

Ewa Wójtowicz

Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu

## Konwersje transliteraturowe – od filmu mówionego do narracji bazodanowej

### Transliterary conversions: from spoken movie to database narrative

**Abstract:** The aim of this text is to examine the idea of endless conversions between media and the impact on the arts as a result of this process. The transliterature-based conversions and remediations may result from quite different aesthetic approaches. From *Spoken Movies* by Wojciech Bąkowski to exuberant and complicated visual narratives by Ryan Trecartin – we can establish some common features, among them a word-based foundation. Another important issue is a database narrative, not only known from such iconic examples such as Soft Cinema, but also in more contemporary works by Camille Henrot. The idea of a clink (content link), introduced by Theodor H. Nelson, may help to understand the incoherent relation between the visual and the textual layers of meaning. Since in the post-Internet culture a logic of mediated experience can be applied to the offline world, some examples of contemporary artistic attitudes bring to mind templates created for users rather than readers or viewers.

**Key words:** transliterature, e-literature, database, narrative, navigation, video installation, spoken movie, interactivity, conversion, remediation

Sztuki wizualne, e-literatura, intermedia czy transliteratura – wszystkie te pojęcia w wyniku rozwoju i zmian sieciowej kultury cyfrowej nabierają nowego znaczenia i stają się częścią wspólnego, choć niejednorodnego obiegu informacji. Na potrzeby ich analizy można posłużyć się terminem związanym z funkcją *clink* (*content link*) – zgodnie z zamysłem twórcy Projektu Xanadu Theodora H. Nelsona – co otwiera możliwości zwrotów w różne strony dla wydobycia nośnych znaczeń, przydatnych w próbie zrozumienia konwersji między mediami. Nie zakłada się przy tym jednego tropu interpretacyjnego.

Jednym z możliwych kontekstów jest kondycja postludzka (*posthuman*), którą zajmują się – przy użyciu odmiennych metodologii – N. Katherine Hayles czy Rosi Braidotti. Pośrednim skutkiem posthumanizacji są wszelkie zmiany w kulturze, zachodzące na bieżąco, pod wpływem nowych mediów<sup>1</sup>. Są one również przedmiotem badań, choć nie stanowią głównego tematu niniejszego tekstu. Drugim możliwym kontekstem interpretacyjnym jest sztuka postinternetowa, pomimo że jest to obszar współczesnej kultury, którego definicja

<sup>1</sup> Por. R. Braidotti, *Po człowieku*, przeł. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014.

wciąż wymaga dookreślenia. Nie należy również pomijać, obecnych w sztuce, postaw redukcjonistycznych; oszczędnych formalnie wypowiedzi, w których niejednokrotnie to właśnie pauzy, luki, nieciągłości stanowią o całościowym odbiorze treści dzieła. Zjawisko konwersji, tak jak je rozumiem na potrzeby niniejszego tekstu, wywodzi się ze znaczenia tego pojęcia w terminologii informatycznej: to proces umożliwiający zmianę formatu i właściwości pliku bez zmiany jego treści. Konwertowanie plików powodowane jest zazwyczaj potrzebą zwiększenia ich użyteczności i jest procesem zmian, który nie wpływa istotnie na wartość intelektualną zawartą w danym przekazie. Natomiast używając pojęcia transliteratury (*transliteration*<sup>2</sup>), zwracam się ku pierwotnej koncepcji Theodora H. Nelsona, którą warto przywołać w odniesieniu do współczesnych cech tego, co w kulturze tekstowe, i tego, co wizualne.

Opisując zasady transliteratury, Nelson zachęca do twórczej eksploracji i zadawania pytań, wychodząc z założenia, że odgórnie sformatowane przez projektantów biurowego oprogramowania sposoby pracy z komputerem nie są i nie powinny być jedynymi. Podkreśla, iż przekonanie technokratów o tym, że to do nich należą zarówno Sieć (rozumiana jako WWW), jak i elektroniczne dokumenty, jest z gruntu błędne, ponieważ oba te zjawiska bliskie są, jego zdaniem, sferze literatury. W rezultacie, jak utrzymuje Nelson, elektroniczny dokument nie musi symulować tego, co oferuje kartka papieru, choć popularność czytników książek mogłaby przeczyć tej tezie. Najważniejsze, jego zdaniem, są dynamiczny przepływ treści, możliwość ich wielokrotnego wykorzystania (*re-use*), a także ustanawiania połączeń i dodawania adnotacji. Wypowiedź autora terminu „hipertekst” i twórcy Projektu Xanadu jest istotna, choć sama idea może wydawać się nieco utopijna. Nelson proponuje w tym zakresie kilka rozwiązań, m.in. program *TransLit*<sup>3</sup>, pozwalający na połączenie między dokumentem tekstowym a wszelkiego rodzaju mediami, by niejako zunifikować architekturę informacji w Sieci, czyniąc to jednak inaczej niż w znanej już formule WYSIWYG. *TransLit*<sup>3</sup> byłby więc narzędziem pozwalającym na realizację projektu transliteraturowego, do czego służą połączenia nazwane przez Nelsona *clinks*, w odróżnieniu od zwykłych linków. Ten neologizm nie przyjął się szerzej, choć warto zwrócić nań uwagę: można przyjąć go za użyteczną metaforę w celu opisania złożonych relacji między tekstem a (ruchomym) obrazem.

Jakie kryteria należy zatem przyjąć, mając na względzie ideę transliteratury, twórcze praktyki remediacyjne oraz fakt istnienia i ciągłej rozbudowy sceny e-literatury? Zgodnie z definicją N. Katherine Hayles, mianem e-literatury (*e-lit*) można określić te dzieła, których kluczowe aspekty literackie korzystają w jakiś sposób z możliwości oferowanych przez komputer, nie tylko połączony w sieci<sup>3</sup>. E-literatura należy także do zjawisk określanych mianem „narodzonych cyfrowo” (*born digital*), a jej związek z mediami elektronicznymi jest oczywisty, choć często także korelacje z mediami pozornie już martwymi czy innymi dziedzinami kultury mogą prowadzić do intrygujących artystycznych rezultatów.

<sup>2</sup> Zob. <http://transliteration.org/> (dostęp: 28.03.2014).

<sup>3</sup> Zob. <http://eliterature.org/what-is-e-lit/> (dostęp: 28.03.2014).

Lista gatunków, które Hayles uznaje za spełniające wymogi tej definicji, obejmuje m.in.: poezję i prozę hipertekstową, instalacje sztuki komputerowej, które zawierają pewne aspekty literackie, np. zachęcają widzów do czytania tekstu, czy wreszcie teksty (zarówno poetyckie, jak i prozatorskie), które są w jakiś sposób generowane przez komputer, czy to na podstawie wejściowych parametrów, czy interaktywnie. Na liście kategorii wymienionych przez autorkę *Electronic Literature* nie pojawiają się jednoznaczne odniesienia do obrazowania czy sztuk wizualnych, jeżeli pominąć kwestię instalacji. Jednak sama logika działania tekstowego bądź zastosowanie architektury tekstu do stworzenia środowiska łączącego to, co tekstowe (literackie), z tym, co wizualne (obrazowe lub filmowe), może być punktem wyjścia do analizy artystycznych praktyk o nieco bardziej intermedialnym charakterze. Jak pisze N. Katherine Hayles, tym, co odróżnia e-literaturę od innych gatunków, np. e-książek, jest „konfrontacja z technologią na poziomie tworzenia” oraz możliwość ustanowienia przestrzeni galerii miejscem „czytania”, nieograniczonego tylko do kontaktu z samym tekstem, ale także dźwiękiem czy praktykami o charakterze konceptualnym<sup>4</sup>. Jeżeli więc, za Hayles, można założyć, że e-literatura nie polega wyłącznie na jednym medium, to można podjąć próbę przyjęcia tego stanowiska za punkt wyjścia do rozważań na temat szczególnej relacji między tekstem e-literackim a sztukami audiowizualnymi, które, podobnie jak literatura, fundamentalnie zmieniły swój charakter pod wpływem obecności (w) Sieci.

## Film mówiony – w stronę transliteratury

Cykl *Filmy mówione* Wojciecha Bąkowskiego to narracje filmowe operujące rozpoznawalną, chropawą estetyką i takim też językiem. Narrator, którym jest sam artysta, mówi z offu, lecz nie zawsze używa słów układających się w logiczną opowieść. Język jest celowo nieporadny, ujawniający trudność, jaką sprawia wyrażenie tego, co nie poddaje się werbalnemu opisowi: nieświadomego, niewidocznego i chaotycznego wewnętrznego świata. Wydaje się przeciwieństwem audiodeskrypcji, nie objaśnia bowiem niczego, a raczej utrudnia interpretację obrazu. Grzegorz Kozłowski, pisząc o twórczości Bąkowskiego, podkreśla wagę fundamentu języka, a także zauważa, że to „język rozedrgany, czasem szczątkowy, z wtrętami onomatopeicznymi. To język prosty, a równocześnie hermetyczny. Zbliżający do podmiotu i świata, który ów podmiot niczym medium odbija, i równocześnie odrzucający oraz trzymający na dystans”<sup>5</sup>. To właśnie ufundowanie na języku mówionym, a może nawet na pierwotnej, nieprecyzyjnie werbalizowanej myśli, powoduje, że odbiorca podąża raczej za głosem lektora-artysty, nie odnajdując jednocześnie w obrazie filmowym potwierdzenia zasłyszanej narracji. Eksperymenty z asynchroniznością ścieżki dźwiękowej i obrazu mają swoją historię w sztuce XX wieku, zwłaszcza w sztuce wideo pozostającej pod wpływem myśli konceptualnej. Grą z dysonansem poznawczym posługiwała się m.in. Luise Lawler

<sup>4</sup> *Ibidem*.

<sup>5</sup> G. Kozłowski, O „*Filmach mówionych*” Wojciecha Bąkowskiego (część pierwsza: punkt wyjścia, sprawy główne), „Szum” 2014, nr 1 (4), online: 21.01.2014, <http://magazynszum.pl/krytyka/o-filmach-mowionych-wojciecha-bakowskiego-1> (dostęp: 28.03.2014).

w projekcie *A Movie Will Be Shown without the Picture* (1979), aranżując projekcję kinową pozbawioną obrazu, a opartą wyłącznie na odtworzeniu ścieżki dźwiękowej. Za przykład można także uznać wczesną twórczość Gary’ego Hilla – prace takie jak *Picture Story* czy *Equal Time*, obie z 1979 roku. Jednak w odniesieniu do *Filmów mówionych* można spróbować, poza innymi aspektami tych prac, wydobyć także wątek transliteraturowy, w związku z dostrzegalnym w nich przepływem, niekontrolowanych wydawałoby się, treści czy łączenia znaczeń słowa i obrazu. Niejednorodność i niespójność, na którą także Grzegorz Kozłowski zwraca uwagę w kontekście prowadzonej analizy twórczości Wojciecha Bąkowskiego, może mieć także związek z wewnętrzną strukturą *Filmów mówionych*. Struktura ta najbliższa jest językowi, choć nie można go uznać za koherentną narrację. Oglądanie i słuchanie *Filmów mówionych* odsyła widzów nieustannie do sfery słowa, obrazu i ich własnej wyobraźni, nie pozwalając im na komfort pozostawania w sferze oddziaływania tylko jednego medium.

## Sieć jest w nas samych – w stronę kondycji postludzkiej

Za całkowicie przeciwną – na poziomie wizualnym – surowej estetyce *Filmów mówionych* można uznać, zaskakująco podobną w warstwie słownej, twórczość Ryana Trecartina. Swój szczególny wyraz wydaje się ona zawdzięczać obecności kultury sieciowej i dominacji w niej obrazów oraz technologii wypierającej potrzebę podążania za narracją. Trecartin jest autorem serii projektów filmowych, realizowanych po części wspólnie z Lizzie Fitch, ale także we współpracy z grupą innych twórców, zarówno artystów, jak i amatorów. Dorobek Trecartina jest zjawiskiem wyrazistym i osobnym do tego stopnia, że Calvin Tomkins na łamach „New Yorkera” porównuje go do Nam June Paika, podkreślając jednocześnie, że sam artysta woli określać swoje prace mianem filmu (*movie*), a nie wideo<sup>6</sup>. Filmy te, zamieszczane na platformach internetowych, funkcjonują w nich jak w naturalnym środowisku, posługując się estetyką i dynamiką sieciowej kultury popularnej. Natomiast podczas prezentacji w galerii zazwyczaj architektura wystawy koresponduje z architekturą Sieci, odsyłając widzów do kolejnych partii materiału filmowego w celu odczytania całości. W poszczególnych filmach dostrzec można liczne iteracje, co nasuwa skojarzenie z informatyczną funkcją pętli iteracyjnej. Logika filmów przypomina logikę komputerowego kodu, raczej dysfunkcyjnego niż prawidłowo działającego. W pierwszym oglądzie filmy Ryana Trecartina wydają się odbiciem przejawów chaosu kultury masowej, pastiszem internetowej autoreklamy oraz świata natarczywych konsumpcyjnych impulsów, banalnych emocji i nonszalanckiego sposobu kreowania publicznej osoby. Bohaterki i bohaterowie filmów Trecartina, recytując swoje kwestie w nieskończonych powtórzeniach, poruszają się w umownej rzeczywistości, będącej estetycznym odpowiednikiem szybko zmieniającej się przestrzeni informacyjnej. Wydają się ciągle zabiegać o uwagę widza, będąc jednocześnie autoironicznymi i naiwnymi. Znaczeń należy jednak szukać poza uwodzicielsko kiczowatą

<sup>6</sup> C. Tomkins, *Experimental People. The Exuberant World of a Video-art Visionary*, „The New Yorker”, 24 March 2014, [http://www.newyorker.com/reporting/2014/03/24/140324fa\\_fact\\_tomkins](http://www.newyorker.com/reporting/2014/03/24/140324fa_fact_tomkins) (dostęp: 28.03.2014).

powierzchnią estetyczną, w samej strukturze narracyjnej. Filmy Ryana Trecartina są raczej produktami kultury, w której narrację zastąpiła nawigacja, przyspieszona dodatkowo poprzez nadmiar wciąż generowanych treści. U źródeł tego zjawiska leży kod, jako fundament i podstawa działania, przysłonięty przez przepelnioną bodźcami warstwę wizualną. Uwiadacznia to fragment tekstu z filmu *The Re'Search* (2009–2010):

Neighbourhood Yes, Ocean Over, Yeah! !Connect!  
I sent You, A =Mother Figure Function=!  
I sent You, A =Mother Figure Function=!  
Compassicolic-Ish-Us 'Capital Structure'  
What?  
OK Re-Write= CORRECT\*  
\*Compassionate Capitalism<sup>7</sup>.

Jak pisze Patrick Langley, porównując ten język m.in. do słownych gier Jamesa Joyce'a: „żaden inny pisarz nie przypominał mi jednocześnie Gertrudy Stein i Steve'a Jobsa, modernistycznej poetyki i radosnego marketingu typu *prefix-happy*”<sup>8</sup>. Dodać można, że uderzające jest także podobieństwo do niektórych funkcji kodu, zwłaszcza pętli iteracyjnej. Brian Droitcour, analizujący twórczość Trecartina w odniesieniu do języka, za wskazówkę interpretacyjną przyjmuje usterki w procesie konwersji plików, przytaczając przykład pliku .JPG, który otwarty w edytorze tekstu staje się ciągiem niezrozumiałych znaków<sup>9</sup>. W rezultacie niespójne i rwące się wątki, obsesyjne powtórzenia, przerysowane zachowania postaci oraz łączenie się poszczególnych epizodów za sprawą, zdawałoby się, przypadku – to wszystko cechy logiki formalnej samej Sieci, ukryte za fasadą fabularnych scen<sup>10</sup>. Co więcej, ta logika formalna odzwierciedla chaos myśli, a więc tego, co zawarte jest w umyśle, często nieświadome i luźno asocjacyjne, zanim proces werbalizacji przekształci je w uporządkowany tekst. Niedostrzegalny w pierwszym zetknięciu, a jednak ścisły związek z tekstem jest być może przyczyną, dla której Langley określa Trecartina mianem pisarza, a całość swego eseju tytułuje stwierdzeniem: „Prawdziwy Internet jest w Tobie”<sup>11</sup>.

Podmiot w filmach Trecartina jest więc konstruktem medialnym, a nawet, w pewnym stopniu, postmedialnym. Dzieli on jednak przedrostek „post-” z innym pojęciem, o którym N. Katherine Hayles pisała nie tylko w *How We Became Posthuman* (1999), ale także w *How We Think* (2012) – koncepcją szeroko pojętego posthumanizmu. Jednak czynnik

<sup>7</sup> P. Langley, *Ryan Trecartin: The Real Internet Is Inside You*, „The White Review”, <http://www.thewhitereview.org/art/ryan-trecartin-the-real-internet-is-inside-you/> (dostęp: 28.03.2014).

<sup>8</sup> *Ibidem*. Przekład własny. Określenie *prefix-happy* można tłumaczyć opisowo jako „radosną” grę z prefiksami, której skutkiem są nazwy produktów zaczynające się od „I” (ja). Pojęcie „radosny” rozumiem podobnie jak w zwrocie „radosna twórczość”, jako zawierające pewną dozę ironii.

<sup>9</sup> Por. B. Droitcour, *Societies Out of Control: Language & Technology in Ryan Trecartin's Movies*, [w:] O. Kholeif (red.), *You Are Here. Art after the Internet*, Cornerhouse, Manchester 2014, s. 44–55.

<sup>10</sup> Sama idea nie jest radykalnie nowa; podobną strategię ukrywania struktury znaczeń za rozbudowaną estetycznie powierzchnią można rozpoznać w filmach Matthew Barneya.

<sup>11</sup> P. Langley, *op. cit.*

postludzki w odniesieniu do osoby, jaka wyłania się ze świata zaprojektowanego przez Trecartina, bliski jest raczej temu, co pisze w książce *Postmedia* (2013) Piotr Celiński:

Wchodzimy (...) w porządek, w którym panują jedynie binarne przeciwieństwa sygnału i jego braku, matrycy i przygodności oraz rezonujące na kulturę dystanse pomiędzy nimi, dla których naturalnym krajobrazem stają się pikselowe ekrany i matryce zastępujące euklidesową czasoprzestrzeń. (...) Powstaną (...) różne nowe typy świadomości, które z dotychczasowymi, analogowymi i materialnymi zarazem, będą miały coraz mniej wspólnego. Naturalnym dla nich matecznikiem będzie elektryczność i napędzany przez nią hardware oraz sieci danych<sup>12</sup>.

W tym sensie właśnie postaci wykreowane przez Trecartina reprezentują ową świadomość ufundowaną na bazie migocących, pikselowych obrazów przesyłanych (*upload*) milionami do wciąż powiększającej się Sieci. Obrazy te należą do grupy informacji, a zatem plików nieróżniących się na swoim prymarnym poziomie niczym od tekstów. Czy w rezultacie więc do utworzenia i podtrzymywania tak rozumianej kondycji postludzkiej nie przyczynia się również intensywne produkcje treści za sprawą platform społecznościowych? Ustawiczne dodawanie informacji i napędzanie jej obiegu powoduje, że wszyscy użytkownicy generujący treść są jednocześnie użytkownikami tej samej przestrzeni mentalnej. Współczesność, ale także syndrom FOMO (*Fear Of Missing Out*)<sup>13</sup> czy potrzeba rywalizacji o uwagę i przymus autopromocji generują nową, często niekoherentną tożsamość, złożoną z treści zawsze połączonych z innymi, nigdy zaś wyizolowanych.

## Narracje bazodanowe – w stronę kultury postinternetowej

Narracja o charakterze bazodanowym, mająca za fundament czynność pisanie, ale także funkcję kontaktu z dziełem, jaką jest niesekwencyjne czytanie, ma już historię podobnie długą jak historia literatury hipertekstowej. Za pochodną tego typu narracji można uznać także projekt *Soft Cinema* Lwa Manovicha i Andreasa Kratky'ego (2005), wyprodukowany zarówno w charakterze interaktywnej instalacji, jak i w formie płyty DVD, w której o sekwencji obrazów decyduje algorytm. Współcześnie interesujące narzędzie do tworzenia własnych narracji na bazie sieciowego montażu oferują dwa eksperymentalne projekty *Directors Cut* oraz *In Effigie* (oba: 2014) autorstwa Urszuli Kluz-Knopek<sup>14</sup>. W pierwszym projekcie zestawienie otagowanych odpowiednio, a pochodzących z repozytorium kina scen śmierci umożliwia użytkownikom tworzenie własnego wizualnego remiksu. Drugi projekt pozwala na swoiste „dokonywanie egzekucji” na obrazach. W obu wypadkach o wyjściowo otrzymanej narracji filmowej decyduje wybór w zakresie słów kluczowych, co przywodzi na myśl zjawisko folksonomii. Słowo zezwala na stworzenie narracji, jednak nie dzieje

<sup>12</sup> P. Celiński, *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2013, <http://www.postmedia.umcs.lublin.pl/celinski/a271/> (dostęp: 28.03.2014).

<sup>13</sup> FOMO (*Fear of Missing Out*) można tłumaczyć jako rodzaj niepokoju wywołanego poczuciem nienadążania za biegiem wydarzeń, zwłaszcza pod wpływem mediów społecznościowych. Por. [http://en.wikipedia.org/wiki/Fear\\_of\\_missing\\_out](http://en.wikipedia.org/wiki/Fear_of_missing_out) (dostęp: 28.03.2014).

<sup>14</sup> Zob. <http://directorscut.playdead.info/> oraz <http://ineffigie.playdead.info/> (dostęp: 28.03.2014).

się to bezpośrednio, jak na gruncie literatury. Co więcej, otrzymana narracja nie przybiera postaci tekstualnej, ale wizualną. Nie można też pominąć faktu, że na drodze do powstania narracji znajduje się baza danych. Można zaryzykować stwierdzenie, że charakter tej pracy jest transkluzyjny w sposobie organizowania wizualnych danych w obrębie opartego mocno na słowie interfejsu.

Wypieranie linearnej narracji na rzecz asocjacyjnej nawigacji to nie jest już zatem nowość, co więcej, w intermedialnych praktykach artystycznych można zaobserwować przewagę tej drugiej formy. Zwłaszcza w obiegu kultury o charakterze postinternetowym, charakteryzującej się taką organizacją wiedzy, która została ukształtowana pod wpływem istnienia elektronicznie podtrzymywanej kultury uczestnictwa sieciowego. Za charakterystyczne dla kultury postinternetowej można uznać te cechy, które wyróżniają projekt Camille Henrot *Grosse fatigue* (2013)<sup>15</sup>. Świadczą o tym rozpoznawalne w tej pracy sposoby działania, organizacji danych, kontaktu z treścią zapośredniczoną medialnie i przyswajania informacji, które wynikają ze swoistego przeformowania umysłu odbiorcy na skutek funkcjonowania w Sieci. *Grosse fatigue* to praca nagrodzona Srebrnym Lwem podczas 55. Biennale Sztuki w Wenecji w 2013 roku w formie filmu wideo opowiadającego o możliwych ujęciach historii i ewolucji wszechświata. Obrazom, zmieniającym się w rytmie przypominającym pojawianie się elementów interfejsu okienkowego i ujętym w ramy przypominające tzw. wyskakujące okna (*pop-up*), towarzyszy rytmiczna recytacja tekstu przez muzyka i remiksera Joakima Bouaziza:

In the beginning there was no earth, no water – nothing. There was a single hill called Nunne Chaha. In the beginning everything was dead. In the beginning there was nothing; nothing at all. No light, no life, no movement, no breath. In the beginning there was an immense unit of energy. In the beginning there was nothing but shadow and only darkness and water and the great god Bumba. In the beginning were quantum fluctuations<sup>16</sup>.

Rytm tekstu, powtórzenia i frazy odnoszące się do tradycji oralnego przekazywania mitów o początku świata, które następnie zostały zweryfikowane przez naukowy racjonalizm, wyznaczają dynamikę sekwencji obrazów. Materiał do tego filmu powstał bowiem w Smithsonian Institution w Waszyngtonie, znanym nie tylko jako muzeum i placówka edukacyjna, ale przede wszystkim jako gigantyczne repozytorium wiedzy, także tej zgromadzonej w niedostępnych dla szerszej publiczności archiwach i magazynach. Znajdujące się w wysuwanych szufladach preparaty egzotycznych zwierząt, zasuszone rośliny czy inne eksponaty są przede wszystkim kulturowymi artefaktami, którym nadaje się znaczenie na gruncie przekonania o możliwości uporządkowania ludzkiej wiedzy. Opowieść, która toczy się do wótru obrazów prezentujących w tym samym kadrze (czy raczej: oknie) pamiętki cywilizacji i kultury niematerialnej, buduje szczególne napięcie między możliwymi formami narracji.

<sup>15</sup> Zob. <http://www.camillehenrot.fr/en/work> (dostęp: 28.03.2014).

<sup>16</sup> *Ibidem*. Przekład własny: „Na początku nie było ziemi ani wody – niczego. Było jedno wzgórze zwane Nunne Chaha. Na początku wszystko było martwe. Na początku nic nie było; zupełnie nic. Ani światła, ani życia, ni ruchu, ni oddechu. Na początku była ogromna jednostka energii. Na początku nie było nic prócz cienia, i tylko ciemność i woda, i wielki bóg Bumba. Na początku były fluktuacje kwantowe”.

Obraz i tekst są współzależne w swym usiłowaniu opisania, skatalogowania i uporządkowania wiedzy o świecie. Dlatego, być może, warstwa wizualna składa się zarówno z materiału zrealizowanego w muzeum, jak i znalezionej w Internecie. Reprezentuje tym samym dwa konkurujące z sobą porządki wiedzy: hierarchiczny i heterarchiczny, linearny i hipertekstowy. Próba opisania początków i porządków świata, jaką podejmuje artystka, jest przez nią samą skomentowana wypowiedzią Jeana-Luca Nancy'ego zawartą w *The Creation of the World, Or, Globalization* (2002), w której zadaje on pytanie o „niemożliwe doświadczenie i doświadczenie niemożliwego”<sup>17</sup>. Jest to zatem próba, której podjęcie nie zakłada powodzenia, wobec nadmiaru możliwych porządków opisu świata i mediów, jakich do tego opisu można użyć. Oglądając *Grosse fatigue*, podporządkowujemy rytm obrazów rytmowi poezji, której tekst stanowi fundament dla przebiegu wydarzeń w warstwie wizualnej.

Podobny problem napotykaemy w nowszej pracy Camille Henrot, zaprezentowanej w londyńskiej Chisenhale Gallery w ramach wystawy *The Pale Fox*, której tytuł odnosi się do dzieła naukowego – wydanej w 1965 roku książki dwojga francuskich antropologów, Marcela Griaule'a i Germaine Dieterlen, opisującej mitologię ludu Dogonów. Współcześnie książka ta spotyka się z krytyką, z uwagi na prawdopodobną przewagę interpretacji nad faktami naukowymi oraz nadmiar teorii spekulatywnych. Badacz, który sam stwarza przedmiot swych badań, przypisując mu fałszywe znaczenia, jest figurą, którą świat nauki wyklucza, ale która może być niezwykle inspirująca dla sztuki. Jak pisze Alicja Kępińska:

Dlatego możemy mówić (...) o wyblaskach, o coraz to nowych stykach, o iskrzeniu na ich krawędzi, o dyfuzjach, lśnieniach, zanikach, o wątkach znalezionych, o nagłych bliskościach i ich braku. Możemy o tym wszystkim mówić i metaforą, i językiem nauki. Możemy języka używać w sposób nieciągly, włączając fazy milczenia. Możemy też język uginać, uszkadzając jego gramatykę i rozginając jego słowne zasoby<sup>18</sup>.

Praca *The Pale Fox* jest więc w pewnym sensie kontynuacją postawy zapoczątkowanej przez Henrot w ramach *Grosse fatigue* – przecucia o niepewności lub nawet kompromitacji metod naukowych wobec prób opisu świata. Słowo i tekst należą także do systemu racjonalnych porządków opisu, natomiast bodźce wizualne nie muszą podlegać regułom racjonalności. W rezultacie *The Pale Fox* Camille Henrot wydaje się jednocześnie narracją i kolekcją – obrazów i przedmiotów.

Przyglądając się obu pracom, przy uwzględnieniu świadomej bezradności wobec swiastego „szaleństwa katalogowania”<sup>19</sup>, ponownie można uznać za pomocne pojęcie transkluzji, wywodzące się także z koncepcji hipertekstu opracowanej przez Nelsona. Odnosi się ono do włączania, poprzez odwołanie, w obręb większego tekstu partii z innych tekstów. Zgodnie z definicją transkluzji: „Zmiana treści załączanej strony powoduje automatyczne uaktualnienie treści w dokumentach załączających jej treść”<sup>20</sup>. Zatem rozpiętość treści za-

<sup>17</sup> *Ibidem*, przekład własny z języka angielskiego.

<sup>18</sup> A. Kępińska, *Sztuka w kulturze płynności*, Wydawnictwo Galerii Miejskiej Arsenał w Poznaniu, Poznań 2003, s. 121.

<sup>19</sup> Por. U. Eco, *Szaleństwo katalogowania*, przeł. T. Kwiecień, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2009.

<sup>20</sup> Zob. <http://pl.wikipedia.org/wiki/Pomoc:Transkluzja> (dostęp: 28.03.2014).



wartych w jednym przekazie nie rozprasza znaczeń, choć jednocześnie – gdyby przenieść zasadę transkluzji na grunt sztuki – wymaga zastanowienia się nad ideą autorstwa. Za interesujący w tym zakresie przykład można uznać pracę, której autorką jest Anna Anthropy: *queers in love at the end of the world* (2013)<sup>21</sup>, stworzoną przy użyciu platformy Twine<sup>22</sup> przeznaczoną do budowania interaktywnych narracji. Projekt jest zarówno rodzajem gry, jak i hiperfikcyjną narracją, spełniającą formalne wymogi definicji e-literatury. Reguły gry, narzucone dla projektu, dają użytkownikowi jedynie dziesięć sekund na nawigację w obrębie danego hipertekstu. To ograniczenie formalne, jak pisze Michael Connor, pozwala wyzwolić się z przytłaczającego niekiedy czytelnika nadmiaru możliwości, z jakim spotyka się w kontakcie z literaturą hipertekstową, a jednocześnie odpowiada potrzebie „uwodzielskiego nihilizmu albo nihilistycznego uwodzicielstwa”<sup>23</sup>.

## Podsumowanie – w stronę prostoty

Konwersja transliteraturowa nie zawsze jednak wymaga wyrafinowanych technicznie środków, będąc przede wszystkim procesem, który niełatwo dostrzec podczas jego trwania – jako widzowie bądź czytelnicy obcujemy raczej z jego rezultatami. Przykładem może być stosunkowo mało spektakularny i skromny formalnie projekt Juliana Maire’a *Digit* (2005), zrealizowany przez artystę podczas rezydencji w Berlinie i Kyoto. Jest to performance, w którym – wydawałoby się: piszący – mężczyzna siedzi przy stole, przesuując jedynie dłonią po czystej karcie papieru, a spod jego palców wyłania się drukowany tekst. Działanie to powoduje, że to niejako sam performance buduje rodzaj interfejsu, uwidacznia bowiem to, co dzieje się między ideą a jej wyrażeniem w postaci słowa. Jak można przeczytać w katalogu Ars Electronica 2007: „Performance jest prosty, ale dość niepokojący. Nic nie rozdziela myśli i słowa drukowanego. Wydaje się, że czegoś brakuje: nie ma sprzętu, komputera, prezentacji, szumu, projekcji”<sup>24</sup>. Jest natomiast aspekt optyczności i haptyczności zarazem, choć narzucona jest też pewna nierównowaga, ponieważ to nie widzowie, przyzwyczajeni już do roli (inter)aktywnych użytkowników, tworzą tekst, ale to performer jest jego swoistym katalizatorem, niejako „miękką maszyną”, która pozwala, aby proces konwersji przebiegał sprawnie. Performance ten jest „ulożony między procesem kinematograficznym a procesem pisania” i dlatego, być może, w tekście katalogu porównany jest do *The Soft Machine* (1961) Williama S. Burroughsa, powieści stworzonej przez użycie wycinków tekstu, której tytuł odnosi się do ludzkiego ciała. Prawdopodobnie tego rodzaju działanie, oparte na formalnej prostocie i akcentowaniu tego, co istotne w procesie tworzenia i czytania tekstu poprzez redukcję elementów formalnych, można uznać za wskazówkę

<sup>21</sup> Zob. <http://auntiepixelante.com/endoftheworld/> (dostęp: 28.03.2014).

<sup>22</sup> Zob. <http://twinery.org/> (dostęp: 28.03.2014).

<sup>23</sup> M. Connor, *Ten Seconds to Hypertext Oblivion*, Rhizome, 6<sup>th</sup> March 2014, [http://rhizome.org/editorial/2014/mar/6/ten-seconds-hypertext-oblivion/?ref=fp\\_post\\_title](http://rhizome.org/editorial/2014/mar/6/ten-seconds-hypertext-oblivion/?ref=fp_post_title) (dostęp: 28.03.2014).

<sup>24</sup> Ars Electronica, s. 174–175.

odnośnie do tego, jak warto badać zjawiska o charakterze transliteraturowym. Proces werbalizacji został tu utożsamiony z technicznie rozumianym konwertowaniem.

Konwersje między tym, co oparte na procesie tworzenia tekstu, a jego możliwymi odczytaniem, zarówno w skali jednostkowej, jak i globalnej, zachodzą nieustannie, ale nie trwają ciągle. Dokonują się za sprawą obecności użytkownika-czytelnika, ale są niemożliwe bez dwóch kluczowych czynników: twórcy i maszyny. Niekiedy opozycja między nimi nie jest wyraźna, biorąc pod uwagę zaangażowanie komputera w proces decyzyjny i twórczy. „Miękką maszyną” w znaczeniu proponowanym przez Burroughsa i tym, które wskazywał Nelson, staje się raz jeszcze trafną metaforą.

## Bibliografia

- Braidotti R., *Po człowieku*, przeł. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014.
- Celiński P., *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2013, <http://www.postmedia.umcs.lublin.pl/celinski/a271/> (dostęp: 28.03.2014).
- Connor M., *Ten Seconds to Hypertext Oblivion*, Rhizome, 6<sup>th</sup> March 2014, [http://rhizome.org/editorial/2014/mar/6/ten-seconds-hypertext-oblivion/?ref=fp\\_post\\_title](http://rhizome.org/editorial/2014/mar/6/ten-seconds-hypertext-oblivion/?ref=fp_post_title) (dostęp: 28.03.2014).
- Droitcour B., *Societies Out of Control: Language & Technology in Ryan Trecartin's Movies*, [w:] O. Kholeif (red.), *You Are Here. Art after the Internet*, Cornerhouse, Manchester 2014, s. 44–55.
- Eco U., *Szaleństwo katalogowania*, przeł. T. Kwiecień, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2009.
- Kępińska A., *Sztuka w kulturze płynności*, Wydawnictwo Galerii Miejskiej Arsenał w Poznaniu, Poznań 2003.
- Kozłowski G., *O „Filmach mówionych” Wojciecha Bąkowskiego (część pierwsza: punkt wyjścia, sprawy główne)*, „Szum” 2014, nr 1 (4), online: 21.01.2014, <http://magazynszum.pl/krytyka/o-filmach-mowionych-wojciecha-bakowskiego-1> (dostęp: 28.03.2014).
- Langley P., *Ryan Trecartin: The Real Internet Is Inside You*, „The White Review”, <http://www.the-whitereview.org/art/ryan-trecartin-the-real-internet-is-inside-you/> (dostęp: 28.03.2014).
- Tomkins C., *Experimental People. The Exuberant World of a Video-art Visionary*, „The New Yorker”, 24 March 2014, [http://www.newyorker.com/reporting/2014/03/24/140324fa\\_fact\\_tomkins](http://www.newyorker.com/reporting/2014/03/24/140324fa_fact_tomkins) (dostęp: 28.03.2014).