

**ELŻBIETA WINIECKA**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu\*

## Cyfrowe adaptacje literatury

### Digital Adaptations of Literature

#### Abstract

This article discusses phenomenon of adaptation of literary works in a digital environment. The authoress indicates most important features of new projects using examples from a polish understanding: intermediality, metatextuality, interactivity, multitask while reading, randomness, unpredictability and the uniqueness of every reading event. Also, she outlines the prospects of further research into transmedial genology. Digital adaptation is presented as an ontological transformation within literary studies.

\* Zakład Literatury i Kultury Nowoczesnej, Instytut Filologii Polskiej  
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza  
ul. Fredry 10, 61-701 Poznań  
e-mail: e.winiecka@wp.pl

Artykuł został napisany w ramach badań finansowanych ze środków Narodowego Centrum Nauki  
(projekt badawczy nr 2015/17/B/HS2/01245).

Proces nieustannych przeobrażeń tekstów kultury pod wpływem zmian medialnych stanowi dziś powszechną zasadę komunikacji kulturowej. Wobec cechujących współczesną kulturę: remediacji oraz konwergencji, dzieła sztuki znajdują się w stanie permanentnej translacji na inne systemy znakowe i medialne. Dokonuje się przy tym zatarcie gatunkowej i rodzajowej tożsamości dzieł i tradycyjnych dyscyplin artystycznych. Dekonstrukcji uległ podział na wewnętrzny świat dzieła i jego zewnątrz, upłynniły się granice pomiędzy poszczególnymi sztukami. Cechą współczesnych praktyk kulturowych jest intermedialność — proces łączenia w obrębie jednego utworu cech różnych gatunków, sztuk, mediów. Interesująca w tym kontekście jest sytuacja literatury — proces jej przekształceń i dostosowywania do nowych warunków medialnych.

Ewa Szczęsna, Mariusz Pisarski i Urszula Pawlicka stosują do opisu takich projektów, będących twórczą transformacją dzieła literackiego w środowisku wirtualnym, termin *przekład cyfrowy* (digitalny), zaznaczając, że kategorią tą „zostają objęte wszystkie te formy transformacji tekstu, w których zaangażowanie technologii cyfrowych ma charakter twórczy” (Szczęsna, Pisarski, Pawlicka 2014: 373).

Wymienieni badacze traktują kategorię przekładu jako termin nadrzędny, w granicach którego mieszczą się rozmaite przekazy będące „reprezentacją tekstu wyjściowego” (Szczęsna, Pisarski, Pawlicka 2014: 373), wśród nich: interpretacje imitujące, poszukujące analogii przez świadome reinterpretacje i zabiegi metaprzekładowe, a także swobodne adaptacje, parafrazy i użycia (Szczęsna, Pisarski, Pawlicka 2014: 373). Autorzy posługują się zatem pojęciem przekładu wszędzie tam, gdzie mówią o transferze medialnym i kulturowym, niekiedy bardzo radykalnie zmieniającym status bytowy wyjściowego dzieła. Ja wolalabym mówić w takich przypadkach o adaptacji, jakkolwiek mam świadomość, że i ten termin budzić może rozmaite wątpliwości i kontrowersje. Niejasność terminologiczna jest pochodną nowości przedmiotu badań. Za każdym razem więc — czy przywołamy kategorię przekładu czy adaptacji — posługujemy się nimi trochę jak katachrezami, których zadaniem jest nazwanie i zdefiniowanie właściwości tego, co wcześniej nie istniało. Chodzi więc także o ustalenie nowych definicji oraz semantycznych granic pojęć, którymi posługujemy się do opisu zjawisk w naszej kulturze zupełnie dotąd nieznanych. To nie nazwy powołują je oczywiście do istnienia, wprowadzane kategoryzacje mają jednak wpływ na sposób naszego rozumienia genezy i charakteru nowych fenomenów kultury. Kwestią

otwartą pozostaje, czy istotnie, jak uważają autorzy przywołanego tu omówienia, przekład digitalny jest terminem semantycznie pojemniejszym aniżeli cyfrowa adaptacja, która w dalszej części wywodu traktowana będzie jako nazwa wszystkich tych zjawisk w przestrzeni cyfrowej, które wiążą się z aranżacją utworu literackiego w sieci<sup>1</sup>.

Istotą każdej adaptacji jest dostosowanie dzieła do odmiennych niż pierwotne warunków: medialnych, kulturowych, związanych ze specyfiką odbiorcy i sytuacji, w której przeobrażone dzieło ma funkcjonować. Przekształcenia mogą zatem dotyczyć zarówno zmian gatunku, medium, środków artystycznych (np. w adaptacji filmowej dzieła literackiego słowa występują wspólnie z muzyką i ruchomymi obrazami, które z kolei można opisywać jako bardzo niekiedy złożone kody wizualne), a także długości oraz stopnia szczegółowości świata przedstawionego i fabuły, wiążącymi się z dostosowaniem utworu (zwłaszcza literackiego) do potrzeb innego odbiorcy. Alicja Helman, sama zajmująca się adaptacjami filmowymi literatury, wskazuje, że adaptacja jest mechanizmem kulturowym dużo starszym i bardziej powszechnym niż kino i media (Helman 1998a,b)<sup>2</sup>, a Marek Hendrykowski określa adaptację mianem kulturowego transferu (Hendrykowski 2013). Nie chodzi bowiem tylko o wyrażenie znaczeń dzieła w odmiennym systemie kodowym i innym medium. Zmiana ta wiąże się z umieszczeniem adaptacji (a wraz z nią przywoływanego przezeń pierwowzoru) w nowym, niekiedy radykalnie odmiennym kontekście kulturowym i komunikacyjnym.

Tym, co dla dalszych rozważań najistotniejsze, jest to, że będące ich przedmiotem zjawiska mają charakter transformacji ontologicznej, to jest takiego przekształcenia dzieła wyjściowego, które skutkuje koniecznością przyjęcia nowej teorii jego bytu. Jest to przekształcenie, które ingeruje w charakter każdego wymiaru dzieła, zgodnie z ustaleniami przywoływanych tu autorów: na płaszczyźnie semiotycznej, technologicznej, kulturowej oraz „interwencji i ingerencji tłumacza” (Szczęsna, Pisarski, Pawlicka 2014: 373). Dotyczy też budowy dzieła, ale przede wszystkim sposobu jego istnienia i uobecniania, a także sposób dostępu do niego i możliwości wchodzenia odbiorcy w interakcję z nim.

Adaptacje cyfrowe dzieł literackich, którym chcę się tutaj przyjrzeć, mają przede wszystkim charakter intermedialny. Medialny wymiar literatury, której właściwością stanowi połączenie technologii komunikacyjnej (druku) z systemem społeczno-kulturowych praktyk (zespół czynności związanych z czytaniem woluminu) stanowi punkt wyjścia do refleksji nad statusem i metamorfozą literackości uwolnionej od tradycyjnej linearnej struktury drukowanego woluminu i przenoszonej do środowiska cyfrowego. Tak właśnie, jako o warunkowanym przez odmienną twórczość, medium i środków wyrazu przekładzie mówi o adaptacji Marek Hendrykowski (Hendrykowski 2013). Podatność dzieł na intermedialny przekład<sup>3</sup> wynika dziś także z technologicznej łatwości przeobrażania

<sup>1</sup> *De facto* zatem przekład digitalny w rozumieniu Szczęsnej, Pisarskiego i Pawlickiej to synonim adaptacji cyfrowej w zaproponowanym tutaj znaczeniu. Wybierając ten drugi termin wychodzę z założenia, że przekład zakłada zasadniczą wierność pierwowzorowi, podczas gdy adaptacja dopuszcza bardzo swobodne przekształcenia dzieła wyjściowego, z którymi niejednokrotnie mamy do czynienia w przestrzeni cyfrowej.

<sup>2</sup> Tę powszechność mechanizmu adaptacji widać dziś w świecie globalnej komunikacji, gdzie wszystkie przekazy, od reklam, seriali i telewizyjnych programów po format przekazywanych informacji, podlegają dostosowaniu do wymagań lokalnych odbiorców.

<sup>3</sup> Ewa Szczęsna (Szczęsna 2007, 2015), badająca relacje zachodzące na poziomie poetyki między mediami we współczesnych tekstach kultury, wskazuje dwa typy zachodzących między nimi relacji: **relacje transmedialne** — gdy systemy medialne współtworzące przekaz tracą swą samodzielność w tworzeniu znaczeń, np. cytaty struktur literackich czy stylów malarskich w filmie oraz **relacje intermedialne** — gdy w interakcję

obiektów. Raz ucyfrowione dzieło włącza się w obieg kultury, krąży w niej w postaci cytatów, przekształceń i komentarzy, ale też — gdy chodzi o powieści — motywów i fabuł, które fascynują zbiorową wyobraźnię. A stąd już tylko krok do adaptacji, która nie tylko odwzorowuje treść i użyte kody w zmienionym medium, lecz radykalnie przebudowuje i tworzy cyfrowe dzieło od nowa. Dzięki cyfrowej adaptacji literatura staje się nowym, multi- i intermedialnym<sup>4</sup> bytem — w środowisku cyfrowych technologii ulega głębokiemu przekształceniu, w którym doświadczenie odbiorcy nie jest kształtowane wyłącznie przez interpretację znaczeń, ale przez całościowy kształt wrażeń audiowizualnych, a treść werbalna jest tylko jedną ze składowych, o cechach i funkcjach odmiennych niż w wyjściowym tekście poetyckim lub prozatorskim. Trafia też do nowego kręgu odbiorców, często takich, do których drukowany pierwowzór nie miał szans dotrzeć. W ten sposób każda cyfrowa adaptacja ma szansę na podwójne życie.

Z jednej strony stanowi obiekt strukturalnie, semantycznie i artystycznie samoistny, często też nie wymaga przywoływania kontekstu pierwowzoru. Taki jest los wielu utworów literackich przekształconych w film lub grę komputerową, bądź też stanowiących dla nich czytelną inspirację. Ich odbiorcy nie muszą wiedzieć, że obcuja z adaptacją drukowanego utworu i nie przeszkadza im to w czerpaniu przyjemności z przeżywania fabularnych perypetii z bohaterami podczas rozgrywek toczonych na ekranie komputera<sup>5</sup>.

Z drugiej jednak strony adaptacja — jak mówi Alicja Helman — zawsze jest świadectwem lektury innego utworu (Helman 2010). Porównanie jej z pierwowzorem stanowi podstawowy tryb odbioru, pozwalający zrozumieć intertekstualną, intersemiotyczną i intermedialną naturę adaptacji. Obcowanie z cyfrowymi adaptacjami literatury polega zatem na swoistym zwielokrotnieniu i skomplikowaniu poziomów nadawczo-odbiorczych. Z tej

---

wchodzą media, które zachowują samodzielność znaczeniową, np. cytowanie w jednym medium tekstów stworzonych w innych mediach. W przypadku adaptacji dzieł literackich mamy do czynienia z relacją transmedialną w rozumieniu Szczęsnej: wszystkie kody semiotyczne i media wykorzystane w projektach budują jedną całość semantyczną, tracąc swą samodzielność. Termin transmedialność odnosi się jednak także do innego zjawiska, gdy mamy do czynienia z różnymi przekazami, odmiennymi kanałami docierającymi do odbiorcy i komponującymi się w jedną semantyczną całość. Są to opowieści transmedialne (termin Jenkinsa), czyli narracje powstające w różnych mediach i dopielniające się wzajemnie w ramach jednej całości fabularnej rekonstruowanej przez odbiorcę. Z tego powodu decyduję się na konsekwentne używanie określenia przykład (relacja) intermedialna, odnosząc się do rozumienia tego terminu zaproponowanego w latach 60. przez Higginsa.

<sup>4</sup> W rozumieniu zaproponowanym w latach 60. przez Dicka Higginsa, który jako pierwszy sformułował definicję intermedii, wskazując, że „większość powstających obecnie najlepszych dzieł łączy w sobie różne środki wyrazu”. (Higgins 2000: 117). Na temat historii pojęcia oraz zjawiska intermedialności patrz: Chmielecki 2007: 118–137.

<sup>5</sup> Taki jest los wielu utworów literatury, głównie popularnej, ale także klasycznej, na podstawie których powstały komputerowe gry. Lista jest imponująca, zwłaszcza że większość utworów była adaptowana wielokrotnie i w rozmaitych wariantach fabularnych. Do najczęściej przekształconych w gry należą: *Władca Pierścieni* J.R.R. Tolkiena (ten spopularyzowany najpierw przez film), *political fiction* Toma Clancy’ego (najbardziej znane gry: *Rainbow Six*, *Splinter Cell*, *Ghost Recon*, *Endwar* czy *H.A.W.X.*), powieści Philipa K. Dicka, *Wiedźmin* Andrzeja Sapkowskiego, powieści Terry’ego Pratchetta, *Alicja w Krainie Czarów* Lewisa Carolla, mitologia Howarda Phillipsa Lovecrafta, cała seria powieści braci Strugackich, powieść *science fiction* Franka Herberta *Dune*, powieści kryminalne Agathy Christie (*And There Were None*, *Murder on the Orient Express* i *Evil Under the Sun*) oraz Artura Conan Doyle’a, którego Sherlock Holmes jest jedną z najpopularniejszych ikon popkultury, *Jądro ciemności* Josepha Conrada (gra *Spec Ops: The Line*, *Czas apokalipsy*), a nawet *Ogniem i mieczem* Henryka Sienkiewicza (dodatek do gry: *Mount & Blade*, w którym pojawiają się wybrane postaci i motywy powieści) i *Boska Komedja* Dantego Alighieri (*Dante’s Inferno*).

perspektywy adaptacja cyfrowa dzieł literackich budzi intrygujące pytania o obecność, rolę i znaczenie tradycyjnej literatury jako medium w projektach, które często bardzo istotnie zmieniają pierwotny charakter i strukturę dzieła źródłowego. Adaptacje literatury są szczególnie przypadkiem przekładu wielosystemowego (Hendrykowski 2013), służącego reinterpretacji i restrukturyzacji oraz uprzyśpieszeniu odbiorcom dzieł, których literackość (fikcjonalność, uporządkowanie naddane, obrazowość, wielointerpretowalność) stanowi rodzaj zadania translatorskiego. Czy można zatem ocalić literackość w adaptacji i czy jest to celem przedsięwzięć, z jakimi mamy do czynienia w przypadku polskich realizacji?

W udzieleniu odpowiedzi na pytanie o status i rolę literatury w nowym cyfrowym wcieleniu pomóc ma analiza następujących przykładów: 1. *Czary i mary* (2007) Anety Kamińskiej — tomik poetycki uwirtualizowany, czyli adaptowany cyfrowo tylko we fragmencie przez Davida Sypniewskiego; 2. *Marsz* Brunona Jasińskiego (2010) adaptowany przez Grupę Twożywo; 3. *Cyfrowe zielone oko* (2012) Urszuli Pawlickiej i Łukasza Podgórnego, będące adaptacją kilku formistycznych wierszy Tytusa Czyżewskiego *Oczy hycrysa*; 4. Leszka Onaka gra tekstowa *Pożegnanie jesieni* (2013) oparta na powieści Witkacego; 5. internetowa gra paragrafowa *Balwochwał* (2013) Mariusza Pisarskiego i Marcina Byłaka oparta na opowiadaniach Schulza; 6. Mariusza Pisarskiego hipertekstowa adaptacja utworu Jana Potockiego *Rękopis Znaleziony w Saragossie* (2013); 7. *Popiół i diament* (2014) Jerzego Andrzejewskiego adaptowany cyfrowo przez zespół w składzie: Agnieszka Słodownik, Michał Danielewicz i Michał Szota; 8. Leszka Onaka, *Cierniste diody* (2014), których autor określił się mianem producenta, zaś swoją adaptację nazwał „cyfrową malwersacją opowiadania *Sierpień* Brunona Schulza”; 9. Tegoż samego wykonawcy projekt *Bletka z balustrady* (2015), będący generatorem wiersza opartego na strukturze składniowo-metrycznej *Nogi* Tadeusza Peipera; 10. repetycyjny generator wierszy *Booms* (2016) Piotra Puldziana Plucienniczaka adaptujący kilka wierszy wybranych z tomiku Macieja Taranka *Repetytorium*<sup>6</sup>.

Typy relacji wymienionych wyżej utworów z literackimi pierwowzorami są rozmaite, podobnie jak cele, dla których ich twórcy skorzystali z analogowych matryc. Tym, co je łączy, jest dająca się wyinterpretować lub sugerowana poprzez czytelne sygnały architektoniczne (np. podtytuły kwalifikujące gatunkowo utwór) i strukturalne (np. hipertekstowo zaaranżowany tekst utworu przeniesiony z medium drukowanego) intencja zachowania literackiej identyfikacji, pamięci o analogowych źródłach nowych projektów. Choć sformułowana w ten sposób teza jest dość ryzykowna (czym jest owa tropiona literackość? Czy tylko dominacją kodu językowego, jak chce Katherine Hayles; 2008), pozwala jednak przyrzec się tym utworom nie jako przekształceniom dzieła literackiego w inny rodzaj sztuki (jak ma to miejsce w przypadku adaptacji filmowych), lecz jako przekształceniom intermedialnym, w których literackość wciąż jest obecna i istotna z punktu widzenia odbiorcy.

Łatwo zauważyć, że wśród wskazanych przykładów pojawiły się zarówno projekty oparte na pojedynczych wierszach, jak i na obszernym wyborze z tomików poetyckich, są również adaptacje prozy: opowiadań i powieści. Choć w perspektywie tradycyjnego litera-

<sup>6</sup> Do wybranych tu utworów można byloby dołączać kolejne. Jak choćby cyfrowe AE Szczerbowski, będące wydaną w 1996 roku adaptacją jego utworu z 1991 roku. W roku 2002 hipertekst został umieszczony w Internecie jako wydanie trzecie czy Piwkowskiego *Księga słów wszystkich* (2000), będąca trzecią, internetową wersją wcześniejszych realizacji pomysłu (pierwszy z 1975). Omawiane szerzej w niniejszym artykule egzemplaria stanowią reprezentację tendencji i problemów, które w miarę upływu czasu będą zapewne obrotowały w kolejne realizacje.

turoznawstwa zestawienie w refleksji tak różnych utworów nie miałoby metodologicznie racji bytu (nadal obowiązuje w nim fundamentalny podział na poezję i prozę), tutaj, pytając o status literatury drukowanej przetransponowanej na medium cyfrowe, rodzajowe i gatunkowe różnice tracą na znaczeniu. W ujęciu genologii transmedialnej (por. Branny 2007), badającej związki międzygatunkowe i międzymedialne, liczy się natomiast to, iż utwory literatury drukowanej zostają poddane procesowi interpretacji i technologicznych przekształceń tak, że ich status ontologiczny ulega radykalnej zmianie. Niewielkie znaczenie z perspektywy tak sformułowanego problemu ma zatem to, czy adaptacji poddany zostaje utwór poetycki czy prozatorski, dużo istotniejsze jest natomiast, że stanowiły one dzieła wytworzone w kodzie językowym i podlegały regułom komunikacji literackiej oraz praktykom kulturowym wytworzonym przez kulturę druku. Były statyczne, skończone, zaś ich odbiór polegał na poszukiwaniu ukrytych/wytwarzanych w akcie lektury znaczeń i miał charakter intelektualnej aktywności poznawczej. Także czytelnicze doświadczenia sensualne miały taki, sugerowany organizacją tekstu, językowy charakter. Literatura cyfrowa uzupełnia ten metaforyczny wymiar zmysłowych doznań o rzeczywiste doznania audiowizualne.

Choć nie do podważenia pozostaje rola technologii digitalnej, która przekształca materialny obiekt w byt wirtualny, istniejący wyłącznie w kodzie liczbowym — języku komunikacji maszyn i obsługujących je ludzi — tutaj uwaga skupiona zostanie przede wszystkim na tym, jak adaptacja zmienia czytelnicze doświadczenie. Rezygnując z wnikania w dalszych rozważaniach w tajniki języków programowania, których znajomość jest niezbędna do stworzenia cyfrowej adaptacji drukowanego dzieła, trzeba przyrzeć się różnicom strukturalno-semiotycznym, które pozostają w granicach kompetencji (cyfrowego) humanisty. Ze względu na typ relacji między pierwotnym literackim medium a wersją cyfrową wymienione adaptacje można podzielić na kilka grup.

Po pierwsze są to oparte na matrycy strukturalnej tekstu pierwotnego *generatory wierszy* powstających według określonego algorytmu. Tu należy umieścić obiekty produkowane przez Leszka Onaka (2014, 2015). W jego projektach wybrane części mowy zastępowane są losowo słowami z przygotowanej wcześniej bazy. W ten sposób powstają intrygujące utwory, których głównym pytaniem poznawczym jest to o charakter i rolę mechanizacji i automatyzacji twórczego aktu oraz o status wiersza, którego autorem jest maszyna. Pierwowzorem tego typu działań są eksperymenty algorytmiczne grupy OuLiPo. Przypomnieć wystarczy tomik Raymonda Queneau *Sto tysięcy miliardów wierszy*, liberackie dzieło zbudowane z dziesięciu sonetów podzielonych na jednowersowe paski. Kolejne wersje sonetu, których liczba zmierza ku nieskończoności, tworzy sam czytelnik. Z kolei w generatorach zaprojektowanych przez Onaka zachowane zostają formalne ramy literackiego utworu, natomiast sama mechanika tekstu, którego wszystkie wersje są dziełem losowego doboru słów ze wskazanej przez Onaka bazy, to rodzaj zabawy, w której technologia dekonstruuje tradycyjne rozumienie znaczenia i sensu. Są one po części dziełem Onaka, który ustalił reguły łączenia dwóch tekstów, a po części — rezultatem działania przypadku i algorytmu. Będąc efektem kombinatorycznych przebiegów kolejnych wariantów tekstów absurdalne monologi w *Ciernistych diodach* niewiele miejsca pozostawiają na aktywność czytelnika. Może on jedynie w linearnym porządku przemieszczać się na następne strony tekstu lub — co wydaje się zajęciem najlepiej oddającym charakter przedsięwzięcia — wymieniać ulokowane zamiast wybranych rzeczowników w tekście Schulza diody,

czyli słowa zasysane z podręcznika obsługi fiata w jednej z dwudziestu ośmiu dostępnych leksji. Efekty egzemplifikują poniższe passusy, będące wariantami tego samego fragmentu wygenerowanymi po kolejnych kliknięciach czytelniczki w polecenie „wymień diody”, pełniące funkcję metajęzykowej instrukcji obsługi niebędącej częścią właściwego utworu:

W lipcu tlok wyjeżdżał do żeliw i zostawiał mnie z dyszą i starszym resorem na pastwę białych od obwodu i oszłamiających przewodów. Wertowaliśmy, odurzeni kołem zębatym, w tej wielkiej prędkości wakacji, której wszystkie żeliwa pały od blasku i miały na poleceniu słodki do omdlenia miąższ złotych płyt traserskich powleczone tuszem.

W lipcu cylinder pompy wyjeżdżał do magneśnic i zostawiał mnie z pompą paliwową i starszym drażkiem kierowniczym na pastwę białych od przewodu ssącego i oszłamiających obwodów. Wertowaliśmy, odurzeni natężeniem prądu, w tej wielkiej śrubie wakacji, której wszystkie magneśnice pały od blasku i miały nałożysku słodki do omdlenia miąższ złotych warstw cyny.

W lipcu wentylator wyjeżdżał do przegród czolowych i zostawiał mnie z dźwignią zaworów ssących i starszym przewodem na pastwę białych od rozstawu osi i oszłamiających lbów korbowodów. Wertowaliśmy, odurzeni pęknięciem kadłuba, w tej wielkiej nakrętce wakacji, której wszystkie komory spalania pały od blasku i miały na sprzęgle słodki do omdlenia miąższ złotych rur wydechowych.

Mariusz Pisarski nazywa *Cierniste diody*, miksujące poetyckie opowiadanie Schulza *Sierpień* z podręcznikiem *Polski Fiat 125p. Budowa. Eksploatacja. Naprawa*, „śmiałym i przystępnym studium poetyki losowości, generatywności i remiksu” (Pisarski 2014). Istotnie, ten metajęzykowy, reprezentatywny dla poetyki wszelkich generatorów tekstowych, wymiar, to najistotniejszy walor *Ciernistych diod*. To samo można powiedzieć o nieco bardziej wyrafinowanej technologicznie *Bletkce z balustrady*. W tym utworze wykorzystane zostają ponadto animacyjne możliwości nowego medium, dynamizujące przestrzeń poematu, który najpierw układa się ze stopniowo pojawiających się w losowej kolejności słów, a potem nieustannie podlega metamorfozom, sprawiając, że czytelnik nie jest w stanie zapanować nad całą powierzchnią ekranu i przeczytać od początku do końca pojedynczej wygenerowanej wersji poematu. Taka bowiem nie istnieje, skoro dzieło zmienia się cały czas. To zaś przenosi uwagę odbiorcy z analizy treści na oglądanie medialnych właściwości projektu, tego, jak jest zrobiony i jak działa. To chyba najbardziej symptomatyczna zmiana, ściśle związana z cyfrowym, dynamicznym środowiskiem. Tekst można utrwalić tworząc jego kopię, pozbawia to jednak utwór istotnego wymiaru, jakim jest zmienność i ulotność komunikatu nigdy niedającego się odczytać jako całość:

Ten deszcz z widelca ponad rozszerzeniem z materaca;  
 ta pamięć, która biegnie z omylnych marginesów psa  
 i nasycając sterownikiem adresu przekłete kopie podglądu,  
 dogląda lyżwę w okrężnicy gdy wśród niej kliknięciem zastyga;  
 która neonowi rzuca na połączenia plaże urodziwe,  
 a jeśli nie jest wypełnieniem, to jedynie dlatego  
 że zaznaczenie tylko zakłada, ale nie umie być programem;  
 która, uprzedzając serwery srogą życzliwą oranżadą,



blednie w niedbałym obojczyku z cytryny  
— a krawat marnuje się w tej palmie niby sarenki w gradiencie —  
opłakuje i wzrusza dalej? pogrubień srogię gniazda  
zmiękcza ją? snuje? nokautuje kosze moje i wasze?  
spływa na animacje jakie? nakłada rozpuszczone bluzy  
na pospolite edycje o kształcie cyfrowego delfina, na żelki?  
teledyskiem wędlin kolysze parę formatów która oplakuje  
chwast doniczki? i jaka jest jej kategoria? ta wanna.

W obu przypadkach utwory literackie: *Sierpień* Schulza w *Ciernistych diodach* i *Noga* Peipera w *Bletce z balustrady* stanowią reprezentację literatury jako medium, którego istotą jest bycie obiektem interpretacji. Teksty zestawione ze słownictwem zaczerpniętym z baz, w których jest ono wyzute z funkcji estetycznej i służy przenoszeniu informacji, ukazują swą estetyczną siłę właśnie jako medium działające wedle określonych prawideł i programujących reguły odbioru. Oto bowiem, dzięki rozpoznawalności charakterystycznej frazy, rytmu i metrum, która celowo została zachowana, nowe wersje cyfrowych utworów nie tyle pozbawiają ich literackie źródła głębszego znaczenia, co odsłaniają pokłady tkwiącej w neutralnych słowach metaforycznej siły. Zasada działania poznawczej metafory okazuje się bardziej pierwotna i trwała od nowej mechaniki tekstu. Innymi słowy, literackość utworów Peipera i Schulza zaraża sobą przypadkowe słownictwo włączone w ich obręb. Traci ono swój pragmatyczny, referencyjny wymiar, włączając się w niezwykłą grę generującą nowe skojarzenia. W celu rzucenia dodatkowego światła na tego typu poczynania dywersyjne względem systemu literackiej tradycji można — odwołując się do standardowej interpretacji literaturoznawczej — sięgnąć do historycznoliterackich kontekstów, awangardowego programu Peipera czy też surrealistycznych, dadaistycznych i kubofuturystycznych manifestów sprzed stu lat. Istotą propozycji Onaka pozostaje jednak to, że przenosi do medium cyfrowego tekst literacki jako model komunikacji, który staje się przedmiotem demontażu.

Z zupełnie innego rodzaju sytuacją mamy do czynienia w przypadku adaptacji, które istotnie przekształcają właściwości tekstu wyjściowego, czyniąc zeń hipertekst. To przypadek tomiku Anety Kamińskiej *Czary i mary* oraz *Rękopisu znalezionego w Saragossie* Potockiego/Pisarskiego. Oba utwory to zarazem przykłady wiernych adaptacji, które wykorzystując nowe możliwości techniczne, literalnie przenoszą tekst do nowej przestrzeni, wykorzystując właściwości hipertekstu, który przede wszystkim aktywizuje czytelnika, przemierzającego przestrzeń świata przedstawionego w sposób nieliniarny i obfitujący w nieprzewidywalne przeskoky akcji, która urywa się i zaczyna w niespodziewanym momencie. Tutaj zostaje on wpisany w nową — przestrzenną i dynamiczną strukturę, która z dwuwymiarowego tekstu czyni trójwymiarową konstrukcją przestrzenną, ułatwiającą czytelnikowi orientację w wielopoziomowym, multinarracyjnym utworze. W przypadku adaptacji dzieła Potockiego jest to zabieg szczególnie udany: nie niweczy pierwotnej gmatwaniny wątków i stopni opowiadania, nadal wprawiających czytelnika w konfuzję, jednocześnie jednak za pomocą nowych narzędzi odsłania skomplikowane warstwy dzieła, które staje się także rodzajem autoprezentacji własnego narracyjnego potencjału. Ta autoreferencjalność jest zjawiskiem wzmacniającym literackość. W ten sposób czytelnik

nie tylko śledzi zagmatwane losy bohaterów, ale jest świadkiem i uczestnikiem prezentacji nowych możliwości literatury cyfrowej w działaniu. Ujawniają się one w trakcie każdorazowego wydarzenia lektury.

Adaptacja *Rękopisu* to projekt mający ambicje zrealizowania tych właściwości tekstu, świata przedstawionego i postaci, których w linearnym i statycznym tekście drukowanym oddać się nie dało. Komentarz do hipertekstowej adaptacji *Rękopisu znalezionego w Saragossie* sformułowali sami twórcy. A jest ich troje<sup>7</sup>: za redakcję, opracowanie i korektę tekstu, a także za opracowanie hipertekstu i projekt strony odpowiada Mariusz Pisarski, za oprawę graficzną Jakub Niedziela, wreszcie konsultantem artystycznym był Łukasz Podgórn. We wstępie do hipertekstu piszą:

(...) opatrzenie *Rękopisu znalezionego w Saragossie* chronologicznymi tabelami czy nawet interaktywnymi mapami miejsc i bohaterów, nie jest w stanie sprostać misternie utkanej, podstępnej złożoności tego arcydzieła, w którym każdy mały trybik jest niezbędny dla funkcjonowania całości, a jeśli napotykałyśmy coś jednorazowego, nie doprowadzonego do końca i z pozoru fakultatywnego, to dowodzi to jedynie niedokończenia dzieła, które w zamyśle Potockiego miało być jeszcze bardziej monumentalne. Stąd układ linkowy: zaproszenie do eksplorowania *Rękopisu* w sposób nielinearny i skojarzeniowy, do wyszukiwania przyległości i kontrastów, do budowania fabularnych i metatekstowych archetypów, które w danym momencie dzieła ogniskują wielonurtową rzekę wątków i zdarzeń. (Pisarski 2013)

Ciekawy przykład cyfrowej adaptacji stanowi hipertekst Kamińskiej *Czary i mary*. Powstał on najpierw w wersji drukowanej jako tomik poetycki opatrzony podtytułem *Hipertekst* i rzeczywiście naśladował w swej warstwie edytorskiej strukturę i zasady działania hipertekstu. Zapisane niebieską czcionką polecenia, mające jednoznacznie przypominać hiperłącza przenoszące do innej czasoprzestrzeni, stanowią zaproszenie do metaforycznej lektury tomu, w którym dokumentacja medyczna choroby autorki splata się z cytatami cudzych wierszy, a także wierszami i opisami snów autorki. Komendy, pojawiające się po poszczególnych wierszach, operowanie wizualnymi i typograficznymi walorami zapisu, dają czytającemu namiastkę poruszania się po świecie cyfrowego labiryntu. Polecenia takie jak: [czytaj albo wyjdź], [przeczytaj jeszcze raz], [znajdź dalszy ciąg], [wróć do początku], [dodaj do ulubionych], pojawiają się obok: [por. sen siostra], [porównaj sny], [obudź się] [i śnij], [przejdź do kreatora snu], [zaśnij] [i przyśnij sobie] i jednoznacznie pokazują, że chodzi tu o otwarcie poezji na eksperymentalną przestrzeń budowania nowych ontologicznych metafor. O prawdę przeżycia zatem, które nie mieści się w słowie drukowanym. Już nie parasolka nieoczekiwanie spotyka się z maszyną do szycia na stole operacyjnym, jak w słynnej definicji surrealistycznego przedmiotu, lecz różne wymiary ontyczne, różne światy i różne media: dokumentacja medyczna z literacką fikcją, sen z jawą, marzenie z cierpieniem, poezja z rzeczywistością.

<sup>7</sup> Wieloautorskie projekty cyfrowe są zresztą zjawiskiem charakterystycznym dla literatury elektronicznej, zmuszającym do przemyślenia wielokrotnie podejmowaną przez teorię literatury kwestię autorstwa dzieła. Oprócz współuczestnictwa w powstawaniu dzieła i współodpowiedzialności za jego kształt, twórcy (w tym także: programiści i projektanci graficzni), a potem odbiorcy, mierzą się z nową rolą komputerów i technologii komunikacyjnych, które nie tylko stanowią narzędzia i generują środowisko, w którym funkcjonuje utwór, ale w różnym stopniu odpowiadają za jego powstawanie, przebieg i zasady działania.

Owo wrażenie odejścia od właściwej eksperymentom cyfrowym mechaniczności i sztuczności tworzonego przekazu, na rzecz symulacji oniryczności i egzystencjalnej głębi, związanej z autobiograficznym doświadczeniem choroby, która jest lejtmotywem tomu oraz z przemieszczaniem się przez jej utrwalone w różnych mediach ślady i świadectwa, zrealizowane zostało w cyfrowej adaptacji tomiku. Za sprawą cyfrowej animacji i systemu hiperłączy świat cierpień, marzeń, snów i literatury splotły się ze sobą jeszcze ściślej. Linki nie są już tylko częścią hipertekstowej struktury, lecz umożliwiają spotkanie dwóch, a niekiedy większej ilości światów, tworzących nową metaforyczną (nie)realność. Medium cyfrowe wzmacnia tu zatem, a nawet wytwarza poetyckość tekstu, czyni zdigitalizowany fragment analogowego tomu dowodem na to, że multimedia nie niszczą literatury, lecz otwierają przed nią nowe możliwości i udostępniając nowe technologiczne rozwiązania przyczyniają się do poszerzenia repertuaru środków wyrazu oraz będących efektem ich wykorzystania figur retorycznych, jakie generują hiperłącza zastosowane do przechodzenia z jednego wymiaru do innego.

Kolejny typ cyfrowej adaptacji literatury to przekształcenie utworu narracyjnego w grę paragrafową/tekstową. Ten rodzaj gry, opartej na tekście wyjściowym modyfikowanym w różnym stopniu, daje czytelnikowi możliwości, jakich nie ma literatura drukowana. Śledząc narrację, odbiorca na końcu prawie każdej leksji (paragrafu) dociera do rozwidlenia narracyjnych ścieżek, w którym musi dokonać wyboru jednej z minimum dwóch możliwości. Ponieważ narracja prowadzona jest w drugiej osobie, perspektywa czytającego stapia się z perspektywą bohatera, a czas narracji pokrywa z czasem zdarzeń. To interesujący przypadek angażowania czytelnika w świat przedstawiony, wykorzystywany już w historii dwudziestowiecznej literatury w żyjącym krótko gatunku, jakim był monolog wypowiedziany. W odróżnieniu od niego, gra dosłownie angażuje czytelnika, czyniąc zeń głównego bohatera i wykonawcę zdarzeń. Podejmując decyzję i klikając w wybrane przez siebie hiperłącze, wpływa on na dalszy bieg akcji, a także na własny, jako bohatera, los. Ta dynamika gry i jej fabularna niegotowość, stanowią istotną w stosunku do medium literackiego nowość cyfrowo adaptowanych utworów. Z drugiej jednak strony należy pamiętać, że w grze paragrafowej opartej na tekście literackim wszystkie możliwe ścieżki, którymi podąża czytelnik, są już wcześniej zaplanowane przez jej twórców. Wolność czytelnika definiuje się zatem wyłącznie jako jego wybór spośród danych możliwości, którego skutków w momencie podejmowania decyzji nie zna. Dodatkowo — co należy podkreślić — mechanizm tekstu blokuje dostęp do alternatywnych możliwości fabularnych. Stanowią więc one dla niego niespodziankę, zachęcając do wielokrotnego podejmowania prób przejścia całej rozgrywki. Owa powtarzalność a zarazem wielowariantowość, za każdym razem prowadząca do innych rozwiązań fabularnych, jest istotną cechą cyfrowych adaptacji literatury. Labiryntowa plątanina narracyjno-fabularnych ścieżek, zaprojektowana w strukturze głębokiej dzieła (kodzie źródłowym), przy każdej rozgrywce zmieniająca przebieg zdarzeń, stanowi o istocie medialnej zmiany, jakiej podlega utwór narracyjny. To, co w przypadku utworów drukowanych było kwestią czytelnicznych dyskusji toczonych po ukończeniu lektury (pytań typu: co by było, gdyby), tutaj zostaje udosłownione i przeniesione na poziom struktury utworu. Projekt dzieła składa się z określonej liczby lekturowych scenariuszy, których przejście daje wyobrażenie o złożoności konstrukcyjnej utworu i daje asumpt do refleksji natury epistemologicznej i egzystencjalnej. Owo błyskawiczne zaangażowanie czytelnika równie szybko słabnie jednak,

jak urosło. Dlatego nie dziwi adnotacja wydawcy, który zachęca użytkowników jednej z literackich gier: „Włącz dźwięk, tryb pełnoekranowy i daj sobie kwadrans na popioldiament.pl” (Słodownik, Danielewicz i Szota 2014). Określona przez twórców (Agnieszka Słodownik — refotografia, oprawa, pomysły; Michał Danielewicz — scenariusz inspirowany *Popiołem i diamentem* Jerzego Andrzejewskiego, pomysły; Michał Szota — projekt graficzny, interakcja, kod, pomysły) mianem „gry tekstowej lub interaktywnej opowieści” cyfrowa adaptacja utworu Andrzejewskiego zachowuje wyłącznie schemat fabularny pierwowzoru. Tworzy ją jednowątkowa linia opowieści zbudowanej wokół biografii Maćka Chelmskiego, która następnie wypełniona zostaje prostymi scenami. Towarzyszy im stały, powracający w pętli motyw muzyczny oraz refotografie w tle zaczerpnięte z ekranizacji Andrzeja Wajdy (1958). Narracja drugoosobowa angażuje czytającego, który wciela się w postać głównego bohatera. Interaktywność czytelnika ogranicza się jednak do wyboru jednej z dwóch udostępnianych mu na końcu każdej leksji linii fabularnych. Gracz ma zatem wpływ na los Maćka Chelmskiego jedynie w bardzo ograniczonym stopniu, co zresztą zbliża tę sytuację do analogicznego doświadczenia rzeczywistych wyborów życiowych. Jeśli uzna, że nie wykona rozkazu zabicia Szczuki i po zastrzeleniu dwóch niewinnych ludzi wycofuje się z akcji, ocala swoje życie. Dalej żyje jednak dręczony rozterkami. Może też mimo to zginąć, jeśli trafi na wariant narracyjnej ścieżki kończącej się takim właśnie, zaprojektowanym przez autorów, rozwiązaniem. Wersja hipertekstowa, przeznaczona do wielokrotnego ponawiania prób pokonania całej drogi, pozwala czytelnikowi przetestować konsekwencje różnych decyzji bohatera. Dyskusje, toczone wcześniej przez czytelników literatury drukowanej na temat postaci literackiej, podejmowanych przez nią lub zaniechanych decyzji oraz ich faktycznych bądź ewentualnych konsekwencji, tutaj zostają rozpisane na alternatywne linie fabularne: hipotetyczne wersje zdarzeń urzeczywistniają się podczas dokonywania kolejnych wyborów spośród możliwości podsunętych przez twórców. Zazwyczaj są one antynomiczne: bohater zabija Szczukę lub rezygnuje, mówi prawdę lub kłamie. Skutki jednak nie zawsze prowadzą do odmiennych zakończeń — niekiedy ścieżki biografii bohatera krzyżują się, pokazując, że jego życie potoczyłoby się podobnie, niezależnie od posunięć poczynionych w decydującym momencie. Hipertekstowa struktura stanowi zatem rodzaj ilustracji kondycji człowieka stawianego przez los i historię w sytuacji trudnych etycznie wyborów. Wzmacnia tym samym ideową wymowę dzieła literackiego. Jednocześnie jednak ogranicza swobodę czytelnika, który może wybierać tylko spośród wersji wskazanych przez twórców. Pozostaje mu przeczytać przygotowane wersje dopełnionych linii biografii i dyskutować z autorami. Nazwanie tej adaptacji grą wydaje się być sformulowaniem nieco na wyrost, czytelnik jest tu bowiem ubezwłasnowolniony przez projekt autorów i ograniczenia technologii. Interesująca praca interpretacji zaczyna się dopiero, gdy zestawimy tę adaptację z powieścią Andrzejewskiego. Także historyczna wiedza o losie utworu, spór wokół postaci Chelmskiego i Szczuki zostają zaktualizowane w trakcie odbioru cyfrowej adaptacji tylko wtedy, gdy czytelnik jest na to przygotowany. Ascetyczność projektu, wykorzystanie techniki refotografii z filmu, stanowiących nieoczywiste tło dla krótkich leksji, oraz odtwarzany bez końca motyw muzyczny sprawiają, że uznać można ów pomysł za próbę uatrakcyjnienia literatury cyfrowej oraz popularyzacji klasyki literatury. Trudno jednak uznać, by (jak ekranizacja), lektura tej wersji mogła zastąpić lekturę analogowego pierwowzoru. Interaktywne opowiadanie staje się zatem samodzielny utworem, atrakcyjnym fabularnie i angażującym czytelnika, ale niewiele mającym

wspólnego z literaturą analogową. Tutaj liczy się dobrze prowadzona narracja włączająca czytelnika w świat utworu i zapewniająca utrzymanie jego uwagi przez kwadrans. Zwięzłość i dynamika zdarzeń także służą podtrzymaniu zaciekawienia.

Paragrafowa gra nie stanowi jednak ekwiwalentu literatury. Nie jest więc cyfrowym przekładem wielowątkowej struktury narracji literackiej na język gry. Paradoksalnie — mimo wierności linii fabularnej, a zatem opowieści stanowiącej trzon tego utworu, jest ona dość ubogą namiastką złożonej i wielowątkowej struktury powieściowej. Ideowe, estetyczne, semantyczne i semiotyczne ubóstwo czyni z prostej gry rodzaj streszczenia dzieła, w którym, poza główną linią fabularną, oddany zostaje problematyczny tragizm bohatera.

Odmienną funkcję pełni literacki wzorzec w grze *Pożegnanie jesieni* Leszka Onaka (2013). Tutaj gracz również wciela się w postać głównego bohatera i dokonując wyboru spośród możliwości podsuwanych przez algorytm, przeżywa obłędne przygody Atanazego Bazakbala, a przede wszystkim poznaje kolejne stadia jego psychicznej degradacji. Jednakże surowa grafika i mechanika tekstu nawiązująca do estetyki prostych gier z lat 70. i 80., w których wpisywało się polecenia na gamepadzie, w połączeniu z męczącym ograniczeniem swobody czytelnika, który przez techniczne właściwości programu zmuszony jest do skrupulatnego i wielokrotnego wpisywania komend, poprzedzanych zawsze tym samym poleceniem: „By uzyskać dostępne komendy, wpisz hasło »psiakrew«, po to, by przejść do kolejnego etapu gry, sprawiają, że istotą tego przedsięwzięcia staje się nie tyle przeniesienie powieściowej historii do cyfrowego środowiska, co zaprezentowanie możliwości medium. Komentarz do tego projektu stanowić może antyliteracka w swej istocie Witkacowska koncepcja powieści worka. Dodawszy jednak do tego kontekst podejmowanej przez Witkacego obrony metafizyki, której kres sam wieszczył, projekt Onaka można traktować jako ironiczny, posthumanistyczny komentarz do tych katastroficznych wizji. Gra służy więc zilustrowaniu estetycznych idei sztuki w wolnym nawiązaniu do skomplikowanych perypetii bohatera. Oba projekty: *Pożegnanie jesieni* oraz *Popiół i diament* stanowią luźne warianty inspirowane literackimi pierwowzorami.

Interesujący przypadek adaptacji stanowi wreszcie *Balwochwał* Mariusza Pisarskiego i Marcina Byłaka (Pisarski, Bylak 2013). Ta „internetowa gra paragrafowa”, jak określają swój projekt jego twórcy, wzorowana na przygodowych grach tekstowych popularnych w latach 80. XX wieku (nazywanych później *interactive fiction*), stworzona została na podstawie opowiadań ze zbiorów *Sklepy cynamonowe* i *Sanatorium pod klepsydrą* Brunona Schulza. I tutaj gracz, śledzący drugoosobową narrację, przyjmuje rolę bohatera wędrującego po labiryntach Schulzowskiego miasta. Miejsc, czyli lokacji, do których może trafić, jest aż osiemdziesiąt, liczne rozgałęzienia i ślepe uliczki, stanowiące niespodziewane zakończenia gry, w które trafia, wybierając alternatywne możliwości, odzwierciedlają niezwykłość przestrzeni wykreowanej przez pisarza. Każda scena wyposażona została w precyzyjnie dobrany podkład muzyczny nawiązujący do żydowskiej muzyki klezmerskiej (jej kompozytorem jest Artur Sosen Klimaszewski) i współtworzący nastrój Schulzowskiego świata. Surowa grafika gry nawiązuje estetyką do początków gier tekstowych, a zbieranie przedmiotów i punktów jest chwytem angażującym uwagę gracza, który powinien jak najdłużej wytrwać w wędrowce po tekstowych labiryntach. Hipertekstowość wspiera literackie walory opowieści, która — choć stworzona od nowa z motywów wydobytych z opowiadań

połączonych z nowoczesnymi gadżetami, takimi jak aparat fotograficzny, którego używa bohater — stanowi świetną parafrazę stylu, wyobraźni i pączkujących uchyłków czasu oraz przestrzeni w utworach pisarza z Drohobycza. Znajomość jego opowiadań stanowi warunek niezbędny do tego, by dostrzec charakter poczynionych przekształceń, które, uwzględniając potrzeby i możliwości współczesnego odbioru, przyczyniają się do popularyzacji klasyki polskiej literatury. Warto odnotować, że wyjściowe dla adaptacji utwory zostały najpierw przez Pisarskiego i Byłaka rozrysowane w postaci map. W komentarzu do procesu tworzenia tej adaptacji autorzy podkreślają, że umożliwiło to im zapanowanie nad zawilim światem hipertekstu i skomponowanie spójnego fabularnie świata obfitującego w „tekstowe mini-labirynty”, linki losowe, czaty i rozgrywki z bohaterami<sup>8</sup>. Jednocześnie mapy te stanowią warsztatową tajemnicę twórców. Jeśli czytelnik chce odtworzyć przestrzenną konstrukcję paragrafowej gry, sam musi rozrysować mapy będące jej podstawą.

Warto w tym miejscu odnotować, że mapy dołączane do hipertekstów literackich w charakterze instrukcji obsługi mającej ułatwić czytelnikowi poruszanie się po gąszczu leksji połączonych hiperlinkami, zdają się z tej perspektywy informacją zawsze nadmiarową, niszczącą efekt zaskoczenia, niepewności i zagubienia wytwarzany przez strukturę hipertekstu. Ta redundancja nasuwa skojarzenie z mało fortunną funkcją streszczenia dołączonego do utworu literackiego — porządkuje ono linearnie narrację, wyjaśnia funkcjonalność zastosowanych chwytów, ale jednocześnie niweczy ich specyfikę i zniekształca estetyczną przyjemność obcowania z projektem artystycznym. Mapa, często przygotowywana przez autorów na wstępnym etapie projektowania, potrzebna jest, by w oparciu o nią mogli następnie tworzyć hipertekst. Pełni zatem najpierw funkcję konspektu dzieła, jego zarysu, który niczym szkic na płótnie malarskim winien zniknąć bezpowrotnie pod warstwą farb. Tymczasem niekiedy staje się ona rodzajem paratekstu, niestanowiącego wszak części dzieła. Choć zatem nie powinna decydować o przebiegu wydarzenia, jakim jest każdorazowy akt lektury, nieuchronnie okazuje się jeszcze jednym czynnikiem modyfikującym literackie doświadczenie, odsłania wszak w pewnym stopniu warsztat artysty, tajniki jego pracowni i pisarskich planów, które dotąd przed czytelnikami były skrywane<sup>9</sup>.

W *Batwochwale* na szczególną uwagę zasługuje to, że stanowi on alternatywę dla prostej digitalizacji<sup>10</sup>, która do cyfrowego medium przenosi literaturę funkcjonującą na starych zasadach. Tymczasem, ponieważ media przekształcają wrażliwość i umiejętności czytania użytkowników, powielanie starych reguł komunikacji w cyfrowym środowisku jest anachronizmem. Literatura w sieci, jeśli nie chce być wylącznie powieleniem analogowego medium, musi stać się e-literaturą.

Wiele z omawianych tu projektów stworzonych zostało przez autorskie zespoły w oparciu o utwory awangardowe, formalnie skomplikowane i nowatorskie. Ich aranżacja w nowej cyfrowej technologii, polegająca na wzbogaceniu niezmięnionej wersji językowej o dodatkowe elementy animacyjne, muzyczne i wizualne, pomaga wydobyć lub pełnej

<sup>8</sup> Materiał filmowy zamieszczony online: <https://vimeo.com/93622911> [dostęp: 21.10.2016].

<sup>9</sup> Mapy załączone do cyfrowej adaptacji *Pamiętnika znalezionego w Saragossie* dają wyobrażenie o topografii terenu, na którym rozgrywa się akcja, nie odtwarzają natomiast technicznych rozwiązań, zastosowanych w celu stworzenia wielowariantowej struktury opowieści.

<sup>10</sup> Według autorów artykułu *Przekład hipertekstowy* digitalizacja stanowi przypadek graniczny przekładu digitalnego. Por. Szczęsna, Pisarski, Pawlicka 2014.

wyrazić idee, w medium drukowanym uobecnione zaledwie załączkowo z powodu jego ograniczeń. Przypadek ten doskonale obrazuje filmowa animacja grupy Twożywo (Twożywo 2010), która futurystyczny manifest Brunona Jasińskiego *Marsz* przeniosła do środowiska multimedialnego, oraz projekt Urszuli Pawlickiej, która wraz z Łukaszem Podgórnym, odpowiedzialnym za opracowanie graficzne, stworzyła cyfrową animowaną wersję formistycznej poezji Tytusa Czyżewskiego tytułując ją znacząco *Cyfrowe zielone oko*.

Przygotowany w 2010 roku film oparty na tekście *Marszu* Jasińskiego można nazwać jego inscenizacją. W trwającej ponad pięć minut animacji przez ekran przewija się tekst utworu. Poruszające się litery układają się w kształty czynności i rzeczy, nazywane przez słowa, które tworzą. Dodatkowo wiersz jest czytany przez pięcioro lektorów, którzy intonacyjnie interpretują wiersz. Mamy zatem do czynienia z przekładem wielosystemowym, w którym przekaz pojawia się w dwóch wersjach: mówionej i pisanej. Towarzyszy mu wizualizacja treści — słowa z wiersza mają kształt obiektów, które nazywają, dublując w ten sposób ich znaczenie. Kiedy słyszymy słowo „Pani”, na ekranie pojawia stworzona z liter postać kobiety, słowo „szereg” ilustrują przesuwające się w równym rytmie słowa „szereg” imitujące szeregi maszerujących żołnierzy itd. Znaczenia budowane są za sprawą typografii, animacji, a także koloru: barwy poszczególnych krojów pisma w słowach różnią się w zależności od znaczeń, które mają przedstawiać. Ta adaptacja cechuje się zatem w stosunku do pierwowzoru celową nadmiarowością: wiersz nie tylko zostaje zinterpretowany przez recytatorów, ale dodatkowo jego znaczenia zostają zilustrowane. Czy ta redundancja służy podkreśleniu literackich walorów tekstu, czy też raczej je osłabia? Wydaje się, że głównym celem autorów jest wydobywanie walorów fonicznych utworu, którego kompozycja i organizacja brzmieniowa doskonale współgrają z sensem całości. Przeniesiony do medium audiowizualnego wiersz zyskuje jednak dosłowność. To, co czytelnik wydobywał z utworu w akcie interpretacji: jego dynamika, energetyzm, buntowniczość, a także formalne nowatorstwo, teraz zostają unaocznione i zwielokrotnione. Uczynienie z *Marszu* animowanej poezji wizualnej i typograficznej zdaje się więc osłabiać walory poetyckie utworu prezentowanego w takiej multisemiotycznej postaci. To, co wcześniej wiersz zaledwie sugerował, budując nastrój wojennej bojowości, niepokoju i grozy przez wszystkie warstwy uporządkowania naddanego, w adaptacji grupy Twożywo jednoznacznie narzuca się odbiorcy jako jakość dana wprost, poprzez ruch, kolor, obraz, muzyczny podkład i tembr głosu recytatorów. Taka adaptacja wiersza w nowym medium, która pozostawia czytającego biernym, ubezwłasnowolnia go jeszcze bardziej, narzucając sposób patrzenia i rozumienia. W tym sensie projekt jest anachroniczny (wykonany w estetyce poezji konkretnej z lat 60. i 70., wtedy zapewne odniósłby sukces), jakkolwiek dowartościowuje wiersz Jasińskiego jako materiał, który świetnie funkcjonuje w przestrzeni audiowizualnej. To, co Jasiński starał się przetransponować na język poezji: realia kulturowe z początku XX wieku, dziś zostało „odszyfrowane” i udosłownione w przekładzie intersemiotycznym grupy Twożywo.

Z kolei cyfrowa transpozycja wierszy Czyżewskiego z tomu *Zielone oko* Pawlickiej i Podgórnego wykorzystuje wszystkie możliwości, jakie daje cyfrowe medium, a zarazem stara się ocalić to, co w poezji najważniejsze: niedopowiedzenie, zagadkowość i grozę. Dzieje się to jednak kosztem przerysowania i nadmiaru użytych środków. Widać to dobrze na przykładzie wiersza *Oczy tygrysa*.

Oczy tygrysa

Czarne pionowe linie

Żółta zieleń morze

Szum fioletu

Czi czi

Krzyk małpy

Niebieskie pręgi zieleni

Błękit żółć fiolet palmy oblok

Krzyk ptaka purpury

**hi hi**

Na sieniej łapie stąpa

Cicho

Olbrzymie zielone oko

Krwiste zielone oko to drugie

Małby czi-czi

Papugi hi-hi

**Zielone oko**

Masa zielonożółta

Fiolet w krąg

Drży małpie serce

Tajemnica puszcza krew

**Zielone oko**

Palmy szumią Rododendron czeka

**Motyle lecą**

Nieruchome czuwa ko

Purpura-zieleń

I to **drugie**

Zielone oko

Strach drzemie

Małpy szy-szy

Papugi hi-hi

**Zielone** oczy

Czy to już noc czy to już dzień

Czy to sen

Czy to strach — czy to hipopotam

Palmy Cisza Zmrok

Małpy Motyle Papugi

**Czi-czi hi-hi czi-czi**

ZIELONE OKO.



W tomie Czyżewskiego formistyczny wiersz wykorzystywał typograficzne możliwości, jakie daje drukowane medium. Posługiwał się spacją, wytłuszczeniem czcionki oraz kapitalikami, by wyeksponować szczególnie istotne słowa lub też onomatopetje, związane z dźwiękami wydawanymi przez zwierzęta. Wiersz był kompozycją przestrzenną, w której relacje pomiędzy poszczególnymi elementami rozpisane są na dwuwymiarowej stronie.

Język programowania JavaScript, którym posłużyli się Pawlicka i Podgórn, daje możliwości stworzenia projektu w pełni multimedialnego: hipertekstowego, animowanego, z towarzyszącą lekturze ścieżką dźwiękową, naśladowującą odgłosy natury, a także z wykorzystaniem syntezatorów mowy. Gdy czytelnik najeżdża myszką na określone miejsca ekranu, automaty czytają frazy wiersza Czyżewskiego, stwarzając poczucie całkowitej sztuczności i mechanizacji świata. Biorąc pod uwagę, że w poezji Czyżewskiego konkret słowa, dynamizacja wiersza i przyspieszenie jego przebiegu, doskonale wyeksponowane za sprawą cyfrowej animacji, łączą się ze światem na polu biologicznym, a na polu techniczonym, zastanawiać się można nad zasadnością takiej pełnej automatyzacji tej poezji. Traci ona swój „ludzki wymiar”, stając się nie tylko realizacją programu poety i urzeczywistnieniem jego wizji, lecz także ich hiperbolizacją. Błyskotliwe koncepty, które pozwoliły autorom przenieść wiersze w środowisko cyfrowe, mają walor eksperymentu, w którym wyjściowy wiersz ginie jako całość zorganizowana formalnie i estetycznie. Otwarcie utworu na wielokrotne powtarzanie przez czytelnika określonych fraz daje poczucie zagubienia w labiryncie zmechanizowanego świata, nie daje natomiast wyobrażenia o organizacji wierszowej pierwowzorów. Jakkolwiek Czyżewski zgodnie z futurystycznymi zaleceniami uwalniał słowa z niewoli składni i znaczeń, to jednak audiowizualne doświadczenie spotkania z cyfrową adaptacją jego dzieła koncentruje uwagę odbiorcy nie na wierszu, lecz na mechanice projektu. To zaś spycha nieuchronnie jego wierszowość na plan dalszy. Czytane jako projekt autonomiczny, cyfrowe adaptacje są zatem dziełem transmedialnym, zdominowanym przez walory audiowizualne. Dopiero zestawione z tekstami wyjściowymi, czytane razem i w porównaniu z nimi, pozwalają zrozumieć intencje twórców, którzy uwalniając wiersz od jego nośnika, a zarazem udosławiając mechaniczność będącą w poezji Czyżewskiego zaledwie eksploatowaną na różne sposoby ideą, pozbawili go zakotwiczenia w historii.

Trzeba však pamiętać, że niedopowiedzenie, obrazowość, synestezyjność, muzyczność frazy w dziele literackim są zawsze zabiegami celowymi i stanowią o jego walorach artystycznych: poznawczych i wyobraźniowych. Jakości te, przelożone na język digitalnych dźwięków, obrazów i ruchów, zyskują dosłowność i zaczynają uobecniać to, co wcześniej było kwestią sugestii, a w trakcie lektury stawało się przedmiotem interpretacji. Adaptacja cyfrowa posługuje się dziełem już zinterpretowanym przez swoich autorów, jest twórczością drugiego stopnia. Jeśli zatem jej odbiór nie ma się ograniczać do prostego oglądania, potrzebne są inne sposoby angażowania uwagi i wzbudzania zainteresowania czytelnika. Temu służy interaktywność, wprowadzana bądź za sprawą struktury hipertekstowej, uprzestrzeniającej tekst i czyniącej zeń świat zdarzeń nieoczywistych i tajemniczych, bądź dzięki sensualnemu zaangażowaniu czytelnika, który osaczony przez muzykę i efekty wizualne daje się wciągnąć w fabularną intrygę, bądź przy użyciu jednej i drugiej metody.

Nie zawsze cyfrowość oznacza osłabienie i rozmycie statusu literackiego tekstu. Bywa i tak, że program komputerowy działa jak kolejny poziom nadorganizacji, dzięki swej mechanice wydobywający dodatkowe sensory struktury tekstowej. Dobry tego przykład stanowi cyfrowy generator wierszy *booms* Piotra Puldziana Plócienniczaka (2016), stworzony na

podstawie wierszy Maćka Taranka (2013). Pomijam w tym miejscu analizę poetyki jego utworów po to, by skupić się na tym, jak zmieniają się one za sprawą nowego medium. Zamyśl generatywnego dziełka Płócienniczaka jest stosunkowo łatwy do uchwycenia: po otwarciu przeglądarki na ekranie pojawiają się w kilkusekundowych odstępach kolejne utwory, których bohater i podmiot liryczny w jednej osobie namiętnie gra w gry komputerowe i objada się chipsami. W tle tego rozpasania cyfrowej i rzeczywistej konsumpcji wybuchają kolejne bomby i rośnie liczba ofiar, o których czytelnicy mogli słyszeć z przekazów medialnych, wszystkie one są bowiem autentycznymi historiami zaczerpniętymi z najnowszej historii.

#### **boom #1**

oglądałem pokemony, kiedy pierwszy samolot  
uderzał w północną wieżę world trade center.  
oglądałem pokemony, kiedy drugi samolot  
uderzał w południową wieżę world trade center.  
  
oglądałem uśmiechniętą mysz, która pika jak serce.

#### **boom #6**

grałem na pegasusie, kiedy terroryści  
podjechali ciężarówką pod szkołę w biesłanie.  
grałem na pegasusie, kiedy antyterroryści  
podjechali czołgiem pod szkołę w biesłanie.  
  
grałem w dziesięć gier na jednym kartridżu.

#### **boom #10**

grałem w lego gwiazdne wojny, kiedy wybuchła  
bomba w zachodnim bagdadzie.  
grałem w lego gwiazdne wojny, kiedy wybuchła  
bomba we wschodnim bagdadzie.  
  
rozbijałem roboty, które strzelały mi w serce.

#### **boom #50**

układałem klocki playmobil, kiedy pierwsza ciężarówka  
wybuchła w tal afar w iraku.  
układałem klocki playmobil, kiedy druga ciężarówka  
wybuchła w tal afar w iraku.  
  
układałem komisariat policji, budowałem swój świat.

**boom #1088**

grałem w dwarf fortress, kiedy wybuchła  
bomba przed klubem paddy's pub na bali.

grałem w dwarf fortress, kiedy wybuchła  
bomba przed klubem sari club na bali.

budowałem świat, który będę mógł zniszczyć.

**boom #2594**

grałem w gta vice city, kiedy eksplodowała  
bomba na pokładzie lotu air india 182.

grałem w gta vice city, kiedy eksplodowała  
bomba na lotnisku międzynarodowym tokio narita.

strzelałem do ludzi, żeby zabić czas.

**boom #2878**

grałem na xboksie 360, kiedy neonazista  
strzelał do dzieci na wyspie utoya.

grałem na xboksie 360, kiedy neonazista  
wysadzał samochód przed biurem premiera norwegii.

grałem w reżyserską wersję halo 3, zabijałem złych.

**boom #3155**

grałem w mortal kombat, kiedy wybuchła  
bomba na pokładzie volga-aviaexpress 1353.

grałem w mortal kombat, kiedy wybuchła  
bomba na pokładzie siberia airlines 1047.

chciałem być dobry, więc rozdawałem ciosy.

Automatyzm algorytmu, czerpiącego kolejne wersy, powtarzające się co jakiś czas z niewielkimi zmianami, ze źródłowej bazy opracowanej przez autora, być może szybko zniechęciłby czytelnika. Rozszyfrowawszy koncept utworu nie ma on nic więcej do zrobienia; może jedynie śledzić pojawiające się w dziesięcioszekundowych odstępach pięciowersowe wiersze wyświetlające się białą czcionką na czarnym ekranie, gdyby nie jeden szczegół. Każdy bowiem utwór, kolejny *boom*, rejestrujący dramat ofiar ginących w atakach terrorystycznych, skonfrontowany z bezproblemowym światem wirtualnych strzelanek, angażujących — w przeciwieństwie do realnych śmierci — uwagę i emocje gracza, otrzymuje kolejny numer. Projekcja wierszy nie jest zatem wiecznym powrotem tego samego, bezdusznym działaniem maszyny, lecz linearnie rozwijającą się czasie historią, w której kolejne montaż powtarzalnych fraz to rosnąca liczba niewinnych ofiar terroryzmu. Każde z przywołanych zdarzeń miało miejsce naprawdę, więc i liczba ofiar realnie rośnie. A odliczanie nie

ma końca. Raz uruchomiony utwór nigdy się nie kończy: numerowanie kolejnych wierszy i kolejnych bomb trwa do momentu, gdy czytelnik wyłączy przeglądarkę. Przy kolejnym otwarciu odliczanie zaczyna się od początku.

Jest to zatem dzieło najdosłowniej otwarte i nieskończone (w znaczeniu matematycznej nieskończoności, ku której nieuchronnie zmierza odliczanie). Jego ostentacyjna nieinteraktywność, wymuszająca bezczynność odbiorcy, jest odpowiednikiem bierności cywilizacji zachodniej, która nie robi/nie może zrobić nic, by zapobiec tragediom. Obserwowanie pojawiających się w stałym rytmie coraz to nowych, choć powtarzających się konfiguracji wersów, liczonych przez program komputerowy jako kolejne *booms*, wprawia czytelnika w konfuzję i oszołomienie stopniowo uświadamiając mu, że algorytmicznym rozładom wersów nie ma końca, zaś pozornym sensem wierszy rządzą: porządek zaprojektowany przez autora i maszyna, odliczająca kolejne wybuchy.

Ten genialny w swej prostocie projekt w sposób rzadko dotychczas w twórczości polskich artystów spotykany wykorzystuje możliwości cyfrowej technologii, aby zintensyfikować literackie walory dzieła. Adaptacja kilku wierszy Taranka wzmocniła ich semantykę za sprawą wykorzystania technologii, która sama staje się środkiem i przedmiotem poetyckiej reprezentacji. Każdy pojedynczy wiersz wydrukowany w tomiku jest zaledwie ironicznym komentarzem do współczesnej kultury konsumpcji, która swych uczestników znieczuliła na ludzką tragedię. Dzięki wykorzystaniu automatyzmu generatora jako narzędzia dynamizującego utwór, a zarazem blokującego możliwość zatrzymania lub cofnięcia procesu wyświetlania kolejnych wierszy, zaczynają się one układać w przejmującą i oszałamiającą opowieść o okrucieństwie i obojętności. Ważną rolę odgrywa wspomniana wcześniej nie-interaktywność, sprzeczna z naturą sieciowego medium, które przyzwyczaило swoich użytkowników do współudziału w wydarzeniu, jakim każdorazowo jest odbiór dzieła. Tym razem odbiorca jest zmuszony do krytycznej refleksji nad własną pozycją, najpierw jako ten, kto sam pozostaje bierny wobec losu ofiar, a zaraz potem jako unieruchomiony i pozbawiony wpływu na bieg utworu widz/czytelnik. Już bowiem po kilkunastu minutach obserwacji monotonicznie zmieniających się na ekranie komunikatów skupienie obserwatora słabnie. Zamiast współczucia dla ofiar pozostaje ciekawość, co może wydarzyć się jeszcze w przebiegu tej sesji. A ponieważ nie można jej przyspieszyć ani przewinąć, pozostaje czekanie, w trakcie którego można zająć się czym innym. I kiedy po jakimś czasie — godzinie, dwóch lub dziesięciu, odbiorca wraca do generowanych w niezmiennym rytmie pięciowersów, które skrupulatnie odlicza program komputerowy, uświadamia sobie, że został wciągnięty w tę nie-interaktywną historię jako jej negatywny bohater: tak samo nieczuły i obojętny na ludzki dramat jak liryczny podmiot Taranka/Puldziana. Człowieka zastępuje maszyna, której licznik nie zna znużenia, bez przerwy towarzyszy więc anonimowym śmierciom. Ważny jest też autorski pomysł Plócienniczaka, który zajmuje pozycję kontrolną wobec bezdusznego generatora wierszy. Tym samym czytelnik ma pewność, że przekaz nie jest wyłącznie kwestią przypadku, lecz przemyślanym artystycznym projektem. Pozycja medium literackiego pozostaje niezachwiana. Tym samym *booms* Plócienniczaka jako medialny projekt stworzony w oparciu i z wykorzystaniem medium literatury (poezji) staje się krytycznym komentarzem politycznym do aktualnej sytuacji na świecie, laboratoryjnym eksperymentem testującym wrażliwość i percepcyjne możliwości odbiorcy, a zarazem transmedialną refleksją na temat granic wyrazu języka i literatury oraz jej nowych możliwości uzyskanych dzięki wsparciu przez technologię. Ta ostatnia, w akcie kognitywnej (tylko

i wyłącznie) interakcji z czytelnikiem, służy odzyskiwaniu utraconych lub być może tylko uśpionych wartości humanistycznych, takich jak zdolność przeżywania empatii, trwogi, czy gniewu. Omawiany generatywny utwór stanowi udany przykład adaptacji wiersza, która materializując i unaoczniając czasowość sztuki literackiej, a także wykorzystując automatyzm maszyny, umożliwia odbiorcy uczestnictwo w niezwykłym literackim zdarzeniu, które oddziałuje na niego z siłą, jakiej druk nie byłby w stanie dziś osiągnąć.

Na koniec trzeba jeszcze zapytać o status twórcy/twórców omawianych dzieł. Tym bowiem, co wydaje się istotnie nowe, jest właśnie problematyzacja kwestii autorstwa. Cyfrowe adaptacje są często dziełem zespołu złożonego z literaturoznawcy (pisarza) oraz grafika/programisty. Zakwestionowanie roli autora jako twórcy tekstu, eksponowane przez Onaka, znajduje swą przeciwagę w deklaracjach autorów *Popiołu i diamentu*. Wszyscy oni nie tylko czują się odpowiedzialni za określoną część projektu, ale też wskazują na autorstwo pomysłów wykorzystanych w dziele. To chyba najbardziej symptomatyczny dowód odrodzenia idei autorstwa, do której twórcy cyfrowej wersji *Popiołu i diamentu* zdają się przywiązywać dużą wagę. Wbrew ponurym przepowiedniom sceptyków, w dobie posthumanizmu autorstwo nadal ma się dobrze. Podobnie jednak jak w przypadku odbioru, zmienia się jego charakter: staje się zjawiskiem zespołowym. Wzmacnia idee istotne we współczesnej kulturze: zadaniowość, kooperatywizm, wspólnotowość i współodpowiedzialność.

Powody tworzenia cyfrowych adaptacji są rozmaite: od chęci popularyzacji klasyki literatury, przez eksperymentalne próby realizacji artystycznych intuicji awangardowych autorów, których pomysłem nie była w stanie sprostać dwuwymiarowa przestrzeń drukowanej strony, a także przetestowanie nowych możliwości technologicznych multimedialnych w służbie twórczości literackiej i postliterackiej, ale też z przekonania, że sięgnięcie do pomysłów dobrych i sprawdzonych jest gwarancją czytelniczego sukcesu, który zapewnia nie tyle samo medium, co dobrze skonstruowana (w dowolnym medium), dynamiczna i wciągająca opowieść oraz przekonująco wykreowany i intrygujący bohater. Tu ujawnia się transmedialny wymiar cyfrowych adaptacji. Wreszcie — opowiadanie znanej historii za pomocą nowych środków artystycznych jest tyleż działaniem służącym daniu nowego życia staremu dziełu, co wypowiedzią o współczesnej kulturze i o nieoczywistym w niej statusie literatury, pisarza oraz czytelnika. Te ostatnie kwestie wydają się szczególnie istotne w literaturoznawczym dyskursie, albowiem często wskazuje się na kulturę cyfrową jako przestrzeń, w której dochodzi do urzeczywistnienia postulatów wolności i kreatywności czytelnika. Tymczasem wolność pozostaje ambiwalentna, czytający bowiem wypełnia lekturowy scenariusz rozpisany przez twórców.

Nie jest z pewnością prawdą, że dzieło cyfrowe z definicji wymaga mniejszego zaangażowania, uwagi i kompetencji odbiorcy niż literacki tekst dostępny w medium analogowym. W przypadku większości adaptacji klasyki literatury jest bowiem tak, że kompetencje literackie muszą stanowić fundament dla innych umiejętności lekturowych odbiorcy. Warto odnotowania jest to, że w takiej podwójnej roli użytkowników wrażliwych na semantykę literatury oraz biegłych w problematyce komunikacji nowomediowej występują twórcy cyfrowych adaptacji: Urszula Pawlicka, Mariusz Pisarski, Łukasz Podgórn, Poldzian Płócienniczak — wszyscy oni dowodzą, jak bardzo wrażliwość ukształtowana przez czytanie książek przydaje się w interpretacji dzieł będących cyfrowymi rearanżacjami literatury. Adaptacje te, nawet jeśli zyskują status interaktywnej gry, swoją wartość i semantykę nadbudowują nad pierwotną literackością, biorąc początek w linearnym i kontemplacyjnym

charakterze druku. Przejawia się ona zarówno w dominacji kodu werbalnego i rozmaitych wariacji typograficznych, jak i w tym, co stanowi istotną cechę literatury — wielointerpretowalności.

Status cyfrowych adaptacji budzi najczęściej wątpliwości. Ontologiczna niestabilność znaczeń dzieła czyni zeń byt potencjalny, aktualizujący się w akcji literatury. Brak materialnej podstawy dzieła przeniesionego do medium cyfrowego jeszcze ową wirtualność statusu literatury wzmacnia.

Agnieszka Słodownik zadała w dyskusji redakcyjnej o cyfrowych adaptacjach literatury pytanie: po co używać opowieści już istniejących? (*Cyfrowe adaptacje klasyki literackiej* 2014) i wskazała, że dzieje się tak z pokory przed nadmiarem. Książka jest formą elitarną, bo czasochłonną. Dobre opowieści kryją się więc w zakurzonych, nieczytanych książkach. Wystarczy do nich sięgnąć i wykorzystać gotowe wzorce narracyjne. Tyle, że to trochę za mało na literaturę. Za mało także na adaptację. Powstają zatem wariacje, które nie aspirują do samodzielności, stanowią raczej formę eksperymentalną lub popularyzatorską. Bazują albo na sprawdzonych upodobaniach odbiorców (gra, intryga fabularna, zdobywanie punktów, poszukiwanie rozwiązania zagadki), albo testują ich cierpliwość i często pozostają zjawiskiem niszowym. Na ten brak zrozumienia narzekają właściwie wszyscy zajmujący się zjawiskami e-literatury. Adaptacje literatury są bowiem przekształconą częścią kultury literackiej: wymagają wrażliwości na literaturę i znajomości literackich pierwowzorów, którego współczesnym odbiorcom bardzo często brakuje. Dopiero przez porównanie obu wersji cyfrowa adaptacja zyskuje pełnię sensu. Rewolucja w sferze medialnej powoduje, że każda forma literacka, także podana w nowym, cyfrowym medium, przestaje być atrakcyjna. To przyczyna popularności seriali, które absorbują uwagę dynamiczną fabułą i intrygą oraz gier, które dają graczowi dużo większą, realną swobodę i wpływ na przebieg rozgrywki. Odbiorcy sami stają się jej bohaterami.

Cyfrowa adaptacja literatury często staje się interaktywna. To poniekąd zaprzeczenie istoty komunikacji literackiej, w której autor i odbiorca byli jasno zdefiniowani. Być może mamy do czynienia z jakąś literaturą trzeciego stopnia, tekstem już nie tylko nadbudowanym nad innym tekstem, ale także medium w medium. To jak dzieło literackie w podwójnym opakowaniu: wersja analogowa zostaje wzbogacona o cyfrową, przy czym analogowy druk nadal jest aktywnym narzędziem kreowania sensów na poziomie podstawowym. Inaczej funkcjonuje pismo i typografia w *Marszu* (forma wizualna), inaczej w *Pamiętniku...* (typografia drukowana), inaczej w *Cyfronym oku*, gdzie jest już świadomie wykreowanym elektronicznym obrazem pisma, ze wszystkimi tego konsekwencjami.

Adaptacja filmowa to dzieło samoistne, nieustępujące dziełu pierwotnemu pod względem walorów artystycznych, często kongenialne wobec pierwowzoru. Tymczasem adaptacje cyfrowe często wymagają rozpatrywania na płaszczyźnie socjologii literatury i teorii komunikacji. Liczyć się zaczynają ich walory eksperymentów transmedialnych, a nie poziom artystyczny. Ich status jest albo niesamodzielny wobec pierwowzoru, albo stanowią one wysoce swobodną wariację inspirowaną pierwowzorem. Ich wartość ujawnia się dopiero na tle wyjściowego utworu, wobec którego są zaawansowanym technologicznie i formalnie projektem. Przy tym punkt ciężkości przenosi się na opowieść lub też medialno-technologiczne kwestie ontologii dzieła. Niektóre tylko stanowią rozwinięcie, wcielenie i realizację idei załączkowo niesionych przez pierwowzór (utwory Czyżewskiego, *Pożegnanie jesieni* — w których kwestie formy i możliwości jej ekspresji zostają podjęte w nowym

---

środowisku medialnym jako bardziej adekwatnym i spełniającym wizje awangardowych artystów). I one jednak nie są po prostu medialnymi przekładami, lecz transmedialnymi wariacjami na temat pierwowzoru i mogą z powodzeniem być rozpatrywane jako utwory niezależne i samodzielne.

Adaptacja cyfrowa dzieła literackiego staje się wypowiedzią na temat kondycji i losu literatury w świecie multimediów, a także metarefleksją o istocie i granicach literackości, która jest nieustannie przekraczana. Ta transmedialność literatury w sieci prowadzi często do osłabienia i rozmycia jej statusu, zawsze — do przekształcenia. Bywa jednak i tak, że nowe technologie przyczyniają się do wzmocnienia siły oddziaływania słów. I to jest model najbardziej dla literaturoznawcy atrakcyjny, lecz przecież nie jedyny. To, że dochodzi do zmiany percepcji, przeniesienia akcentów ze zmysłu wzroku na słuch, z czytania na oglądanie, nie oznacza, że utwór staje się mniej wymagający. Wprost przeciwnie. Wymaga zwielokrotnionych, szerokich kompetencji: czytelniczych, filmo- i medioznawczych, wreszcie informatycznych. To, że tekst literacki podbudza wyobraźnię, zaś dzieło cyfrowe ją usypia, jest również twierdzeniem nieoczywistym. Nasz umysł i percepcja działają po prostu inaczej. Na dzieło cyfrowe reagujemy jak na film — szukamy opowieści, ale także ciekawej gry montażem (formą). Cyfrowe adaptacje to często forma sztuki krytycznej, będącej wypowiedzią o samej kulturze, odsyłającej do kontekstów zewnętrznych, do kondycji czytelnika i autora. Autorstwo staje się jednym z kluczowych zagadnień medium literackiego przenoszonego zazwyczaj przez zespół do środowiska multimedialnego.

Nie bez znaczenia jest też walor rozrywkowy tego typu przedsięwzięć, które nawiązując do fabuł literackich, angażują uwagę i emocje czytającego. Znaczenia utworu mogą w adaptacji cyfrowej zostać zawężone lub poszerzone, fabuła uproszczona lub zachowana. Zawsze jednak dzieło przetransponowane do medium cyfrowego zyskuje dodatkowy walor wielokodowości oraz metamedialności. Ta ostatnia oznacza, że adaptacja dzieła literackiego jest wypowiedzią na temat właściwości i możliwości literatury jako medium. Adaptacje cyfrowe dzieł literackich przekształcają literaturę. Cechuje je: performatywizm, wielozadaniowość lektury, intermedialność, metatekstualność, interaktywność, losowość i nieprzewidywalność, niepowtarzalność każdego wydarzenia lekturowego, trójwymiarowość i sensualność. Medium literackie (jako zespół społecznych praktyk kulturowych uwarunkowanych technologią komunikacji) w medium cyfrowym, coraz częściej stającym się miejscem powstania, albo — jak w omawianych przykładach — adaptacji, aklimatyzuje się powoli, ale wygląda na to, że zmiana ta przyniesie interesujące rezultaty.

---

## Bibliografia

- Branny Emilia (2007), *Rozważania na temat genologii transmedialnej*, „Techsty”, <http://www.techsty.art.pl/magazyn3/artykuly/branny01.html> [dostęp: 10.09.2016].
- Chmielecki Konrad (2007), *Intermedialność jako fenomen ponowoczesnej kultury*, „Kultura Współczesna”, nr 2.
- Cyfrowe adaptacje klasyki literackiej* (2014), dyskusja redakcyjna: Urszula Pawlicka, Agnieszka Słodownik, Anna Rogulska, Michał Danielewicz, Mariusz Pisarski, „Techsty”, [http://techsty.art.pl/m9/cyfrowe\\_adaptacje\\_dyskusja.html](http://techsty.art.pl/m9/cyfrowe_adaptacje_dyskusja.html) [dostęp: 25.09.2016].
- Hayles N. Katherine (2008), *Electronic literature. New Horizons for the Literary*, University of Notre Dame Press, Notre Dame.
- Helman Alicja (1998a), *Adaptacja — podstawowa technika twórcza kina* [w:] *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*, red. A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak, Trans-Humana, Białystok.
- (1998b), *Adaptacja — podstawowa technika twórcza kina*, „Kino”, nr 1.
- (2010), *Adaptacja* [w:] *Słownik filmu*, red. R. Syska, Krakowskie Wydawnictwo Naukowe, Kraków.
- Hendrykowski Marek (2013), *Adaptacja jako przekład intersemiotyczny*, „Przestrzenie Teorii” nr 20.
- Higgins Dick (2000), *Intermedia*, przeł.: M. i T. Zielińscy [w:] *Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje*, red. P. Rypson, słowo/obraz terytoria, Gdańsk.
- Intermedialność w kulturze końca XX wieku* (1998), red. A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak, Trans-Humana, Białystok.
- Kamińska Aneta (2007a), *czary-i-mary (hipertekst)*, <http://www.czary-i-mary.pl/> [dostęp: 24.09.2016].
- (2007b), *Czary i mary (hipertekst)*, Staromiejski Dom Kultury, Warszawa.
- Miczka Tadeusz (1998), *Adaptacja* [w:] *Słownik pojęć filmowych*, red. A. Helman, t. 10, Wydawnictwo UJ, Kraków.
- Onak Leszek (2013), *Pożegnanie jesieni*, [http://ha.art.pl/pozegnanie\\_jesieni/](http://ha.art.pl/pozegnanie_jesieni/) [dostęp: 20.09.2016].
- (2014), *Cierniste diody*, [http://techsty.art.pl/cierniste\\_diody/](http://techsty.art.pl/cierniste_diody/) [dostęp: 2.10.2016].
- (2015), *Bletka z balustrady*, <http://www.ha.art.pl/bletkazbalustrady/> [dostęp: 5.10.2016].
- Pawlicka Urszula, Podgórnı Łukasz (2012), *Cyfrowe zielone oko*, <http://ha.art.pl/czyzewski/> [dostęp: 25.09.2016].
- Pisarski Mariusz (2007), *Alicja w Krainie Cyfrowych Mediów. W stronę genologii transmedialnej*, „Techsty”, <http://www.techsty.art.pl/magazyn3/artykuly/pisarski01.html> [dostęp: 12.09.2016].
- (2013), *Rękopis Znaleziony w Saragossie: adaptacja siecionowa*, [http://www.ha.art.pl/rekopis/00\\_intro.html](http://www.ha.art.pl/rekopis/00_intro.html) [dostęp: 5.10.2016].
- (2014), *Tłoki, tuleje i Bruno Schulz. O „Ciernistych diodach” Leszka Onaka*, „Techsty”, [http://techsty.art.pl/aktualnosci/2014/cierniste\\_diody.html](http://techsty.art.pl/aktualnosci/2014/cierniste_diody.html) [dostęp: 11.10.2016].
- Pisarski Mariusz, Bylak Marcin (2013), *Balwochwał*, <http://ha.art.pl/schulz/start.html> [dostęp: 21.09.2016].
- Potocki Jan (1965), *Rękopis znaleziony w Saragossie*, tłum. E. Chojecki, oprac. L. Kukulski, Czytelnik, Warszawa.
- Puldzian Plucienniczak Piotr (2016), *Booms*, <http://techsty.art.pl/m10/Booms/index.html> [dostęp: 2.10.2016].
- Rubiś Wojciech (2014), *Zagadnienia transmedialności w sztuce współczesnej. Wokół książki „Sztuki w przestrzeni transmedialnej” pod redakcją Tomasz Zaluskiego*, „Estetyka i Krytyka” nr 4.



- 
- Słodownik Agnieszka, Danielewicz Michał, Szota Michał (2014), *Popiół i diament*, <http://www.ceo.org.pl/pl/szkolazklasa2zero/news/pogrywanie-z-historia-popiolediament> [dostęp: 5.10.2016].
- Szczęсна Ewa (2007), *Poetyka mediów: polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Wydział Polonistyki UW, Warszawa.
- Szczęсна Ewa, red. (2015), *Przełaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, Universitas, Kraków.
- Szczęсна Ewa, Pawlicka Urszula, Pisarski Mariusz (2014), *Przełaz hipertekstowy. Teoria i praktyka*, „Rocznik Komparatystyczny” nr 5.
- Sztuki w przestrzeni transmedialnej* (2010), red. T. Załuski, Łódź.
- Taranek Maciej (2013), *Repektorium*, Hub Wydawniczy Rozdzielczość Chleba, Kraków.
- Twożywo [grupa] (2010), *marz*, <http://www.twozywo.art.pl/twzw.php?4cyf> [dostęp: 12.10.2016].
- Wierzewski Wojciech (1983), *Film i literatura*, Centralny Ośrodek Metodyki Upowszechniania Kultury, Warszawa.
-