*, Kraków 2002.

³³ Z wydania angielskojęzycznego fikcjnariusz został z niewiadomych względów usunięty.

narracyjną funkcję, bardzo podobną do dialogicznych marginaliów w powieściach wczesnonowożytnych, pełnią metaforyczne lemmy, punktujące istotne momenty fabularne, grające intertekstualnymi aluzjami lub nawiązujące do transhumanistycznej wymowy powieści.

Lemmy w <i>Starości aksolotla</i> *	
Aluzje intertekstualne	1) <i>All the lives must die, passing through steel to eternity</i> (trawestacja wersu ze sceny II aktu I <i>Hamleta</i> Shakespeare’a) 2) <i>Ciało, ojczyzno moja</i> (trawestacja wersu otwierającego inwokację <i>Pana Tadeusza</i> Mickiewicza) 6) <i>Cóż to za robot piękny i młody, i coś to za robotniczka</i> (trawestacja wersu ze <i>Świtezianki</i> Mickiewicza) 7) <i>Of gods and bots</i> (prawd. aluzja do <i>Myszy i ludzi</i> Steinbecka) 8) <i>Show must go on</i> (prawd. aluzja do tytułu i tekstu piosenki Queen z roku 1991) 9) <i>Niebo nad rajem miało barwę ekranu monitora nastrojonego na aksolotłowy kanał</i> (trawestacja pierwszego zdania <i>Neuromancera</i> Gibsona) 10) <i>Czyja dłoń przelała tę groźę w symetrię ciała?</i> (cytat z <i>Tygrysa</i> Blake’a) 11) <i>War, war never changes</i> (cytat ze słynnych wprowadzeń do gier z serii <i>Fallout</i>) 12) <i>We will be friends until forever, just you wait and see</i> (cytat z <i>Kubusia Puchatka</i> Milnego) 14) <i>Ludzie to nasza specjalność</i> (trawestacja tytułu powieści <i>Kłopoty to moja specjalność</i> Raymonda Chandlera) 15) <i>Trzeba mieć chaos w sobie, by narodzić tańczącą gwiazdę</i> (cytat z <i>Tako rzecze Zaratustra</i> Nietzschego) 16) <i>Wszystkie te światy znikną jak łzy w deszczu</i> (trawestacja fragmentu filmu <i>Blade Runner</i>) 17) <i>The truth is out there</i> (aluzja do finału czołówki serialu <i>Archiwum X</i>) 18) <i>Kto nie dotknął ziemi ani razu</i> (cytat z <i>Dziadów</i> Mickiewicza) 19) <i>The mech is not enough</i> (trawestacja tytułu 19. filmu o Jamesie Bondzie <i>The world is not enough</i>)
Komentarze do fabuły	3) <i>Chcesz wiedzieć więcej?</i> ; 8) <i>Show must go on</i> ; 14) <i>Ludzie to nasza specjalność</i> (trawestacja tytułu powieści <i>Kłopoty to moja specjalność</i> Raymonda Chandlera); 20) <i>Remaining time unknown</i>
Metafory transhumanistyczne	2) <i>Ciało, ojczyzno moja</i> (trawestacja wersu otwierającego inwokację <i>Pana Tadeusza</i> Mickiewicza) 4) <i>Death is not the end</i> ; 10) <i>Stworzył więc mech człowieka na swój obraz, na obraz gadzetu go stworzył: stworzył dziecko i dziecko</i> (parafraza <i>Księgi Rodzaju</i>); 19) <i>The mech is not enough</i> (trawestacja tytułu 19. filmu o Jamesie Bondzie <i>The world is not enough</i>)**

* Numeracja za kolejnością występowania emblematów.

** Ze znacznie większą dokładnością tropi te aluzje i cytaty Piotr Gorliński-Kucik w artykule *Przeprowadzka literatury* („Forum Poetyki” 2016, nr. 2, s. 50–51), w którym stawia tezę, zgodnie z którą miałyby one kierować wyobraźnię odbiorczą nie tylko w stronę klasycznego instrumentarium prozy fantastycznonaukowej, ale i „światopoglądu romantycznego, duchowości i tajemniczości”.

Ostatni występujący w powieści emblemat z lemmą „Remaining time unknown” (ang. ‘pozostały czas nieznan’) przedstawia układ scalony z charakterystycznym symbolem wyczerpującej się i wymagającej naładowania baterii – korespondując z wieńczącym powieść strumieniem świadomości bytu postludzkiego, uwięzionego ponad sto tysięcy lat po apokalipsie w niszczącym pancerzu robota:

200K, 300K, milion dni po Zagładzie, i kolejny, i 5M, 10M, i nikt pewnie już nie pamięta Zagłady, nikt pewnie już nie pamięta człowieka, brak mocy i zasobów na tę pamięć, zresztą czy warto, nie warto, tak naprawdę nie ma przecież żadnej różnicy, nie ma żadnej różnicy, wiesz to z pewnością absolutną, *only hardware remains*. 100M, 200M, 300M, bije radosny zegar pustki, a w popękanych obiektach przerdzewiałego mecha wschodzą i zachodzą galaktyki i wszechświaty.³⁴

Wydaje się znamienne, że to właśnie owym znaczącym emblematem zdecydował się Dukaj zakończyć *Starość aksolotla*, pozostawiając jeszcze wyjątkowo miejsce na *subscriptio* w postaci cytatu z powieści *Ostatni i pierwsi ludzie* Olafa Stapledona. W ten oto sposób w całościowej perspektywie interpretacyjnej ważna staje się nie tyle fabuła powieści – którą można łatwo zredukować do konwencjonalnego schematu narracji postapokaliptycznej – ile wyłaniająca się spod niej koncepcja świata, w którego realiach czytelnik odnajduje się tym pełniej, im bardziej otworzy się na kolejne warstwy narracji. Dzięki temu grafiki koncepcyjne czy logotypy obrazujące rozmaite frakcje robotów-postludzi przestają być jedynie ilustracją fabuły, a stają się jednym z wielu punktów dostępowych wykraczającego poza linearną *diegesis* świata narracji. Kontekst emblematyczny jest tu zaś o tyle istotny, że uświadamia, iż wykorzystane przez Dukaj zabiegi multimodalne nie są efektem supremacji obrazkowej kultury *homo videns*, lecz częścią sięgającej czasów starożytnych tradycji ikonologicznej, bez której Claude François Menestriera nie mógłby w swych siedemnastowiecznych pismach estetycznych przypisywać obrazom „zasadniczej roli we wszystkich dziedzinach działalności umysłowej”³⁵.

Nadrzędną rolę w poszerzaniu pola poznawczego świata *Starości aksolotla* pełni jednak nie tylko obraz, lecz przede wszystkim starannie przygotowany fikcjnariusz, gromadzący definienda zarówno faktycznych (np. Guójiā Háng-tiānjú, MMORPG, nvidia, fullereny, CCTV itp.), jak i fikcyjnych (Usaburo Rex, horusy, Wielki Sojusz Północny, medycusy, Patagoni itp.) terminów. Niekiedy faktyczne terminy bywają zdekontekstualizowane i rekontekstualizowane w znaczeniu fikcyjnym – jak jest to chociażby w przypadku nazwy humanoidalnego modelu robota Al-’asr, zapożyczony ze 103. sury Koranu, *Al-’asr* (arab. سورة العصر), wybrzmiewającej zresztą znacząco w kontekście powieści („W Imię Boga Miłosiernego, Litościwego. Na porę przedwieczorną! Zaprawdę,

³⁴ J. Dukaj, *Starość aksolotla*, Poznań 2015, s. 170–171.

³⁵ Por. A. Borowski, *Cesare Ripia czyli muzeum wyobraźni* [w:] C. Ripia, *Ikonologia*, przekł. Ireneusz Kania, Kraków 2012.



Rysunek 1. Warstwowa lektura narracji multimodalnej w *Starości aksolotla*
 Źródło ilustracji: <http://jacekdukaj.allegro.pl/#ebook> [data dostępu: 16.05.2015]

człowiek jest na drodze zguby!”³⁶). Jacek Dukaj nie tworzy tym samym typowej dla literatury fantastycznej – zwłaszcza tej o nachyleniu światotwórczym i allotopijnym – ksenoencyklopedii³⁷, lecz słownik zacierający granice między faktem a fikcją, a przy tym wyraźnie uświadamiający, że świat *Starości aksolotla* nie jest allotopią, lecz ekstrapolacją rzeczywistości, w której istnieją Chińska Agencja Kosmiczna Guójiā Hángtiānjú czy karty graficzne firmy NVIDIA. Fikcyjne pole odniesienia *Starości aksolotla* oddziałuje z tym większą siłą na

³⁶ Przekład za *Starością aksolotla* (s. 264). W tłumaczeniu z edycji Hadhrata Mirzy Tahira Ahmada fragment ten brzmi: „W imię Boga Miłosiernego, Litościwego. Na czas! Zaiste, człowiek zawsze jest po stronie przegranych”. *Święty Koran*, Islam International 1990, s. 1408.

³⁷ Jak referuje Istvan Csicsery-Ronay za nieprzetłumaczonym wciąż na język angielski *L'Empire du pseudo: Modernités de la science-fiction* Richarda Saint-Gelais'a, ksenoencyklopedia byłaby zbiorem „materiałów pozadiegetycznych zawierających dodatkowe dane wzbogacające zarówno sam tekst, jak i encyklopedię danego gatunku [*non-diegetic materials that appear to provide surplus data to reinforce the text and the genre's encyclopedia*]”. Więcej na ten temat: I. Csicsery-Ronay, *On enigmas and xenoencyclopedias*, „Science Fiction Studies” 2012, t. 39, nr 3, s. 504 oraz K. M. Maj, *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, t. LVII, z. 1, s. 101.

czytelnika, że dzięki oprogramowaniu czytnika staje się właśnie jedną z owych integralnych warstw książki, wykorzystując nawyki odbiorcze „urodzonych do Cyfry” (przyzwyczajonych do uzyskiwania błyskawicznego dostępu do wiedzy na nieznane tematy) do w d r u k o w y w a n i a im kontradycyjnych schematów poznawczych. Multimodalność narracji umożliwia zatem Dukajowi przepracowanie postmodernistycznej kategorii metafikcji poprzez wkomponowanie gry między faktem a fikcją w samą materię powieści – i zasianie niepewności wśród czcicieli werystycznego autorytetu encyklopedii. Wszystko to jednakowoż nie odbywa się ze szkodą dla immersji, gdyż wykorzystuje jedynie oprogramowanie czytnika do redukcji epistemologicznej różnicy pomiędzy faktycznymi i fikcyjnymi źródłami odniesienia, w tym także między werystyczną encyklopedią a sfigowanym fikcjonariuszem. A przecież to właśnie owa epistemologiczna różnica przesądza częstokroć o przedstawianiu poetyki fantastycznej jako dysfunkcyjnej poznawczo, gdyż zaprzatającej racjonalny umysł wyimaginowanymi wizjami nieodnajdującymi aletycznego umocowania w aktualnej rzeczywistości.



Rysunek 2. Logotypy gildii i aliansów występujących w *Starości aksolotla*

Źródło ilustracji: opracowanie własne

4. POWIEŚĆ MULTIMODALNA W ŚWIECIE TRANSMEDIALNYM

Starość aksolotla to jednakże nie tylko wymienione wyżej multimodalne komponenty książkowej narracji, lecz także rozległa kampania promocyjna, która objęła – jak coraz częściej zdarza się na rynku wydawniczym – publikację strony internetowej wprowadzającej do świata książki³⁸, emisję krótkiej etiudy

³⁸ *Starość aksolotla* – oficjalna strona internetowa, online: <http://jacekdukaj.allegro.pl/> [data dostępu: 15.05.2016].

filmowej utrzymanej w poetyce kinowego trailera³⁹ oraz nagrania przedstawiającego malowanie wydrukowanych w 3D robotów przez Jacka Dukaja, Tomasa Bagińskiego (reżysera trailera), Macieja Jackiewicza (producenta z Platige Image) i Macieja Panasiuka (autora ilustracji)⁴⁰. W tym miejscu nasuwa się pytanie o funkcję tego rodzaju rozszerzeń, w tym zwłaszcza o ich rolę w całościowym procesie światotwórczym. Bez wątplenia pozostaje fakt, że wymienieni artyści przyczynili się do stworzenia świata *Starości aksolotla*, realizując typowy dla kultury konwergencji model autorstwa współuczestniczącego (*collaborative authorship*)⁴¹, a także poszerzając diegetyczną przestrzeń powieści. Odpowiedź na postawione pytanie kryje się jednak nie w owym akcie poszerzenia – bowiem już samo multimodalne ukształtowanie narracji można postrzegać jako kreację swego rodzaju rozszerzonej rzeczywistości literackiej – lecz w wykroczeniu poza granice *diegesis* ku innym mediom. Wprowadzająca do świata powieści etiuda filmowa i krótkie nagranie dokumentujące malowanie figurek zaprojektowanych przez Alexa Jaggera sytuowałyby się względem *Starości aksolotla* zatem już nie w relacji multimodalnej – ponieważ funkcjonują nie tyle w obrębie książki, ile na zewnętrznym serwerze portalu filmowego YouTube – lecz *t r a n s m e d i a l n e j*, wykraczającej zatem poza granice monomedialnego przedstawienia i angażującej różnorodne media do jednej kreacji światotwórczej.

W przypadku otwartego medialnie świata narracji Jacka Dukaja należałoby jednak skorzystać z innej wykładni transmedialności, aniżeli ta przyjęta w *Kulturze konwergencji* Henryego Jenkinsa. W *Starości aksolotla* bowiem – w odróżnieniu od *Matrixa*, który posłużył Jenkinsowi do zdefiniowania pojęcia narracji transmedialnej (*transmedia story*)⁴² – to nie fabuła rozwija się na przestrzeni różnych „platform medialnych”, lecz świat, w efekcie czego transmedialna dysseminacja narracyjnej wiedzy nie wpływa niekorzystnie na zrozumienie przedstawionej opowieści. Wręcz przeciwnie: to właśnie dzięki tej dysseminacji czytelnik czuje potrzebę wykroczenia poza medium narracji literackiej, nie po to jednak, by wypełnić luki w linearnie rozwijającej się fabule (*storyline*), lecz po to, by pogłębić swą wiedzę o świecie narracji (*storyworld*) i światoodczucie

³⁹ *Premiera Allegro: Nowy ebook Jacka Dukaja „Starość aksolotla”*, online: https://www.youtube.com/watch?v=kFHMb_9Pr2s [data dostępu: 15.05.2016].

⁴⁰ „*Starość aksolotla*” – Dukaj, Bagiński, Jackiewicz i Panasiuk malują figurki robotów 3D, online: <https://www.youtube.com/watch?v=LmCY7t8EMJc> [data dostępu: 15.05.2016].

⁴¹ Termin ten oznacza model współtwórstwa funkcjonujący w tzw. kulturze konwergencji i – w największym skrócie – opisuje przykładową sytuację poszerzenia świata powieści dzięki powstaniu utworu zależnego, np. fikcji fanowskiej (*fan fiction*), nakładem sił i środków niezwiązanych z autorem utworu pierwotnego. Więcej na ten temat: S. Scott, *Who's Steering the Mothership? The Role of the Fanboy Auteur in Transmedia Storytelling* [w:] *The Participatory Cultures Handbook*, red. A. Delwiche, J. Jacobs Henderson, London 2013, s. 43.

⁴² Zob. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przekł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 95–96.

(*worldness*). To ostatnie pojęcie, określające rodzaj intersubiektywnej projekcji świata, utrwalającej się zarówno w wyobraźni światotwórcy, jak i światoodbiorcy⁴³, wiąże się z koncepcją znacznie bliższą założeniu światotwórczemu Dukaja – a mianowicie z rozwijaną obecnie przez Lisbeth Klastrup i Susanę Toskę kategorią *ś w i a t a t r a n s m e d i a l n e g o* (*transmedial world*), utożsamioną przez teoretyczki z:

[...] abstrakcyjnym systemem treściowym (*abstract content system*), z którego może wywodzić się repertuar fikcyjnych narracji aktualizujących się za pośrednictwem szeregu reprezentacji w różnorodnych mediach. Świat transmedialny jest zatem rodzajem umysłowego konstruktu współdzielonego zarówno przez światotwórcę, jak i odbiorców współuczestniczących w akcie kreacji. O funkcjonowaniu świata transmedialnego nie przesądza zatem istnienie jego pierwszej reprezentacji (*instantiation*) [podkr. — K.M.M.], lecz podzielany przez odbiorców obraz świata [...]. Ów obraz umysłowy określamy mianem „światoodczucia” (*worldness*). I chociaż pewna liczba cech różnicujących czy wyróżniających dany świat zawsze się będzie wywodzić z pierwszej jego wersji czy też reprezentacji (*instantiation*), to świat ten będzie mógł się z biegiem czasu zmieniać i rozwijać.⁴⁴

W przeciwieństwie zatem do narracji transmedialnej, realizującej się w poziomym ruchu treści fabularnych przez różnorodne platformy medialne, w świecie transmedialnym ruch ten ma raczej charakter koncentryczny i ogniskujący⁴⁵. W świecie transmedialnym światotwórca jest w efekcie tylko jednym z twórców – owszem, tym, który zapoczątkował jego istnienie, ale nieustępującym w niczym wszystkim tym, którzy poznają ów świat na tyle, by współdzielić doświadczenie światoodczucia. Problematiczna pozostaje w tej perspektywie jedynie „abstrakcyjność” owego systemu treściowego z definicji Klastrup i Toski, prowokująca pytanie o to, czy każde fikcyjne pole odniesienia ma koniecznie charakter abstrakcyjny – zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę to, że bez odpowiedniego kontekstu narracyjnego nagranie przedstawiające Dukaja, Bagińskiego, Jackiewicza i Panasiuka malujących figurki robotów w żaden sposób nie wzbogaca światoodczucia *Starości aksolotla*. O wiele bardziej istotne wydaje się to, że jeżeli odbiorca dysponuje podstawową nawet wiedzą zaczerpniętą z powieści, film ten stanie się funkcjonalnym komponentem świata narracji powieści, pomimo że w żaden sposób nie nawiązuje do jej fabuły. W analogiczny sposób należałoby rozpatrywać wprowadzającą do świata narracji etiudę filmową, której celem również nie było uzupełnienie fabuły powieści, lecz przedstawienie jej wielkiej metafory – nostalgii postludzi

⁴³ L. Klastrup, *A Poetics of Virtual Worlds* [w:] *Proceedings of DAC Conference*, Melbourne 2003, s. 101.

⁴⁴ L. Klastrup, S. Tosca, *Game of Thrones. Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gamings* [w:] *Storyworlds Across Media. Toward a Media Conscious Narratology*, red. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, Lincoln–London 2014, s. 296–297.

⁴⁵ Zob. tamże, s. 298, rys. 13.1.

za utraconym światem zmysłów, doświadczeń i uczuć. Podtytuł *Starości aksolotla* nie bez przyczyny brzmi *Hardware dreams* i to właśnie do owej sfery marzeń zdają się odsyłać współtworzące jej świat multimodalne i transmedialne komponenty narracyjne.

Transmedialne otwarcie *Starości aksolotla* należałoby jednak rozpatrywać nie jako konsekwencję multimodalnego trybu narracji, lecz wypadkową ogólnych przemian dokonujących się w ramach nurtu, który można byłoby nazwać zwrotem światotwórczym. Zwrot ten przejawiałby się przede wszystkim postępującą rezygnacją z myślenia o literaturze i innych mediach narracyjnych w kategoriach diegetycznych na rzecz konstruowania panmedialnych światów zachęcających do nielinearnych stylów odbioru i z tej też przyczyny częstokroć nazywanych potocznie uniwersami⁴⁶. Dlatego też choć powieść Dukaja niewątpliwie nawiązuje w aspekcie multimodalnym do nurtu powieści eksperymentalnej – czyli liberatury, jak chce rzecz nazywać Zenon Fajfer⁴⁷ – to z drugiej strony ewidentnie kreuje (czy współkreuje) wykraczający poza narracyjne eksperymentatorstwo transmedialny świat. Z tego też względu w interpretacji *Starości aksolotla* należałoby rozróżnić poziom transmedialnego świata i multimodalnej narracji, oba spełniające istotne funkcje światotwórcze, jednak różniące się pod względem obszaru realizacji. Multimodalna narracja wpisująca się *par excellence* w o d g ó r n y model światotwórstwa, pozwalający autorowi na maksymalną kontrolę nad kreacją świata narracji i umożliwiającym implementację różnorodnych trybów narracyjnych w obszarze ograniczonym jedynie przez medium realizacji (w tym przypadku narrację literacką). Świat transmedialny tymczasem otwierałby się już na autorstwo współuczestniczące, wpisujące się w o d d o l n y model światotwórstwa – z tym tylko, że akurat w przypadku *Starości aksolotla* również odautorsko kontrolowany, bowiem bez istotnego udziału twórczości *stricte* fanowskiej. W ten oto sposób Jackowi Dukajowi udało się w jednym projekcie literacko-światotwórczym połączyć zalety hipertekstualności, multimodalności i transmedialności – a zarazem wykorzystać potencjał prozy fantastycznej i metafikcyjnej, eksponującej rolę ksenoencyklopedii i fikcjoniariuszy, bogatego materiału graficznego (mapy, drzewa genealogiczne, grafiki koncepcyjne itd.) i wszelkich dodatków pozadiegetycznych w konstruowaniu światocentrycznej narracji.

⁴⁶ Dobrym przykładem w obszarze literatury polskiej może być chociażby *Gamedecverse* Marcina Przybyłka, który to skądinąd również zdecydował się na produkcję (w 2010 roku) filmu wprowadzającego do jego cyklu powieści SF o tytułowym *Gamedecu*, Torkilu Aymorze. Zob. *Gamedec spot PL*, online: <https://youtu.be/stV6v7ueXVs> [data dostępu: 16.05.2016].

⁴⁷ Z. Fajfer, *Liberatura. Hipersięga w epoce hipertekstu* [w:] tegoż, *Liberatura, czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. Katarzyna Bazarnik, Kraków 2010.

Krzysztof M. Maj

THE OLD AXOLOT BY JACEK DUKAJ:
BETWEEN MULTIMODALITY AND TRANSMEDIALITY

Summary

This article attempts to revise the categories of hypertextuality, multimodality and transmediality in the context of the idea of multi-layered narration in Jacek Dukaj's essay *Bibliomachia* and his novel *The Old Axolot: Hardware Dreams* (e-book, 2015). The principal aim of this analysis is to map the broad spectrum of narrative techniques and experiments that augment and upgrade the traditional concept of the represented world to that of the cognitive narrative world. The latter term holds out a promise of getting a better grip on certain innovative narrative projects whose harbinger is *The Old Axolot*. The world-building strategy of this novel is twofold: it shapes its narrative world and the marketing campaign of its bilingual e-book edition. At the same time, the introduction of the Fictionary word game and an evolving concept of worldness makes *The Old Axolot* both an epitome of worldcentred narration, characteristic of both the culture of media convergence and the poetics of fantasy fiction, and a teaser, inviting us to re-examine our understanding of literature at the time of the World-building Turn.