

**Ewa Szczęsna, Urszula Pawlicka,  
Mariusz Pisarski**

---

**Przekład hipertekstowy : teoria i  
praktyka**

---

Rocznik Komparatystyczny 5, 373-394

---

2014

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach  
dozwolonego użytku.

Ewa Szczęsna, Urszula Pawlicka, Mariusz Pisarski<sup>1</sup>  
Uniwersytet Warszawski

## Przekład hipertekstowy. Teoria i praktyka<sup>2</sup>

### 1. Przekład cyfrowy i jego formy: digitalizacja, adaptacja digitalna, przekład hipertekstowy, przekłady struktur

Przekład cyfrowy jest wielopłaszczyznową, twórczą transformacją. Transformacyjny charakter przekładu digitalnego ujawnia się na różnych płaszczyznach: semiotycznej, technologicznej, kulturowej, inwencji i intencji tłumacza. Przekaz uzyskany w efekcie takiego przekładu jest **reprezentacją** tekstu wyjściowego. Reprezentacja ta rozciąga się od interpretacji imitujących, poszukujących analogii przez świadome reinterpretacje i zabiegi metaprzekładowe, aż do swobodniejszych adaptacji, parafraz, użyć.

Kategorią przekładu cyfrowego zostają objęte wszystkie te formy transformacji tekstu, w których zaangażowanie technologii cyfrowych ma charakter twórczy. Poza zakresem rozważań pozostają zatem **transformacje automatyczne** (algorytmiczne) – działania technologiczne, trywialne, do których zaliczyć można na przykład wprowadzenie tekstu za pomocą klawiatury, skanera czy aparatu fotograficznego do komputera czy też przekład językowy tekstu przy użyciu programu translacyjnego. Przekład ma w tym wypadku charakter mechaniczny i sprowadza się do zastosowania zaprogramowanej, identycznej

---

<sup>1</sup> Kolejność nazwisk odpowiada autorstwu kolejnych trzech części artykułu.

<sup>2</sup> Publikacja powstała w ramach realizacji projektu badawczego NN 103 398340, finansowanego ze środków Narodowego Centrum Nauki w Krakowie.

dla każdego tekstu zasady, nieuwzględniającej indywidualnego charakteru tekstu ani podmiotowego, twórczego działania tłumacza. Działanie twórcze nie dotyczy bezpośrednio jednostkowej, każdorazowo innej translacji. Sprowadza się do wykreowania narzędzi technologicznego przetwarzania tekstu – takich samych dla każdego transformowanego przekazu.

Wyznacznik twórczego angażowania technologii cyfrowych w kreowanie znaczeń tekstowych sprawia, że do form przekładu cyfrowego można włączyć przypadek pograniczny, jakim jest **digitalizacja**. Przekłady tradycyjnej literatury „papierowej” na linearną formę elektroniczną (literatura zdigitalizowana) zdają się realizować zasady transformacji automatycznej. Jednak utwory te, umieszczone w przestrzeni dyskursu internetowego, zyskują hipertekstowy kontekst czy też **interaktywną (ergodyczną) ramę**. Zyskują interfejs graficzny użytkownika. Dostają się w przestrzeń dyskursu, który umożliwia inne ich użytkowanie, na przykład przeszukiwanie, czytanie wybiórcze tekstu wokół wybranych słów czy opatrywanie tekstu komentarzami. Przemodelowanie kontekstu, którego efektem jest zarówno łatwość dostępu do innych, dowolnie wybranych przez użytkownika tekstów, jak i **zmiana sposobu odbiorczego posługiwania się tekstem**, ma istotny wpływ na konstruowane przez odbiorcę znaczenia. Warto tu dodać, iż cyfrowy kontekst przekazu wzmacnia postulowane przez Mieke Bal postrzeganie ramy tekstu jako łącznika między utworem a światem, nie zaś jako granicy między nimi<sup>3</sup>.

Digitalizacja jest przekładem medialnym, wprowadzeniem do medium cyfrowego (z wykorzystaniem technologii cyfrowych) tradycyjnego tekstu, utrwalonego na tradycyjnym nośniku. Przykłady dostarczają tu udostępniane w Internecie cyfrowe zbiory literatury. W wypadku digitalizacji tekst zyskuje **nowe warunki medialne (poddany zostaje remediacji) i dyskursywne**; zachowuje tożsamość semiotyczną na poziomie warstwy przedstawień poziomu użytkownika; zmianie ulegają jednak materia warstwy semiotycznej i jej struktura na poziomie programowania. Wprowadzone do Internetu czy na nośniki cyfrowe teksty są semiotycznymi podróbkami, falsyfikatami mającymi imitować identyczność semiotyczną; są kopiami warstwy przedstawień. Przekształceniu ulega jednak ich ontyczność. Teksty umieszczone w środowisku cyfrowym zyskują

---

<sup>3</sup> M. Bal, *Rama*. W: eadem, *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych. Krótki przewodnik*. Przeł. M. Bucholc. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury, 2012, s. 169.

**nowe funkcjonalności** – mogą w każdej chwili, w zależności od programu, w jakim są zapisane, być na przykład poddawane transformacjom, stawać się narzędziem tekstowym – mogą być przemieszczane, kawałkowane, wzbogacane o inne formy dyskursywne, tworzące kontekst interpretacyjny, jak chociażby komentarze czytelnicze itp.

Istotna dla myślenia translacyjnego jest świadomość, że zmiana medium skutkuje wypracowaniem nowych struktur tekstowych, nowych form dyskursywnych. I tak na przykład w kulturze oralnej organizacja tekstu literackiego związana była z mnemotechniką. Na strukturę utworu, kształtowanie się określonych form wypowiedzi miały wpływ: referencyjność, udział gestu, mimiki, ruchu ciała, tembru, siły głosu, które współtworzyły znaczenia, pełniły funkcję interpretatorów. Z kolei zapis, utrwalając tekst, umożliwił rozwój form narracyjnych, twórcze wykorzystanie typografii, uwydatnienie znaczeniowej funkcji interpunkcji. W wypadku medium cyfrowego możliwość łączenia wszelkich znaków – zestawiania ich, przetwarzania, wycinania, kopiowania, linkowania – skutkuje kreowaniem figur i narracji ergodycznych (angażujących cielesność użytkownika), interdyskursywnych i intersemiotycznych.

Interaktywną ramę biorącą udział w kształtowaniu znaczeń tekstowych ma także kolejna forma przekładu cyfrowego – **adaptacja digitalna (cyfrowe przekłady intersemiotyczne)**. Przykładami dostarczają tu przekłady tradycyjnej literatury na formy wieloznakowe, animacje. Tu również, jak w wypadku digitalizacji, zachowana jest hipertekstowa rama dyskursywna tekstu, która włącza tekst w dyskurs digitalny (np. kliknięcie na zlinkowane słowo „start” czy na pole leksji umożliwia uruchomienie lub zatrzymanie animacji).

Cyfrowym przekładem intersemiotycznym jest adaptacja futurystycznego *Marszu* Brunona Jasiońskiego, dokonana przez grupę „twożywo” ([www.twozywo.art.pl](http://www.twozywo.art.pl) [2010])<sup>4</sup>. Utwór w warstwę przedstawień graficznych wpisuje parafrazę tekstu. Waler interpretacyjny ma sposób ukazywania się utworu: słowa poruszają się w rytm marsza wygrywanego na bębnach; układają się w przedstawienia ikoniczne (echo poezji wizualnej), które często tworzą analogię semantyczną względem warstwy słownej (np. słowa „palily się lampki” układają się w wizerunek zapalonych lamp); wartość interpretacyjną mają rytm,

---

<sup>4</sup> Zob. <http://www.twozywo.art.pl/twzw.php?n> (31.03.2013).

tempo ukazywania się słów tekstu, wielkość, barwa i – co najważniejsze – ruch liter i wyrazów. Sposób przedstawienia kolejnych słów tekstu jest interpretacją semantyki słowa. Słowo „szli” zostaje zwielokrotnione i porusza się w rytm marszu (kojarzy się z maszerującym wojskiem), słowo „stanął” przedstawione jest w układzie pionowym – stojącym, słowa „krew”, „usta”, „palić się”, a także niektóre słowa nasycone emocjonalnie – mają barwę czerwoną. Powtórzenia w sferze semantyki słowa i semantyki warstwy graficznej oraz dźwiękowej hiperbolizują znaczenia. Dokonują też subtelnych przesunięć znaczeniowych, opatrując warstwę słowną dodatkowymi konotacjami. Znaczenie całego tekstu kształtuje się w interakcji znaczeń werbalnych, animacji komputerowej i warstwy dźwiękowej. Elementy tekstury wchodzą ze sobą w relacje metonimiczne i metaforyczne; powtarzające się układy tych samych słów, rytmicznego ruchu, dźwięku dają efekt hiperboli epitetyzującej tekst słowny. Tekst jest w rytmie marsza pokazywany i odczytywany naprzemiennie po jednym, niekiedy po kilka słów przez kolejne osoby (głosy męskie i żeńskie). Odbiorca doświadcza znaczenia zarówno w owych interakcjach semiosfery i znaczeń słownych, jak i w interakcji elementów semiotyczno-semantycznych przekazu z własną wiedzą kulturową.

Formą przekładu cyfrowego, która włącza w zakres twórczych działań translacyjnych linkową strukturę, jest **przekład hipertekstowy**. Wśród przekładów hipertekstowych wyróżnić można takie, które dokonywane są w obrębie medium digitalnego (np. przekłady językowe, transformacje semiotyczne, stylizacyjne) oraz takie, które wiążą się ze zmianą medium (przekłady medialne, np. hipertekstowa adaptacja tradycyjnego utworu papierowego). Kategorią przekładu hipertekstowego w wypadku utworów literackich objąć zatem należy:

- przekłady literatury hipertekstowej jednego języka/kraju kulturowego na inny język/kraj kulturowy (**przekład hipertekstu literackiego**),
- przekłady utworów linearnych-papierowych na hipertekstową strukturę cyfrową (**przekład hipertekstowy właściwy** – w szczególności adaptacja sieciowa).

W pierwszym z wymienionych przypadków – **przekładzie hipertekstu literackiego** innojęzycznego na hipertekst w języku rodzimym – zachowana zostaje tożsamość medium i dyskursu (tekst pozostaje w przestrzeni cyfrowego medium i dyskursu literatury hipertekstowej). Przekład ten może się koncentrować

wyłącznie na tkance języka tylko wtedy, gdy interakcje, w jakie wchodzi słowo z warstwą dźwięku, ruchomego lub nieruchomego obrazu oraz w jaką wchodzi elementy linkowane, nie wytwarzają znaczeń, które w kulturze docelowej byłyby konstruowane odmiennie. Istotne jest to, iż utwory hipertekstowe łączą zwykle słowo z warstwą ikonyczną, ruchem i linkami. Znaczenie wykracza poza słowo; tworzone jest w interakcji systemów semiotycznych. To sprawia, że tłumacz, chcąc uwzględnić fakt, iż wprowadzenie tekstu w odmienny krąg kulturowy wiąże się z modyfikacją jego interpretacji, możliwością istotnych przesunięć w sferze skojarzeń, jakie może wywoływać, znaczeń, jakie będą ustanawiane przez odbiorcę – **musi dokonać przesunięć nie tylko w tkance słownej, ale i w pozostałych współtworzących tekst „komórkach” tkanki semiotycznej.** Musi wziąć pod uwagę to, jak w kulturze docelowej będzie znaczył tekst jako całość wieloznakowa i hipertekstowa<sup>5</sup>. Wprowadzanie hipertekstu do kultury docelowej jest wprowadzaniem go jako wieloznakowej jedności.

Ponadto obraz, słowo, ruch, dźwięk wzajemnie się reinterpretują w procesie tworzenia znaczeń. To sprawia, że nawet niewielka zmiana w tkance semiotycznej może prowadzić do reinterpretacji wymowy całości, zmiany hierarchii elementów znaczeniowych tekstu, może kierować uwagę odbiorcy na określone elementy tekstowe, jedne znaczenia wydobywać, nawet hiperbolizować, inne lokować w ich cieniu. Przykładu takich przesunięć semiotycznych dostarcza dokonany przez Mariusza Pisarskiego przekład powieści Susan Gibb *Blueberries* (w wersji polskiej: *Czarne jagody*)<sup>6</sup>.

W utworze tym znaczenia kreowane są w interakcji warstwy semantycznej tekstu słownego, semantyki tkanki semiotycznej oraz działań użytkownika.

---

<sup>5</sup> Zagadnienie dbałości o spójność elementów tekstowych w procesie przekładu hipertekstu literackiego i gry wideo pojawia się w artykule Anny Wendorff. Autorka powołuje się w tej mierze na pracę Kamili Gądek. Zob. A. Wendorff, *Hiperteksty i hipermedia literackie a problem tłumaczenia. Wokół „Gabrielli Infinity” Jaimego Alejandra Rodriguez.* W: *Literatura, e-literatura i... Remiksy, remediacje, redefinicje.* Red. M. Górka-Olesińska. Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, 2012, s. 199–200; K. Gądek, *La localización de los videojuegos.* W: *Traducción: Manipulación o transformación necesaria.* Estudios coord. por G. Beltrán y K. Dłużniewska-Łoś. Warszawa: Uniwersytet Warszawski. Instytut Studiów Iberyjskich i Iberoamerykańskich, 2011.

<sup>6</sup> Zob. <http://www.cddc.vt.edu/journals/newriver/09Fall/gibb/blueberries/titlec.html> (31.03.2013); [http://www.ha.art.pl/hiperteksty/czarne\\_jagody/czarne\\_jagody.html](http://www.ha.art.pl/hiperteksty/czarne_jagody/czarne_jagody.html) (31.03.2013).

Zlinkowane w utworze słowa zaznaczone są na fioletowo. Mają kolor tytułowych jagód. Tak jak w warstwie fabularnej z obrazem jagód powiązane jest wspomnienie bohaterki dotyczące jej molestowania seksualnego w dzieciństwie, tak z fioletowymi słowami powiązane są fragmenty tekstów, w których pojawiają się traumatyczne wspomnienia. Kliknięcie fioletowych słów w wersji oryginalnej zmienia je na kolor jasnoszary. Zabieg ten znów powiązany jest z warstwą fabularną. Słowa-linki zostają nasycone znaczeniami zawartymi w fabule, stają się reprezentacjami tego, co dzieje się w psychice bohaterki. Fioletowa czcionka słów-linków stanowi analogię do obsesyjnie powracającego wspomnienia jagód, które zostawiały ślady na sukience dziewczynki podczas jej wyjść z dziadkiem do lasu. Zmiana barwy linku po kliknięciu na szary koresponduje z pragnieniem wymazania z pamięci traumatycznych wspomnień. Oto bohaterka w swoim dorosłym życiu jest malarką. W jej pracach powraca nieustannie motyw krzaków jagód (pojawia się też w warstwie ikonicznej utworu – jako tło tekstu). Zamalowanie obrazów białą farbą jest znakiem pragnienia wymazania wspomnień z pamięci. Jednak próba okazuje się nieudana – jagody przebijają przez białą farbę, tak jak fioletowe słowa-linki nie zanikają, ale jedynie bledną, stając się znakiem przeżyć, których nie sposób wymazać z pamięci.

W przekładzie Pisarskiego pojawia się dodatkowy element interpretacyjny. Oto linki po najechaniu na nie myszą najpierw zmieniają swoją barwę na czerwoną, a dopiero później stają się szare. Wprowadzenie czerwieni – koloru krwi, cierpienia, przemocy – uwydatnia przedstawione w fabule doświadczenie bólu, utraty dziewictwa i okaleczenia psychiki bohaterki. Wzmacnia (emfaza) traumatyczną wymowę wspomnień, które pojawiają się po kliknięciu w zlinkowane słowa. Przesuwa wreszcie akcent z pragnienia wymazania wspomnień na powracające nieustannie doświadczenie przeszłości, które staje się współodczuwaniem odbiorczym. Efekt empatii, identyfikacji użytkownika z przeżyciami postaci literackiej, dokonuje się nie tylko na poziomie interpretacji znaczeń, ale również na poziomie percepcji. Szczególnie ważny staje się tu dotyk: dotyk klawisza myszki przechodzi w dotyk fioletowych słów, które przywołują traumatyczne wspomnienia dotyku z dzieciństwa.

W procesie przekładu hipertekstu literackiego równie ważne są zatem wszystkie elementy tekstu – zarówno warstwa słów, jak i warstwa ruchomych (czy nieruchomych) ikon, warstwa dźwięku, a wreszcie sposób linkowania.

Na każdej tej płaszczyźnie, a także w interakcji, w jakie wchodzą, może zaistnieć aktywność reinterpretacyjna, każda z nich w procesie przekładu dostaje się też w sieć oddziaływań czynników mających wpływ na znaczenie – tu zwłaszcza intencji i osobowości twórczej tłumacza oraz specyfiki kultury docelowej, w której funkcjonuje odbiorca przekładu. W przestrzeni owych wielorakich oddziaływań, po pierwsze, tekst literacki przestaje być obiektem (przedmiotem), a staje się zdarzeniem (jak piszą o literaturze digitalnej N. Katherine Hayles<sup>7</sup> i Roberto Simanowski<sup>8</sup>), po drugie zaś przekład jest działaniem na zdarzeniach, a nie na przedmiotach tekstowych.

**Przekłady hipertekstowe właściwe** (tu zwłaszcza adaptacje sieciowe, o których będzie mowa niżej) to przekłady literackich utworów linearnych na utwory hipertekstowe.

Szczególną odmianą przekładu cyfrowego są **przekłady struktur**. Ich istotą jest wytworzenie w przestrzeni cyfrowej reprezentacji struktur charakterystycznych dla dotychczasowych dyskursów sztuki (np. dyskursu literatury). Mamy zatem do czynienia z przekładem na hipertekst, czy szerzej: formę digitalną, **cech gatunkowych wypracowanych w toku rozwoju literatury tradycyjnej** (zwłaszcza w kulturze druku), a więc tego, co Gerard Genette nazywa architekstualnością<sup>9</sup>. Specyfika tego przekładu polega na tym, że artefaktem poddawany translacji jest forma (zasada) tekstowa (np. cechy gatunku), a nie jednostkowy, konkretny tekst. Ilustracji przekładu struktury tekstowej wypracowanej przez dyskurs literacki dostarcza *Ars poetica* Zenona Fajfera<sup>10</sup>. Utwór jest reprezentacją idei wypowiedzi metapoetyckiej wypracowanej w przestrzeni tekstu tradycyjnego. W tradycyjnej poezji ujęcie istoty poezji jest zazwyczaj poetyckim nazywaniem. Na pytanie o istotę sztuki poetyckiej poeci odpowiadają słowem poetyckim

<sup>7</sup> N.K. Hayles, *The Time of Digital Poetry: From Object to Event*. W: *New Media Poetics. Contexts, Technotexts, and Theories*. Ed. A. Morris, T. Swiss. Cambridge, MA: MIT Press, 2006, s. 181–209.

<sup>8</sup> R. Simanowski, *What is and Toward What End Do We Read Digital Literature?* W: *Literary Art in Digital Performance. Case Studies in New Media Art and Criticism*. Ed. F.J. Ricardo. New York–London: Continuum, 2009, s. 13.

<sup>9</sup> Zob. G. Genette, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*. Przeł. A. Milecki. W: *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*. Oprac. H. Markiewicz. T. IV, cz. 2. Kraków: Wydawnictwo Literackie, 1996, s. 321.

<sup>10</sup> Zob. [http://www.techsty.art.pl/magazyn3/fajfer/Ars\\_poetica\\_polish.html](http://www.techsty.art.pl/magazyn3/fajfer/Ars_poetica_polish.html) (31.03.2013).



– ujmują ją w języku poezji – przemawiają właściwym poezji językiem figura-tywnym. Wypowiedzi takie wyrażają istotę sztuki poetyckiej semantyką słowa poetyckiego, stosując zabiegi językowe mniej lub bardziej typowe dla poezji, ale zawsze użyte poetycko (by przywołać utwór Czesława Miłosza *Ars poetica?*, który zaczyna od słów: „Zawsze tęskniłem do formy bardziej pojemnej...”<sup>11</sup>).

Metadyskursywność, chcąc być nią w pełni, wypowiada się zwykle językiem dyskursu, o którym mówi. Fajfer dokonuje przekładu tej idei na strukturę cyfrową. Jego *Ars poetica* jest cyfrową, wykorzystującą narzędzia charakterystyczne dla sztuki digitalnej, reprezentacją idei metapoezji. Na pytanie o sztukę poetycką, istotę poezji cyfrowej, Fajfer odpowiada nie semantyką poetycko zorganizowanego słowa, ale **semantyką formy semiotycznej właściwej przekazom digitalnym**. Poezja u Fajfera wciąż pozostaje sztuką słowa. Ale istotę artyzmu słowa, jego otwartość znaczeniową, wypowiada się nie zabiegami stylistyczno-semantycznymi, ale semiotyczno-semantycznymi. Słowo może być atomizowane (rozbijane), kinetyzowane. Wprawiane w ruch słowa, jego części, znikanie i pojawianie się liter, łączenie ich w nowe jednostki słowne – oddają istotę tekstu cyfrowego. Sztuka poetycka w tej przestrzeni dzieje się już (a niekiedy przede wszystkim) **na poziomie tekstury** – tkanki semiotycznej tekstu oraz w akcie percepcji – także **cielesnego** doświadczenia **tekstu**. Przekład idei poetyckości z medium papierowego na cyfrowe – jest jej realizacją w środowisku cyfrowym. Wydobywa na plan pierwszy cechy wyznaczające specyfikę utworów digitalnych – możliwe dzięki programowaniu: kinetyzację, atomizację, modulowanie, linkowanie, łączenie i przetwarzanie znaków, dyskursów, mediów. Cechy te zostają w utworze poddane tekstualizacji – wypowiadają sobą istotę cyfrowej sztuki poetyckiej.

## 2. Adaptacja sieciowa – cechy i przykłady

Adaptacja sieciowa polega na przystosowaniu utworu tradycyjnego do warunków sieciowych przy wykorzystaniu właściwości nowych mediów. Statyczny dotąd tekst ulega konwersji w formę hipertekstową, interaktywną,

---

<sup>11</sup> C. Miłosz, *Ars poetica?* [z tomu: *Miasto bez imienia*]. W: idem, *Poezje*. Warszawa: Czytelnik, 1988, s. 337.

kinetyczną lub animacyjną i przeznaczony jest już nie tylko do czytania, lecz także do eksplorowania, oglądania i generowania. Adaptacja sieciowa to uczynienie z utworu wyjściowego formy multisemiotycznej – tekst cyfrowy staje się przestrzenią wielu kodów (tekstowych, wizualnych, dźwiękowych), które łączą się, uzupełniają i wzajemnie implikują. Stąd obok oryginalnych fragmentów tekstu pierwotnego pojawią się nowe elementy, mające wpływ na zmianę jego znaczenia. W konsekwencji cyfrowy utwór literacki ulokowany jest na pograniczu wielu dziedzin: animacji, designu, cybernetyki czy muzyki. Zasadne wydają się zatem postulaty badań transdyscyplinarnych, które pozwalają spojrzeć na dzieło przez pryzmat innych obszarów badawczych<sup>12</sup>.

Adaptacje sieciowe rozpatrywać można z punktu widzenia **twórcy** oraz **odbiorcy**. Pierwsza perspektywa wiąże się z omówieniem procesu przełożenia, składającego się z trzech etapów: **wyboru dzieła adaptowanego, opracowywania formy cyfrowej oraz praktycznej realizacji**.

Przy doborze utworu przeznaczonego do adaptacji, twórcy powinny towarzyszyć pytania dotyczące celowości danej procedury: czy przekład ma pełnić funkcję ludyczną, edukacyjną, wyjaśniającą utwór tradycyjny, czy może wyłącznie artystyczną, odcinając się od wersji tradycyjnej? Zasygnalizowane problemy wymagają rozwiązania już w pierwszym etapie pracy, determinują bowiem dalsze metody wykonywania projektu.

Zastanawiając się nad wyborem dzieła, należy przyrzeć się jego strukturze oraz tematyce, te dwie płaszczyzny wpływają bowiem na decyzje dotyczące formy cyfrowej, składników semiotycznych oraz sposobów jego generowania. Cechy wyróżniające utwór wyjściowy – rozstrzygające o jego przekładalności, jak na przykład kompozycja szkatułkowa czy narracja polifoniczna – powinny być uwydatnione poprzez kompozycję i estetykę dzieła cyfrowego.

Wskazać można zatem na dwa warunki przekładu: zintensyfikowanie w utworze cyfrowym znaczenia i budowy tekstu wyjściowego oraz dostosowanie właściwości medium cyfrowego do adaptowanych treści.

Drugi etap pracy na adaptacją wymaga opracowywania formy cyfrowej, czyli określenia jej architektury. Żmudna praca nad utworem pierwotnym

---

<sup>12</sup> Zob. S. Wysłouch, *Ruchome granice literatury*. W: *Ruchome granice literatury. W kręgu teorii kulturowej*. Red. S. Wysłouch, B. Przymuszała. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2009, s. 25.

oznacza rozpatrywanie go w kategoriach „bazy danych” – tekst traktowany jest bowiem jako zbiór elementów: większych (partie utworu) lub mniejszych (pojedyncze słowo). Utwór ujęty jako zespół składników podlega rozbiciu na poszczególne części, dokonaniu ich selekcji, a następnie wyznaczeniu ich położenia i wzajemnych relacji. Wybór komponentów zależy od znaczenia tekstu wyjściowego i od koncepcji przekładu.

Konstruowanie architektury tekstu cyfrowego polega na ustanawianiu jego przestrzeni, pozycji składników oraz estetyki, przy jednoczesnym pamiętaniu o całościowym, spójnym wydźwięku pracy. Po operacji dokonanej na materii tekstowej odbywa się część przygotowywania w programie komputerowym – etap ten dowodzi autonomizacji poszczególnych części dzieła, wymagających odrębnej procedury. Wykreowanie przekładu digitalnego w efekcie przypomina produkcję filmową, angażującą scenarzystę, producenta i dźwiękowca. Adaptacje sieciowe często są wynikiem prac kolektywnych – przygotowywanych przez kilka osób, z których każda odpowiedzialna jest za inną część pracy.

Stacyczny utwór literacki przemienia się w swoiste wydarzenie – i to nie tylko w momencie jego konstruowania, lecz także na etapie recepcji. Odbiór adaptacji sieciowej jest dowodem na to, że zdolności piśmiennicze, dotyczące umiejętności czytania i pisania, wymagają poszerzenia o wiedzę związaną z funkcjonowaniem w kulturze nowomediów. Roberto Simanowski używa pojęcia *transliteracy*<sup>13</sup> na opisanie połączenia wskazanych kompetencji piśmienniczych z umiejętnością odbioru dzieł audiowizualnych i interaktywnych. Literatura cyfrowa uczy nas bowiem tego, jak posługiwać się technologiami, by wykorzystywać je w praktyce, oraz pomaga przy tym zrozumieć współczesną sztukę i kulturę.

---

<sup>13</sup> R. Simanowski, *Teaching Digital Literature: Didactic and Institutional Aspects*. W: *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook*. Ed. R. Simanowski, J. Schäfer, P. Gendolla. Bielefeld: Transcript, 2010, s. 232.

Pierwszą adaptacją sieciową<sup>14</sup> na gruncie polskim jest *Blok*<sup>15</sup> Sławomira Shutego z 2003 roku. Hipertekst jest recyklingiem jego wcześniejszych tekstów drukowanych, przede wszystkim *Cukru w normie* z 2002 roku. Shuty prezentuje społeczne perturbacje toczące się w jednym z bloków na nowohuckim osiedlu. Rozdziały z *Cukru w normie*, opisujące codzienne życie lokatorów, zostały w hipertekście połączone odsyłaczami. Nawigacja między leksjami, stanowiącymi opis rodzinnych perypetii, wywołuje wrażenie wałęsania się od jednego lokatora do drugiego. Nawigacja nabiera także charakteru plotki, zataczającej coraz szersze kręgi swojej obecności. Jak słusznie stwierdza Piotr Marecki:

Kołem napędowym *Bloku* jest wszechnapędzająca społeczność blokowo-osiedlowa plotka. Plotkują dosłownie wszyscy, każdy interesuje się każdym, hiperłącze jest tutaj poniekąd Judaszem, podglądaczem, mieszkańcy bloku Shutego zachowują się jak ich prześcigający się w „informacyjnym skrzeku” bogowie z telewizji i brukowców, kopią ich zachowania<sup>16</sup>.

Spis mieszkańców odgrywa rolę „domofonu” – wystarczy kliknąć na wybrane nazwisko rodziny, by automatycznie przenieść się do jej mieszkania. Prozaiczne historie mieszkańców odkrywają ich zamiłowanie do konsumpcjonizmu, ubóstwianie mediów i wiarę w popkulturę. Użytkownicy poznają mizerną rzeczywistość mieszkańców, skupiającą się wokół życia innych lokatorów, mass mediów i supermarketów.

Shuty zastosował jedną z podstawowych figur retorycznych hipertekstu, jaką jest cykl. Przejawia się ona na przykład we fragmencie o Boryczkach, skąd przechodzimy za pomocą linku do tekstu o Kogutach, a stamtąd odsyłacze przenoszą tylko do jednego miejsca – z powrotem do Boryczków. Zastosowany przez niego cykl, nazwany przez Mariusza Pisarskiego „kołem Shutego”, uznany

---

<sup>14</sup> Oprócz omówionych w niniejszym tekście adaptacji cyfrowych wymienić można ponadto paragrafową grę sieciową na podstawie opowiadań Brunona Schulza *Batwochwał*, w opracowaniu Mariusza Pisarskiego i Marcina Byłaka, dźwięk przygotowany przez Artura Sosena Klimaszewskiego. Korporacja Ha!art, 2012. Online: <http://www.ha.art.pl/schulz/start.html>. Również grę tekstową *Popiół i diament* opartą na powieści Jerzego Andrzejewskiego, autorstwa Agnieszki Słodownik, Michała Danielewicza i Michała Szoty. Online: [popioldiament.pl/](http://popioldiament.pl/).

<sup>15</sup> S. Shuty, *Blok*, 2002. Online: <http://www.blok.art.pl>. Wykonanie M. Pisarski, oprac. graficzne P. Marecki, rysunki M. Maciejowski.

<sup>16</sup> P. Marecki, *Sławomir Shuty, czyli Nikifor Internetu*. W: *Hiperteksty literackie. Literatura i nowe media*. Red. P. Marecki, M. Pisarski. Kraków: Korporacja Ha!art, 2011, s. 154.

został przez jednych za „nieumiejętność poruszania się w środowisku hipertekstowym”<sup>17</sup>, przez drugich zaś za celowy zabieg wprowadzenia błędu, mającego uwydatnić „prymitywizm i naiwne *reality* relacji” mieszkańców<sup>18</sup>.

Oprócz formy hipertekstowej tekst pierwotny został wzbogacony o komentarze odautorskie, usytuowane w tak zwanych dymkach, pojawiających się przy linkach. Odwołują się one do przytoczonego fragmentu tekstu lub są zapowiedzią następnej leksji. Dymki są elementem odświeżającym tekst tradycyjny i, oprócz linków, jedynym składnikiem wymagającym interwencji czytelnika. Wyjściowa proza wzbogacona została również o rysunki w wykonaniu Marcina Maciejowskiego. Czarno-biała grafika, stylizowana na amatorszczyznę, podkreśla szarość rzeczywistości, banalność i prostotę konsumpcyjnego życia mieszkańców w nowohuckim bloku.

W 2012 roku wydany został w Korporacji Ha!art przekład monumentalnego dzieła Jana Potockiego *Rękopis znaleziony w Saragossie*<sup>19</sup> w adaptacji Mariusza Pisarskiego. Oświeceniowa powieść swoją strukturą wielowarstwową, polifonicznością, wielością bohaterów i miejsc, wywołuje w odbiorcach poczucie konsternacji i zakłopotania. Wyzwaniem czytelniczym jest zatem okiełznanie wszystkich wątków, niesforne wijących się, krzyżujących i zapętających. Kompozycja szkatułkowa, zastosowana przez Potockiego, polegająca na umieszczeniu jednego opowiadania w drugim – kusi autora przekładu swoją budową labiryntową, pączkującą, można powiedzieć, pre-hipertekstową. Konstrukcja *Rękopisu* ma w sobie ogromny potencjał, wykorzystany przez Pisarskiego, który podjął się wyzwania przełożenia dzieła na formę hipertekstową.

W części „Instrukcja obsługi” Pisarski oswaja użytkownika z dziełem, opisując jego strukturę i proponując metody lektury. Dzieło Potockiego zostało przez autora adaptacji rozbite według różnych kryteriów, a każde z nich zaowocowało powstaniem różnych sposobów nawigacji. Pierwszym wyznacznikiem segmentacji powieści są rozdziały, pełniące funkcję leksji – odbiorca może linearnie, na wzór tekstu tradycyjnego, przechodzić z jednej części do kolejnej.

---

<sup>17</sup> M. Pisarski, *Kartografowie i kompilatorzy. Pół żartem, pół serio o praktyce i teorii hiperfiksji w Polsce*. W: *Liternet.pl*. Red. P. Marecki. Kraków: Rabid, 2003, s. 19.

<sup>18</sup> P. Marecki, op. cit., s. 155.

<sup>19</sup> J. Potocki, *Rękopis znaleziony w Saragossie*, 2012. Wykonanie M. Pisarski. Online: [http://www.ha.art.pl/rekopis/00\\_intro.html](http://www.ha.art.pl/rekopis/00_intro.html).

Drugą podstawą podziału są opowiadania bohaterów, które rozgałęziają się, oddalając czytelnika od głównej fabuły. Ustępy tekstu pełniące funkcję linku generują pojawienie się na marginesie komentarzy, które następnie odsyłają do innych partii *Rękopisu*. Zaproponowana strategia nawigacji wiąże się z największym ryzykiem zagubienia, gdyż podążamy na zasadzie asocjacyjności, a nie zgodnie z linearnym rozwojem głównej historii powieści.

Trzecim wyznacznikiem fragmentaryzacji dzieła są odmienne miejsca zdarzeń, które posłużyły do skonstruowania interaktywnej mapy. Użytkownik ma szansę, niczym podróżnik, podążać śladami przygód Velasqueza. Kolejnym kryterium segregacji utworu wyjściowego były postaci – przygotowana została chronologiczna tabela z imieniem narratora i bohatera oraz z przypisanymi im rozdziałami, w których występują. Pod każdą częścią tekstu – leksją – znajduje się grafik narratorów i postaci, umożliwiający czytelnikowi kontynuowanie historii wybranego bohatera.

Dzięki bez wątpienia żmudnej pracy autora przekładu dzieło Potockiego odsoniło przed odbiorcami warstwy dotąd nieeksplorowane. W tekście głównym Mariusz Pisarski kolorem szarym i niebieskim zaznaczył partie sygnalizujące dodatkowe informacje, między innymi dotyczące fragmentów docelowych powiązanych linkiem. Blisko tysiąc linków wewnętrznych (w tabelach narratorów) i zewnętrznych (w tabelach postaci) oraz dwieście linków tekstowych oddaje hipertekstowość i prekursorstwo dzieła Potockiego – Pisarski w nowatorski wówczas sposób przełamał konwencje formalne powieści.

Oprócz struktury segmentacyjnej, rozgałęziającej i nielinarnej, *Rękopis* przyciąga uwagę swoją szatą graficzną, przygotowaną przez Jakuba Niedzielę. Klasyczna estetyka została zamieniona na design nowomediálny, komponujący się ze stylem komputerowego zapisu tekstu. Estetyka glitchu, szumu i pixel-artu wzmacnia wyobrażenie o „technologicznym przetworzeniu” dzieła tradycyjnego, w czasie którego papier ulega zniszczeniu, a maszyna – awarii. W efekcie otrzymujemy hipertekst o nowej estetyce „cyber-gotyckości”<sup>20</sup>.

Powieść drukowana nie pozostawiała czytelnikowi wyboru sposobu lektury – linearność była nieunikniona. Uwięziony w przestrzeni kartek papieru, czytelnik gubił się w wielości wątków, zgiełku fabuły i w kakofonii wypowiedzeń.

---

<sup>20</sup> J. Niedziela, *Kto się boi geometry Velasqueza?*. Online: <http://www.ha.art.pl/felietony/2799-jakub-niedziela-kto-sie-boi-geometry-velasqueza.html> (31.03.2013).

Forma cyfrowa umożliwiła użytkownikowi podjęcie decyzji o strategii odbioru i tym samym dokonanie wyboru warstw dzieła, które chcemy eksplorować. Labiryntowość i szkatułkowość oświeceniowej powieści doskonale dały się przełożyć na cyfrową hipertekstowość i interaktywność.

W 2012 roku w tym samym wydawnictwie ukazał się **przekład cyfrowy poezji formistycznej Tytusa Czyżewskiego** w opracowaniu Urszuli Pawlickiej i wykonaniu Łukasza Podgórnego<sup>21</sup>. Zastosowana poetyka remiksu traktuje tekst wyjściowy jako materiał do przetworzenia, dekompozycji i reinterpretacji. Twórcy wykorzystują poezję Czyżewskiego, by wygenerować utwory o strukturze i estetyce daleko odbiegających od pierwowzoru. Punktem wyjścia przekładu cyfrowego są sparafrazowane słowa Marka Ameriki: „Co Czyżewski-formista zrobiłby z nowymi mediami?”. Pawlicka i Podgórní wybrali utwory Czyżewskiego ze względu na jego poezję intermedialną, wykorzystującą język werbalny, wizualny i dźwiękowy oraz kładącą nacisk na strukturę formalną. Ponadto kryterium wyboru stanowi tematyka poezji odwołująca się do zagadnienia mechanizacji i medialności życia ludzkiego. Twórczość formistyczna Czyżewskiego wydaje się zatem doskonale dostosowywać do języka cyfrowego, ze względów nie tylko kompozycyjnych, lecz także semantycznych<sup>22</sup>.

Poezja wizualna Czyżewskiego w wersji cyfrowej zyskuje postać utworów interaktywnych, hipertekstowych, kinetycznych lub generatywnych o wyróżniających się estetykach dostosowanych do semantyki tekstu<sup>23</sup>. Punktem wyjścia do przekładu *Muzyki z okna* była powtarzalność wersów, kojarząca się z poetyką pętli w hipertekście. Stąd utwór docelowy przyjmuje postać poezji hipertekstowej, w której funkcję leksji pełni wers z wiersza tradycyjnego. Pojedyncze słowa odsyłają do kolejnych warstw tekstu, wzbogaconych o dźwięk w wykonaniu

---

<sup>21</sup> U. Pawlicka, Ł. Podgórní, *Cyfrowe zielone oko. Adaptacja poezji formistycznej Tytusa Czyżewskiego*, 2012, oprac. U. Pawlicka, grafika i programowanie Ł. Podgórní, muzyka (w wybranych pracach) W. Stępień. Online: [ha.art.pl/czyzewski/](http://ha.art.pl/czyzewski/) (31.03.2013).

<sup>22</sup> Więcej o formizmie: A. Hutnikiewicz, *Od czystej formy do literatury faktu. Główne teorie i programy literackie XX stulecia*. Warszawa: Wiedza Powszechna, 1974, s. 165–179. O poezji Czyżewskiego: J. Kryszak, *Tytus Czyżewski w teatrze świata i wyobraźni*. W: T. Czyżewski, *Wiersze i utwory teatralne*. Wstęp J. Kryszak. Oprac. J. Kryszak, A.K. Waśkiewicz. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2009, s. 5–27.

<sup>23</sup> Szerzej o formach poezji cyfrowej: U. Pawlicka, *Kryteria i odmiany poezji cyfrowej*. W: eadem, *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*. Kraków: Korporacja Halart, 2012.

Wojciecha Stępnia oraz grafikę obrazującą sens utworu. Odbiorca przechodzi od jednej leksji do kolejnej, odtwarzając powtarzającą się sytuację i zapoznając się z towarzyszącymi wrażeniami podmiotu.

*Noc – dzień* z kolei to utwór geometryczny poświęcony aeroplanom. Ich niesamowita moc wzbijania się w powietrze pobudza wyobraźnię o przekraczaniu wszelkich granic i o byciu w innej przestrzeni fizycznej. Dynamiczność, błyskawiczność oraz wrażenie pomieszania nocy z dniem zdeterminowały konstrukcję rzeczownikowo-czasownikową, przypominającą niekształtną mgławicę, z której odczytać można różnorakie konstelacje wyrażen. Twórcy przekładu rozbili utwór na pojedyncze słowa, grupując je w tak zwane boksy; za kryterium podziału posłużyła część mowy (odrębnie wydzielone zostały rzeczowniki, czasowniki oraz przymiotniki). Kompozycja cyfrowa stylizowana jest na hipertekst: każde słowo w boksie jest linkiem, nie tyle odsyłającym się do innego wyrazu, ile automatycznie zmieniającym się (po aktywacji użytkownika) na kolejny wyraz z tej samej grupy. Procedura ta prowadzi do generowania utworów wielowariantywnych, wzbogaconych o właściwości audialne – komputer odczytuje układ słów. Dzięki temu, że słowa w boksach są ponumerowane, użytkownik może zapisać projekt o tytule szeregu cyfr. Estetyka retro natomiast przywodzi na myśl pierwsze etapy programowania tekstu i tym samym uwydatnia proces jego mechanizacji.

Adaptacje sieciowe sygnalizują zatem zmiany we współczesnej kulturze cyfrowej, jakimi są digitalizacja, interaktywność, sieciowość i konwergencja.

### 3. Nowe aspekty adaptacji i translacji tekstu w mediach cyfrowych

W trakcie pracy translatorskiej nad przekładem hipertekstu literackiego tłumacz styka się nie tylko ze zjawiskami, z którymi tłumacze nie mieli do czynienia wcześniej, lecz także z niuansami translacji, których czytelnik języka docelowego może w ogóle nie dostrzec<sup>24</sup>. Do gry wchodzi szereg nowych

---

<sup>24</sup> W wypadku wspomnianych *Czarnych jagód* praca tłumacza odbywała się w specjalnym hipertekstowym programie Tinderbox do wizualizacji tekstu, w którym Susan Gibb zamieściła pierwotną wersję swojego utworu nadesłaną tłumaczowi. Wszystkie segmenty hipertekstu można było dostrzec jednym rzutem oka jako tematyczne zbiory, rozlokowane na mapie według kryterium napięcia fabularnego. Połączenia między segmentami zostały



aspektów, które skutecznie burzą ogólne schematy dzieł cyfrowych, każąc dostrzec piętrzące się pod-poziomy na modelu i tak już wzbogaconym o dodatkowe warstwy. Trzema głównymi pokładami wielopoziomowego utworu cyfrowego są:

- tekst/poziom wizualny (przedstawieniowy),
- poziom interfejsu/operacyjny (ergodyczny),
- poziom kodu/programistyczny.

### Translacja w warstwie wizualnej i interfejsowej

W trakcie translacji cyfrowej, zwłaszcza typu dzieło cyfrowe – inne dzieło cyfrowe, żadnego z tych poziomów nie sposób nie brać pod uwagę. Wymownym przykładem translatorskich wyzwań w warstwie wizualnej i operacyjnej jest *10veOne* Judy Malloy – krótka powieść hipertekstowa, pisana prozą, ale w układzie wersowym, złożona ze 130 segmentów tekstu połączonych ze sobą około czterystu linkami, które sprawiają, że lektura utworu jest nieliniowa i skojarzeniowa. Dwa wyraźnie zarysowane układy: wersowy i linkowy, które nadbudowują się nad tekstem, co chwila dają o sobie znać efektami poetyckiej, wizualnej i hipertekstowej nadorganizacji. Na pierwszy rzut oka warstwa tekstowa ściśle przylega do niewidocznej warstwy programistycznej. Jedynymi sygnałami kodu widocznymi na ekranie są czerwone linijki oznaczające awerbalne, niezakotwiczone na konkretnych słowach hiperłącza do innych stron tekstu. Po aktywowaniu zamieniają się one w linijki niebieskie. W segmencie nr 30 dziesięciu pisanych prozą wersom towarzyszą aż cztery linki. Każdy tłumacz słusznie założy, że rozmieszczenie linków nie może być przypadkowe. Sama ich forma – to, że zamiast podkreślenia słowa wprowadzony jest awerbalny element typograficzny – celowo czyni dwuznacznym swój hipertekstowy desygnat. Czytelnik może zapytać, czy link między *white dress* a *waiting* odnosi się do wypowiedzi poprzedzającej go, czy następującej dopiero po nim, czy do białej sukienki jako obrazu, metafory, alegorii, czy może do czekania jako czynności. Aby dobrze rozpoznać intencje nadawcze, tłumacz musi zobaczyć, jaka scena kryje się za linkiem, prześledzić alternatywne tory, którymi czytelnik

---

zwizualizowane, alternatywne zakończenia ułożone obok siebie. Wszelkie znaczeniowótórcze implikacje translacji w tym pierwotnym środowisku powieści siłą rzeczy giną w jej wersji ostatecznej, eksportowej, a zatem w wersji odczytywanej online w przeglądarce internetowej.

może się do tego docelowego segmentu dostać. Dopiero wtedy może zdecydować o wyborach językowych, o stylu, rytmie, a nawet szyku spojonych linkami wersów, zdań i słów. Refleksję taką należy ponawiać przy okazji każdego z czterystu linków tego poetyckiego, hipertekstowego opowiadania, pozostając wyczulonym na mechanikę dzieła, na jego równoległe przebiegi, na specyficzną retorykę hipertekstu, z jej poetyką miejsc źródłowych i docelowych, na napięcia wokół kotwicy linku i szereg innych efektów semantycznych<sup>25</sup>.

Przedstawiony wyżej przypadek dotyczy znajomej sfery dzieła literackiego: jego warstwy językowej oraz poziomu lekturowo-interfejsowego. Choć układ zdaniowy, wersowy i linkowy<sup>26</sup> wchodzi w utworze Malloy w relacje częstokroć bardziej złożone niż w wypadku przekładu poezji – pozbawionej tego ostatniego elementu – to lektura *10ve0ne* pozostaje w zasadniczej przyległości do lektury książki drukowanej. Między linkiem a przypisem jest więcej pomostów niż przepaści. Dość szybko jednak tłumacz literatury cyfrowej natknie się na zupełnie nowe układy znakowe, które aktywnie wpływają na kształt dzieła, na proces translacyjny, na decyzje wydawnicze i jakość lektury. Dzieje się tak przede wszystkim wtedy, gdy do głosu dochodzi programowalny aspekt dzieła cyfrowego.

### Translacja w warstwie kodu i między kodami

Obecność kodu komputerowego – najczęściej jest to JavaScript lub języki pokrewne – może być dla tłumacza czymś neutralnym, a tradycyjny proces translacyjny może przebiegać obok procesów sterujących mechaniką utworu. Na jednej ze wstępnych stron *Hipertekstualnej świadomości* Marka Ameriki, po kliknięciu na słowo „linkuję” w zdaniu „Linkuję więc jestem”, czytelnik za każdym razem przechodzi do innego z kilkudziesięciu potencjalnych ciągów

---

<sup>25</sup> O efektach takich, np. o „echu leksji docelowej”, piszę w książce *Xanadu. Hipertekstowe przemiany prozy*, rozwijając rozpoznania Sebastiana Strzeleckiego z jego *Efektów interfejsu*. Zob. S. Strzelecki, *Efekty interfejsu. Recepcja ekranowa hipertekstów literackich*. „Techsty” 2008, nr 1. Online: <http://www.techsty.art.pl/magazyn4/strzelecki/efekty-interfejsu/index.html> (31.03.2013); M. Pisarski, *Xanadu. Hipertekstowe przemiany prozy*. Kraków: Korporacja Ha!art, 2013, s. 164.

<sup>26</sup> Kategorię układu linkowego wprowadziła Ewa Szczęsna, zob. eadem, *Wprowadzenie do poetyki tekstu sieciowego*. W: *Tekst (w) sieci. 1. Tekst, język, gatunki*. Red. D. Ulicka. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2009, s. 67–75.

dalszych. Możliwe to jest dzięki prostej funkcji *random* języka JavaScript, która – gdy czytelnik kliknie na link – każe komputerowi wybrać jeden z wielu wskazanych w kodzie, ale niewidocznych na ekranie, adresów. W tym wypadku praca tłumacza sprowadzić się może do podmienienia w kodzie JavaScript nazw plików docelowych z angielskiego na polski. Jednak pamiętając, że nazwa pliku jest czymś innym niż widoczna dla czytelnika nazwa danej strony WWW, tłumacz może zaniechać wszelkiej ingerencji w materię programistyczną. Mechanizm otwierania się losowych stron i tak zostanie zachowany – w wersji polskiej komputer losuje wybór uprzednio przetłumaczonych polskich segmentów.

Na podobny brak ingerencji w kod pozwala *Hegirascope* – ruchoma powieść Stuarta Moulthrop’a z 1997 roku. Za sprawą prostego wyrażenia skryptowego `<meta http-equiv="Refresh" content="30">` *Hegirascope* prezentuje się jako zbiór ponad dwustu hipertekstowych slajdów, które następują jeden po drugim w odstępie trzydziestu sekund. Czas ten rzadko wystarcza na to, by przeczytać cały fragment tekstu od początku do końca. Podczas jednak gdy dla historii literatury hipertekstowej to ruchome, migotliwe dzieło jest kamieniem milowym, dla historii translacji literatury cyfrowej okazuje się jednym z najprostszych przedsięwzięć. Użyty tu kod nie ingeruje w zawartość tekstową i pozwala tłumaczowi zapomnieć o swojej obecności. Tekst tłumaczyć trzeba bowiem w „zamrożeniu” – w programie do edycji HTML na komputerze tłumacza, a nie w ruchu, w przeglądarce internetowej.

Jak się okazuje, w wypadku niektórych translacji w kodzie kompetencja tłumacza nie musi wybiegać daleko poza swoje granice, wystarczy, abyśmy potrafili posługiwać się edytorem HTML, który jest rozbudowaną wersją edytora tekstowego, i rozumieli podstawowe znaczniki tego języka, takie jak `<p>` – znacznik używany na oznaczenie paragrafu, czy `<em>` – na oznaczenie pogrubienia.

Inaczej rzecz się ma w wypadku cyfrowej translacji, która odbywa się pomiędzy kodami, czyli porządkami programistycznymi. Taka translacja trans-platformowa, nazywana popularnie „portem” lub „portingiem”, wymuszona zostaje przez rozwój technologii, do jakiego dochodzi między czasem wydania oryginału a czasem translacji, co w konsekwencji wymaga zmiany popularnych narzędzi do czytania literatury cyfrowej i prowadzi do reinterpretacji kontekstu odbioru. Tłumaczenie trans-platformowe konieczne jest wtedy, gdy komputery

współczesne przekładowi nie są w stanie odtworzyć tekstu oryginału, napisanego i wyświetlanego w nieużywanym już systemie.

Dobrym przykładem jest polskie tłumaczenie *afternoon, a story* Michaela Joyce'a – klasycznej, najgłośniejszej powieści hipertekstowej, wydanej w 1991 roku do odczytu na komputerach Macintosh, a po polsku w 2010 roku do odczytu w większości przeglądarek internetowych. Oprócz tłumaczenia nieliniarnie prezentowanego tekstu i rozbudowanej warstwy paratekstowej<sup>27</sup> proces translacyjny musiał objąć także język oprogramowania. Pierwotnie *afternoon, a story* napisane było w języku Pascal. W polskiej wersji zdecydowaliśmy się użyć XML i jego rozszerzeń. Kod jest w wypadku tego dzieła ogromnie ważny i jak nigdzie indziej odpowiedzialny nie tylko za mechanikę, ale też za semantykę dzieła. Przykładem niech będą linki warunkowe. To dzięki nim powieść zapamiętuje kroki czytelnika i zmienia się w zależności od tego, jakie kroki zostały podjęte. Ten prosty z pozoru mechanizm nie da się łatwo odtworzyć nie tylko w zmienionym otoczeniu komputerowym, ale i w warunkach Internetu. Stąd tłumacz musi wkroczyć na teren informatyczny, poprosić wydawcę o zatrudnienie programisty, mieć ogład możliwości proponowanych przez współczesną informatykę, podjąć właściwą decyzję, a następnie – jeśli dysponuje pewnymi kompetencjami informatycznymi – implementować i testować programistyczne różnice, by mieć pewność ich zewnętrznej, ekranowej wierności oryginałowi. Ostatecznie tłumaczenie *afternoon, a story* samo w sobie miało charakter zdarzenia, w którym wzięło udział kilku równoprawnych autorów. Radosław

---

<sup>27</sup> Prace nad polską adaptacją tej pozycji trwały od 2005 r. W oryginalnej postaci *popołudnie, pewna historia* to tekst posegmentowany na ok. 550 fragmentów, które na wiele sposobów łączą się z sobą, a te wielorakie powiązania odkrywane są w trakcie lektury. W konsekwencji czytelnik za każdym razem czyta zmienione sekwencje tekstu. Aby uniknąć sytuacji, w której tłumacz omija przez przypadek pewne fragmenty, i upewnić się, że dysponuje on pełną wersją tekstu, polski zespół translacyjno-adaptacyjny zmuszony był do ponownej linearyzacji tej hipertekstowej powieści. Angielski tekst całości został skompilowany jako eksport z programu komputerowego Storyspace, w którym powstał oryginał i w którym powieść się czyta. Była to konieczność o brzemiennej skutkach. Radosław Nowakowski, który tłumaczył tekst, nie mógł znać zmieniających się kontekstów, w jakich dany fragment występuje w trakcie rzeczywistej lektury, nie zawsze np. wiedział, czy mówi kobieta, czy mężczyzna (brak rodzajów gramatycznych), nie mógł też śledzić częstotliwości występowania danych wyrazów w potencjalnych sekwencjach. Stąd konieczność wprowadzenia roli drugiego tłumacza, który pracować będzie w źródłowym programie hipertekstowym (Storyspace).

Nowakowski, autor między innymi polskiej powieści hipertekstowej *Koniec świata według Emeryka*, odpowiedzialny był za tłumaczenie tekstu głównego w formie pojedynczego, linearnego pliku tekstowego. Jakub Jagiełło czuwał nad szczegółowym określeniem programowania wszystkich „inteligentnych” linków, z których *popołudnie*,  *pewna historia* słynie. Z kolei Mariusz Pisarski (drugi tłumacz utworu, producent tłumaczenia, web designer i drugi programista) tłumaczył parateksty interfejsowe oraz ręcznie adaptował warunki linków każdego segmentu oryginału na warunki w nowym języku skryptowym według założeń Jagiełły. Przykładem działania na kodzie niech będzie algorytm linku warunkowego z segmentu „siginify” określony w oryginale w następujący sposób:

LINK NAME	DESTINATION	GUARDFIELD
<i>Shrapnel</i>	<i>Red Desert</i>	<i>“begin”&amp;~“fragments”&amp;~“die”</i>

Treść warunku to: link szrapnel prowadzi do miejsca „Red Desert” tylko wtedy gdy odwiedziliśmy fragment „begin”, ale nie odwiedziliśmy segmentów „fragments” oraz „die”. W tłumaczeniu warunek ten przepisany jest na nowo i przybiera formę następującą:

```
<leksja title="znaczy"  
href1="Red_Desert"  
href="fragments/the"  
title1="odłamki"  
q="v('begin') ? (v('die') &amp; & (fragments) ? 1 : 0) : 1">
```

Choć różnice mogą wydawać się niewielkie, to pomnożone przez 250 cyfrowych stron *popołudnia*,  *pewnej historii* skutecznie oddają skalę przedsięwzięcia. Warto dodać, że warunki w oryginale pisane były w kolumnach, w wersji polskiej – z uwagi na uwarunkowania techniczne – musiały być zawarte w jednej linii pojedynczego warunku, co czasami przybierało formę tak rozbudowaną, jak w segmencie „music”:

```
q="v('begin') || v('fragments') ? (v('die') ? (v('die') ? 2 : 3)) :  
v('fragments') ? (v('fragments') ? 0 : 1) : (v('begin') ? 3 : 4)"
```

Powyższy warunek był wpisywany ręcznie w kod pojedynczej strony i wielu innych stron z warunkami. Jednak czytelnik nawet tego nie zauważy, gdyż na ekranie, w warstwie wizualnej, obie wersje wyglądają – i działają – mniej więcej tak samo.

Też, iż przekład hipertekstowy jest **działaniem na zdarzeniach, a nie na przedmiotach tekstowych**, polska translacja *popołudnia, pewnej historii* ilustruje wzorowo. Czytelnik kieruje tokiem swojej lektury nie tylko poprzez klikanie na nieoznaczone jako linki słowa, ale wpisuje w okienko dialogowe hasła, otwiera menu ze ścieżkami narracji, aktywuje przyciski „tak” i „nie” jako swoją afirmatywną lub negatywną odpowiedź na rozwój zdarzeń w danym segmencie utworu. To translatorskie przedsięwzięcie okazało się wieloaspektowym wyzwaniem nie tylko w sferze operacyjnej i lingwistycznej, wymusiło też mocną ingerencję w samą cyfrową materię (*hardware* i *software*), która z racji gwałtownego rozwoju technologicznego musiała ulec poważnemu uaktualnieniu. Domagając się zamiany oprogramowania (*software*) wynikłej z ewolucji sprzętu (*hardware*), *popołudnie, pewna historia* odsoniło złożoność „tkanki semiotycznej”, wyraźnie rozdzielając ją na warstwy kodu, interfejsu i sprzętu. Nawet warstwa dyskursywna okazała się tutaj dwuaspektowa, gdyż tekstowi głównemu towarzyszył tu – obfitujący w sygnały ważne dla semantyki utworu – tekst poboczny, ukryty w nazwach linków i w rozwijanych menu z dostępnymi ścieżkami narracji. W konsekwencji proces translacyjny musiał zostać rozdzielony na trzy wyraźne, równoległe pasma: kodu, tekstu i interfejsu, za których przebieg odpowiedzialnych było trzech wyspecjalizowanych tłumaczy. Efektem na ekranie czytelnika pozostaje jednolita całość, remediująca zarówno dziedzictwo druku, pionierskość oryginału powieści, jak i klasyczną oraz nieprzystającą już do zmienionych warunków dzieła – sytuację translacyjną.

\*\*\*

Systemy semiotyczne i medialne, dyskursy i technologie są narzędziami kształtowania znaczeń. Ich nietransparentny charakter sprawia, że przekład hipertekstowy nie jest prostym przemieszczeniem tekstu z jednej rzeczywistości znakowej do drugiej, ale jego wielopłaszczyznową transformacją, która przebiega na wielu poziomach równoległe. Jest działaniem na zdarzeniach tekstowych uzyskiwanych w interakcji semantyk: słowa, polisemiotycznej tkanki tekstu, projektowanych działań użytkownika i ramy kulturowej przekładu.

## Translating Digital Literature: Theory and Practice

### Summary

The aim of our study is to present a new type of translation which takes place on the crossroads of language (translation proper), medium (adaptation) and a combination of software and hardware (port/porting). Looking closely at several translations of American hypertext fiction and poetry into Polish (*afternoon, a story* by Michael Joyce, *Blueberries* by Susan Gibb) we analyze textual procedures that must be taken into account while translating digital literature, at the same time scrutinizing various challenges (on the level of text semantics) that must be faced by the authors of this new kind of translation. Our goal is to demonstrate in what ways the shift from one medium and semiotic system (print) to another (screen) changes the ontology of the literary work and the scope of translator's assignments. It is especially important in the situation when verbal elements are no longer sole conveyers of meaning, but are instead accompanied by multimedia elements and the underlying layer of computer code.

Four forms of digital translation are presented: digitalization, digital adaptation, structural translations and hypertextual translation. Two possible instances of the hypertext translation are discussed; one is a language to language translation over the programming layer, the other being an adaptation of classic work into a hypertext structure. We analyze the stages and specifics of digital translation. Translation that takes into account the visual, the operational (interface) and the programming layer of the work becomes a process on events rather than a process on textual elements. Hypertextual translation – as we conclude – is a multidimensional transformation of text that happens on the semiotic, technological and the cultural levels at the same time.

*Ewa Szczęsna, Mariusz Pisarski*

**Keywords:** comparative literature, hypertext translation, digital literature, inter-media translation, adaptation