

AGNIESZKA PRZYBYSZEWSKA

 <https://orcid.org/0000-0002-0821-3030>

Uniwersytet Łódzki

agnieszka.przybyszewska@uni.lodz.pl

SZTUKA (NIE)EKSPERYMENTALNEGO PRZEKŁADU LITERATURY CYFROWEJ. WOKÓŁ (NIE)POWTARZALNEGO PRZYPADKU TŁUMACZENIA (NIE)PANOWANIA¹

Abstract

A (Non)Experimental Translation of Electronic Literature. On (Un)Repeatable Translation of *Loss of Grasp*

The article focuses on *(Nie)panowanie*, the Polish translation of *Loss of Grasp* by Serge Bouchardon and Vincent Volckaert. The main part of the study consists of a detailed report of translator's work made in 2019 and her experience is compared with the experiences of translators of ten other language versions of the work. This study is accompanied by some more general reflection on problems of e-literature translation, especially in the context of experimental translation theory. Two main questions the author deals with are: should e-lit translation always be seen as an experimental one, and what does it, in practice, mean to translate interactive and multimedia work? The last part of the article offers a broader perspective on the field: reflections on trans-platform translation as a kind of digital literature preservation and on the problems of platform liability or programming obsolescence.

Keywords: Serge Bouchardon, Vincent Volckaert, *Loss of Grasp*, flash fiction, electronic literature translation, electronic literature

Słowa kluczowe: Serge Bouchardon, Vincent Volckaert, *(Nie)Panowanie*, flash fiction, tłumaczenie literatury elektronicznej, literatura elektroniczna

¹ Tekst powstał w ramach stypendium NAWA w programie im. Bekkera (numer umowy PPN/BEK/2019/1/00264/U/00001).

Niekanoniczne(?) przekładanie kanonu

Déprise/Loss of Grasp Serge'a Bouchardona i Vincenta Volckaerta, którego tłumaczeniu poświęcony będzie ten artykuł, to dzieło zaliczane do światowego kanonu literatury elektronicznej (fakt ten przypieczętowało w 2020 roku wyróżnienie utworu w kategorii Robert Coover Award for a Work of Electronic Literature; jury konkursowe podkreśliło w uzasadnieniu fakt, że ta „inteligentna i literacko wyszukana narracja interaktywna” została przetłumaczona już na 10 języków², znacząco przyczyniając się do popularyzacji literatury elektronicznej). Interesująca mnie opowieść złożona jest z sześciu scen i przyjmuje formę wykorzystującej słowo, obraz i dźwięk pierwszoosobowej narracji, której podmiot relacjonuje stopniowe przechodzenie od poczucia pełnej kontroli nad swoim życiem do uświadomienia sobie jej zupełnego braku. Dzięki wpisanim w utwór interakcjom, zakładającym (symboliczne) powtarzanie przez odbiorcę pewnych gestów bohatera, doświadczenie tytułowej utraty panowania staje się również udziałem czytelnika. W ostatniej scenie odkrywa on bowiem, że towarzyszące mu przekonanie o „władzy” nad tekstem (w tym i dowolnego wchodzenia z nim w interakcję) to jedynie ułudą³. Nie tylko (*Nie*)panowanie, ale i twórczość Bouchardona w szerszym spektrum były już wielokrotnie poddawane głębszym analizom, szczególnie w kontekście potrzeby odświeżania poetyki w odniesieniu do opowieści digitalnych i rozwijania (współtworzonej przez samego Bouchardona) dyskusji o nowych, także wykorzystujących gesty czytelników, figurach retorycznych (zob. m.in. Szczęśna 2018; Bouchardon 2014; Bell, Ensslin 2021; Marques 2018; Meza 2017; Przybyszewska 2016). Nie widzę potrzeby wracania w niniejszym artykule do tych kwestii. Interesować mnie będzie za to, jak zastosowanie tych figur czy też w ogóle nowomediálny kształt tekstu i proponowanego przez jego autorów doświadczenia literackiego wpłynęły na pracę nad przekładem.

² Obecnie 11.

³ Warto podkreślić, że utwór ten wpisuje się w całą serię tekstów, które – bazując na uwspólnieniu punktów widzenia/działania, współfokalizacji i figurze digitalnej, interakcyjnej metalepsy (*interactional metalepsis*) – budują znaczenia, grając oddawaniem w ręce odbiorców możliwości interakcji i jej zabieraniem. Innym głośnym przykładem byłoby tu *Manic VR* Kaliny Bertin, gdzie doświadczenie utraty możliwości wejścia w interakcję z tekstem, który wcześniej wręcz narzucał taki sposób obcowania z nim, podporządkowane jest chęci zobrazowania stanu chorych na chorobę dwubiegunową.

Prezentowane rozważania stanowią rodzaj „raportu”⁴ z pracy nad ukończonym przeze mnie w 2019 roku polskim przekładem *Déprise/Loss of Grasp* (zatytułowanym *(Nie)panowanie*), a sprawozdanie to uwzględni zarówno porównanie doświadczeń własnych z wnioskami innych tłumaczy utworu, jak i próbę szerszej refleksji nad przekładem e-tekstów. Kluczowe będą tu dwa pytania, z których pierwsze dotyczy tego, czy wszelkie tłumaczenia e-literackie należałoby zaliczać do obszaru przekładu eksperymentalnego i co owa eksperymentalność miałyby oznaczać. Mam tu na myśli nawet nie tyle problematyczność samego terminu (por. Brzostowska-Tereszkiewicz 2018), ile także to, czy w przypadku e-litu należałoby się skupiać wyłącznie na tzw. twórczym programowaniu (ang. *creative computing*). Drugie z pytań koncentruje się na tym, co realnie dla warsztatu tłumacza oznacza heterogeniczność medialna tłumaczonego tekstu, jego interaktywność czy – najbardziej ogólnie – związanie z kodem. Innymi słowy: chcę się zastanowić, jak wpływa na pracę tłumacza fakt, że przekład tekstów e-literackich uwzględnić musi też obrazy, ruch, interakcję i że samo poprawne przetłumaczenie warstwy werbalnej literackiego komunikatu nie gwarantuje jeszcze zachowania sensu wypowiedzi (Bouchardon, Meza 2020; Marecki, Małecka 2016). Ważne będą dla mnie nie tylko realne konsekwencje tej, słusznie podkreślanej, specyfiki sytuacji, ale i to, czy jest ona bezprecedensowa.

Punkt wyjścia stanowią dla mnie tezy dotyczące przekładu literatury elektronicznej formułowane w ciągu ostatnich lat przez badaczy i twórców e-litu, którzy jednocześnie zajmują się jego przekładem (również samego Bouchardona, który – wraz z Nohelią Mezą – analizował tłumaczenia *Déprise*)⁵. Wiele z tych twierdzeń ma, moim zdaniem, zbyt uogólniający lub uproszczający charakter, a literatura elektroniczna jest tak złożonym zjawiskiem, że nie sposób mówić tu o jednej strategii przekładu (lub jej braku). Mój sprzeciw budzi np. uznanie, że tłumacz e-literatury jest w zupełnie innej sytuacji niż przekładający analogową sztukę słowa. Pomija się wtedy oczywisty fakt, iż e-literatura to niejedyny przykład komunikatu artystycznego bazującego nie tylko na słowie, jaki może być (i bywał) przekładany. Nie można w tym kontekście zapominać o poezji awangardowej, konkretnej, komiksach, rozmaitych innych odmianach wizualnej prozy etc.

⁴ Określenia tego używam tu w znaczeniu, jakim posługuje się, na wzór Nicka Montforta, m.in. Piotr Marecki (por. Marecki, Małecka 2016: 2).

⁵ Większość z nich podkreśla, że pole badań tego obszaru przekładoznawstwa jest jeszcze w intensywniej fazie rozwoju (Marecki, Montfort 2017: 87).

Doświadczenia tych, którzy się ich przekładem zajmowali – podobnie jak tłumaczący rozmaitego rodzaju tekstów audiowizualnych (z racji charakteru przekazów digitalnych stanowiących idealny kontekst do rozmów o wielu e-literackich tekstach) – powinny być ważnym punktem odniesienia dla dyskusji o tłumaczeniu e-literatury⁶. Zmierzam oczywiście do podkreślenia, za Edwinem Gentzlerem, użyteczności podejścia transdyscyplinarnego dla aktualnych wyzwań translatoryki⁷ oraz nieprzystawalności tradycyjnej, „tekstocentrycznej” teorii przekładu do coraz większej grupy współczesnych tekstów artystycznych⁸, z pewnością zaś do e-literatury. Skutkiem traktowania takiego wariantu teorii jako jedynego punktu odniesienia stają się uproszczenia, które chciałabym w tym tekście wypunktować.

Zauważmy, że jeśli uwzględnić postulaty stawiane przez zajmujących się poetyką dzieł e-literackich teoretyków semiotyki digitalnej (zatem i samego Bouchardona), okaże się, iż elementy multimedialne, interaktywne stanowią składowe stosowanych figur retorycznych. I tak jak namysł nad tłumaczeniem klasycznej metafory zakłada zastanowienie się nad polami semantycznymi konstituującymi ją słów, tak i namysł nad metaforą digitalną (np. kinetyczną) w naturalny sposób powinien uwzględnić nowomediálny wymiar literackiego (!) komunikatu⁹ [Søren Pold, Maria Mencia i Manuel Portela ujmują to w kategorii włączenia interfejsu w obszar semantyki tekstu (Pold, Mencia, Portela 2018)]. Podobnie tłumacze literatury wizualnej, poezji awangardowej, konkretnej, dźwiękowej (również wierszy optofonetycznych) uwzględniają kluczowe dla semantyki utworów niewerbalne aspekty tych komunikatów (zob. Brzostowska-Tereszkiewicz 2020). Idąc tym tropem – tłumacz literatury nie przekłada jedynie werbalnych komponentów tekstu, lecz musi być też czuły na materię samej książki. Nie na

⁶ Aleksandra Małecka i Marecki, pisząc o tłumaczeniu wideo-poezji Katarzyny Giełżyńskiej, zwracali uwagę na zakorzenienie tych tekstów w tradycji różnorodnych komunikatów wizualnych i audiowizualnych, m.in. plakatu, poezji konkretnej, reklamy (Marecki, Małecka 2016).

⁷ W swojej argumentacji na rzecz wpisania badań nad przekładem w więcej niż jedną dyscyplinę Gentzler podkreślał właśnie, że tłumaczone są niejedynie werbalne teksty pisane, a refleksja przekładoznawcza winna obejmować różne obszary komunikacji (Gentzler 2017: 1).

⁸ Brzostowska-Tereszkiewicz podsumowuje to stwierdzeniem, iż „przekład eksperymentalny, który był do tej pory na obrzeżach translatorskiej twórczości artystycznej, wyraźnie przemieszcza się do centrum” (Brzostowska-Tereszkiewicz 2018: 79–80).

⁹ Podobne tezy stawiali Natalia Fedorova i Montfort, mówiąc o tym, że przekład e-literacki jest najbardziej dogłębną metodą czytania tekstu, że pozwala zrozumieć, jak kod i język współtworzą sensy (Fedorova, Montfort 2012).

samym zapisanym słowie skupia się też ten, kto zajmuje się przekładem komunikatów audiowizualnych. Pytanie jednak, czy rzeczywiście zawsze tłumacze ci muszą wnikać w: skład stosowanej farby lub działanie użytej maszyny drukarskiej, oprogramowanie stojące za nagraniem dźwiękiem, technikę introligatorską czy – w kontekście e-literatury – kod dzieła. Bo może czasem wystarczy po prostu uważność na to, by elementy te nadal sprawnie współtworzyły sens komunikatu?

Bouchardon i Meza do dyskusji o umiejętności pochylenia się nad kodem/platformą przekładanego tekstu jako (niezbędnej?) kompetencji tłumacza (por. m.in. Marecki, Montfort 2017) włączali się pytaniem o to, czy pracujący z *Déprise* byli oswojeni z samą ideą e-literatury/e-literackości. Casus (*Nie*)panowania wyraźnie odsłonił tu pewien paradoks. Dla tłumaczki wersji hiszpańskojęzycznej praca nad przekładem *Déprise* była pierwszym spotkaniem z taką formą sztuki słowa. A jednak trudno nie uznać *Perdese* za przekład udany. Dlaczego? Bo – inaczej niż w utworach generatywnych czy (niektórych) konceptualnych (to głównie ich przekładem zajmowali się Marecki i Montfort¹⁰) – zaproponowana w (*Nie*)panowaniu formuła interakcji niekoniecznie wymaga od tłumacza zagłębienia do kodu. Mechanizmy interakcji widoczne są w działaniu tekstu i nie trzeba „zagłądać pod jego podszewkę”, by zaproponować odpowiednie ekwiwalenty werbalnych komponentów, które się w tej interakcji sprawdzają. Doskonale ilustruje to przypadek sceny trzeciej, w której czytelnik obcuje z tekstem o podwójnym, uzależnionym od sposobu lektury, znaczeniu. Sytuacja to zgoła odmienna niż ta towarzysząca tłumaczeniu tekstów generatywnych, gdzie, rzeczywiście, trzeba zrozumieć istotę algorytmu, by następnie przełożyć nie tylko odpowiednie „słowniki” (zbiory słów służące za bazę do generowania tekstu), lecz i sam algorytm, nierzadko – choćby ze względu na różnice w gramatyce – zmieniając nieco jego formułę (por. Górska-Olesińska, Pisarski 2018). Słowem – zwrócenie uwagi na kod i platformę jest dla tłumacza ważne o tyle, o ile rzeczywiście dyktuje to wpisana w semantykę tekstu interakcja.

Trzecia z problematycznych kwestii, do których chciałabym się marginalnie choć odnieść, to postawiona przez Montforta i Mareckiego teza, iż o ile w tradycyjnej literaturze tłumacz pozostawał niewidoczny¹¹, o tyle w przy-

¹⁰ Którym zdarzało się podkreślać, że w przypadku form takich, jak dzieła multimedialne w rodzaju poezji kinetycznej, wykorzystywany jest „inny rodzaj tłumaczenia” (Marecki, Montfort 2017: 87).

¹¹ Małecka i Marecki rozwijają tę myśl również w kontekście przekładu audiowizualnego (Marecki, Małecka 2016).

padku jej elektronicznej odmiany nierzadko wychodzi na plan pierwszy, stając się „ambasadorem dzieła”, wyjaśniając jego mechanizmy, a nawet sam proces tłumaczenia (Marecki, Montfort 2017: 90). Nie ma sensu dyskutować tu z pierwszym z tych sformułowań (por. Venuti 2008), jednak kwestia „ambasadorowania” wymagałaby kilku dopowiedzeń. Tamara Brzostowska-Tereszkiewicz podkreślała problematyczność sytuacji, w której „jedynie próbki koherentnego języka opisu i krytyki eksperymentalnych zjawisk przekładowych, którymi obecnie dysponujemy, to autoanalizy i autointerpretacje samych tłumaczy-eksperymentatorów” (Brzostowska-Tereszkiewicz 2018: 80). W tym samym tekście określiła działalność translatorską duetu Małecka–Marecki mianem „autokrytyki i autopromocji” (Brzostowska-Tereszkiewicz 2018: 80)¹². A niebezpieczeństwo „ambasadorowania” przez tych dwoje polskim tłumaczeniom literatury elektronicznej (i eksperymentalnej) tkwi w sugerowaniu, że ich działania obejmują cały obszar e-litu, a tezy przez nich stawiane mają zasięg totalny. A przecież, nie ujmując nic ważnym i docenianym sygnowanym przez nich projektem, uznanym na arenie międzynarodowej polskim tłumaczem e-litu jest również Mariusz Pisarski (sporadycznie łączący swoje siły z Moniką Górską-Olesińską), zajmujący się nie tylko tłumaczeniem generatorów tekstowych, lecz również innymi niż Małecka i Marecki odmianami gatunkowymi e-litu. Co więcej – istnieje cały obszar form gatunkowych, z którymi nikt z przywołanych się nie mierzył. Choćby dlatego nie sposób nie sprzeciwić się stawianym przez nich – właśnie w ramach owego „ambasadorowania” – zbyt uogólniającym diagnozom, z których wynika, że tłumacz e-literatury musi zawsze zaglądać do kodu (por. też Marecki, Montfort 2017) i że zawsze dokonuje przekładu eksperymentalnego.

w tłumaczeniu literatury elektronicznej nie ma żadnych zasad – twierdzą bowiem Małecka i Marecki – (...) Zasadniczo, przekład dzieła digitalnego oznacza nie tylko tłumaczenie tekstu, ale także kodu czy – często – medium lub technologicznej platformy, w ramach której utwór został stworzony. Przekład

¹² Badacze ci wielokrotnie podkreślali, że ich działania reprezentują *practise-based research*, utożsamiając go z szeregiem działań obejmujących, rzeczywiście, także (auto)promocję. Por.: „W tych projektach odpowiadaliśmy nie tylko za tłumaczenie werbalnej warstwy tekstu, lecz także za dostosowanie kodu (w przypadku tekstów generatywnych) czy technicznych rozwiązań stosowanych w procesie publikacji. Angażowaliśmy się również w PR i promocję” (Marecki, Małecka 2016: 2; tłumaczenie tu i w innych wypadkach, o ile nie podano inaczej – AP).

[digitalny – AP] często jest eksperymentem w tym samym stopniu, co podlegające mu dzieło (Marecki, Małecka 2016: 12).

Trudno to zdanie odnieść w pełni do moich doświadczeń z *(Nie)panowaniem*. Ale mam też świadomość, że głos autorki tekstu stanowiącego jedynie subiektywne sprawozdanie z prac translatorskich, kogoś bez bogatego doświadczenia w zakresie tłumaczenia, niezajmującego się naukowo teorią przekładu, to też swego rodzaju „autotematyczna i autobiograficzna narracja przekładoznawcza” (Brzostowska-Tereszkiewicz 2020: 11). Nie jest jednak moim celem ani formułowanie ogólnych wniosków, ani dogłębna teoretyczna analiza istoty przekładu e-literackiego, lecz – przyczynkowe – zwrócenie uwagi na pewne kwestie i związane z nimi nigdzie nieprowadzące uogólnienia. Ucieszą mnie wszelkie dopowiedzenia do zaczętej tu dyskusji, liczę, że sygnalizowane przeze mnie problemy podjęte zostaną przez bardziej doświadczonych badaczy.

Stronniczy raport z wielokrotnie powtórnego eksperymentu

Przygotowując to swoiste sprawozdanie z przekładu *(Nie)panowania*, nie stawiałam sobie za cel jego kompletności, lecz chciałam uwypuklić kwestie kluczowe dla zilustrowania wskazanych problemów. Ważne było dla mnie uwzględnienie doświadczeń innych tłumaczy, zwłaszcza zaś odniesienie się do uwag Ekateriny Eréminy, autorki najnowszego, rosyjskiego przekładu dzieła (nieprzywoływanego w omówieniach Bouchardona i Mezy), również ze względu na bliskość języków, w których pracowałyśmy¹³. Przywołując kolejne sceny, starałam się pokazać, na ile interaktywny charakter utworu wpływał w ogóle na sam proces tłumaczenia. Moim celem było przedstawienie, jak w przypadku (wielokrotnego!) przekładu tego tekstu wyglądała praca tłumacza, w jakim stopniu była „eksperymentem” a na ile mogła bazować na bardziej tradycyjnych rozwiązaniach. Dążyłam też do pokazania, czy tłumacz zmuszony był pracować z kodem (bądź i tenże przekładać).

W przypadku pierwszej sceny interakcja (możliwość kreowania wspomnianych w tekście „pięknych krajobrazów”) dotyczy elementów wizualnych i luźno ilustruje opisane w narracji doświadczenie. W żaden sposób nie

¹³ W dyskusjach z tą właśnie tłumaczką o wieloletnim doświadczeniu w zakresie tłumaczenia tekstów audiowizualnych potwierdziło się wiele z moich hipotez.

warunkowała zatem brzmienia pojawiających się na ekranie krótkich zdań, nowomediálny kształt pracy nie wpływał na proces przekładu. Tłumaczenia w wypadku tego fragmentu utworu wymagała również warstwa tekstowa dostępna w formie audio (nagrania rozpoczynające i kończące scenę, których skrypty otrzymałam od Bouchardona). Tu ważny był kontekst kulturowo-sytuacyjny – użyte słowa oraz ton głosu lektora musiały wyraźnie odnosić do sytuacji rozmowy z call-center czy telefonistką. Ponieważ do moich zadań należało nie tylko przełożenie samego tekstu, ale i dostarczenie odpowiednich nagrań¹⁴, wiele uwagi poświęciłam „tłumaczeniu” tego, co dla klasycznego przekładu literackiego raczej nie jest kluczowe: tembru głosu, sposobu artykulacji (priorytetem była tu naturalność przekazu, jej podporządkowane były też wybory leksykalne). W tym więc wypadku zadanie tłumacza wyraźnie bliższe było pracy nad przekładem filmu, przedstawienia teatralnego czy słuchowiska niż nad tłumaczeniem tradycyjnego drukowanego tekstu literackiego.

Początek drugiej sceny, w której czytelnik odkrywa portret żony „ja” mówiącego, był raczej zwykłym translatorskim wyzwaniem. W trakcie interaktywnej lektury odbiorca symbolicznie odtwarza (gestem) akt poznawania kobiety przez narratora. Zadawane przez tego ostatniego pytania (powtarzane potem wielokrotnie przez interaktora) stają się wizualnym budulcem odsłanianego przez czytelnika portretu bohaterki. Choć „rysujące” ów obraz fragmenty zdań stawały się ważnym komponentem wizualności tekstu (musiały być odpowiedniej długości oraz właściwie kolorystycznie wycieniowane, by – nałożone na siebie – złożyły się w obraz postaci), to jako tłumaczka nie dostałam tu żadnych wytycznych co do oczekiwanej czy pożądanej długości fraz. Pozwala to zgadywać, iż ich co do joty wymierzony kształt nie był specjalnie znaczący dla algorytmu. Znowu więc interaktywność dzieła nie wpłynęła na mają pracę – podmiany fraz w kodzie programu dokonał Bouchardon, ja jedynie sprawdziłam, czy zdania (w początkowej fazie) pozostają czytelne.

Dopiero finał przywołanej sceny był prawdziwym wyzwaniem i wymagał sięgnięcia po inne strategie przekładu. Składające się nań „alternacje” (*flatteries*), gry słowne polegające na zestawieniach niemal homonimicznych, lecz semantycznie nietożsamyh zdań, zmusiły mnie do intensywnego namysłu nad fonetycznym wymiarem tekstu i sięgania do tradycji poezji

¹⁴ O takim typie przekładu Małecka i Marecki – w kontekście tekstów Giełżyńskiej – mówili jako o „totalnym” (Marecki, Małecka 2016).

dźwiękowej, awangardowej oraz warsztatu jej tłumaczy¹⁵. Nie byłam w tym doświadczeniu odosobniona – zarówno w moim, jak i innych tłumaczy mniemaniu zachowanie charakteru językowej gry było ważniejsze niż ściśle przełożenie wyjściowych zdań. Ilustracją translatorskich zmagañ z tym fragmentem niech będą zestawienia: „Mogę cię zaprosić na drinka?”/„Czy nie za ciemna ta szminka?” (odpowiadające angielskiemu „Can I get you another drink?”/„Caning gets you into the drink” i francuskiemu „Puis-je vous offrir un autre verre?”/„Pigeon ouïr en Notre Père?”) czy „Podoba mi się, jak się śmiejesz”/„Podoba mi się, jak siwiejesz” (ang. „I like the way you smile”/ „I light the west aisle”, franc. „J’aime votre façon de sourire”/ „Gêne, votre gaçon mourir?”). Diogo Marques (tłumacz wersji portugalskiej) podkreślał, że kluczowe było dlań uchwycenie „specyficznego francuskiego humoru obecnego we wszystkich interaktywnych narracjach Serge’a” (Bouchardon, Meza 2020: 12) a Asunción Alonso, przywoływana już tłumaczka wersji hiszpańskiej, wprost przyznawała, że – chcąc osiągnąć taki sam „efekt niespodzianki”, jaki dostrzega w oryginale – „dowolnie grała z fonetyką” (Bouchardon, Meza 2020: 12). Ja również, zachowując sens zdań wyjściowych, w przypadku „alternacji” kierowałam się wyrazistością fonetyczną zestawień oraz dążyłam przede wszystkim do osiągnięcia wyraźnie dostrzegalnego w oryginale efektu komicznego, kluczowego zresztą dla samej narracji (nieporadność tych „przetrażonych” zdań, zwłaszcza w zestawieniu z tym, co bohater zmierzał powiedzieć, odsłania kolejny wymiar tracenia czy nieposiadania kontroli nad swoim życiem, dopełnia też historię miłosną).

Dla większości tłumaczy kluczowa w pracy nad tym fragmentem tekstu była więc znajomość nie tyle kodu, ile tradycji literatury awangardowej¹⁶. Jedynym ze znanych mi tłumaczy, który sięgał do innych kontekstów, była Valerie Bouchardon, odpowiedzialna za wersję angielską. Jak podkreśla sam autor, obrona przez nią metoda wydaje się efektem wielu dyskusji, jakie prowadzili. Żona artysty bazowała na swoich doświadczeniach nauczycielki języka angielskiego, wykorzystując wiedzę o najczęściej popełnianych błędach (Bouchardon, Meza 2020: 12). Najciekawsze wydaje się jednak to, iż miała przesłanki, by wybrać strategię nie tylko inną od wcześniej

¹⁵ Dodatkowo, musiałam też znaleźć lektora i przygotować pliki audio.

¹⁶ Wiąże się to z faktem, że – przy całym swym nowatorstwie – (*Nie*)panowanie wpisuje się zarazem w nurt e-literacki wyraźnie dający się czytać jako kontynuacja awangardy, jej nowomediałna inkarnacja (por. m.in. Glazier 2002, przy oczywistym zastrzeżeniu, że (*Nie*)panowanie to proza).

przywołanych, ale też i od tej, na którą ostatecznie się zdecydowała. Była bowiem jedynym z tłumaczy, który wiedział, że we francuskiej wersji „wypaczone” zdania powstały jako efekt maszynowy¹⁷, były skutkiem użycia specjalnego programu do generowania takich „alternacji” (Bouchardon, Meza 2020: 11). A jednak – po dyskusjach z mężem (!) – i ona zdecydowała się odtworzyć ten element językowej gry na drodze działań celowych, intencjonalnych i (ludzko) kreatywnych, bez uciekania się do oprogramowania. Co ciekawe, Erémina, która pracowała nad swoim tłumaczeniem już po opublikowaniu analiz Bouchardona i Mezy (a zatem wiedziała o zastosowanej przez artystę strategii), przyznała, że mimo wszystko „nie mogła powtórzyć tego zabiegu ze względu na kwestie technologiczne” i również skupiła się na grach fonetycznych (a wśród największych inspiracji wymienia surrealizm)¹⁸.

Fakt, że do chwili publikacji analiz Bouchardona i Mezy¹⁹ żaden z innych tłumaczy nie miał świadomości oryginalnego zamysłu, autorskie przyzwolenie na pierwsze odejście od niego w pierwszym przekładzie, a także niesugerowanie takiego rozwiązania kolejnym tłumaczom²⁰ skłaniają do zadania pytania o to, która z wersji językowych, francuska czy angielska, jest w istocie tą wyjściową, rdzenną, oryginalną. Sprawę komplikuje dodatkowo fakt, iż część tłumaczy – m.in. ja – za zgodą Bouchardona²¹ ba-

¹⁷ A warto może podkreślić, że „maszynowość” (odtworzenia, wykonania tekstu) powraca w *(Nie)panowaniu* kilkakrotnie. Dla przykładu – maszynowo obrabiane są zdania wyskakujące spod tekstu wypracowania syna (dostarczone pliki audio opracowywane były wtórnie przez Bouchardona, któremu zależało na lekko robotycznym brzmieniu). Co ciekawe – w najnowszym, rosyjskim przekładzie wszystkie wypowiedzi nastolatka są komputerowo przerobione, gdyż głosu używała tu ta sama osoba, która była lektorem w wypadku zadawanych przez mężczyznę pytań. Cyfrowa obróbka umożliwiła w tym wypadku rozwiązanie wynikającego z obostrzeń pandemicznych problemu niedostępności odpowiedniego lektora (informacje z prywatnej rozmowy z Mezą).

¹⁸ Cytuję na podstawie prywatnej korespondencji z tłumaczką z początku 2021 roku.

¹⁹ Upublicznonych *de facto* w czasie konferencji ELO w 2020 roku.

²⁰ Choć rozmawiałam o tych fragmentach tekstu z Bouchardonem w trakcie pracy nad tłumaczeniem, ten wątek nigdy w naszych konwersacjach się nie pojawił. Podobnie jak inni tłumacze wierzyłam, że staram się odtworzyć autorski zamiar i oryginalne celowe gry z językiem. Tłumaczka włoskiej wersji podsumowywała (co – ironicznie – cytuję za tekstem Bouchardona): „bawiłam się dźwiękiem w przypadku «alternacji», zupełnie **tak samo jak czynił to Bouchardon we francuskiej wersji**” (Bouchardon, Meza 2020, s. 11, podkreślenia AP).

²¹ W punkcie wyjścia był to dla mnie jeden z podstawowych problemów i jedno z pierwszych pytań, jakie zadałam Bouchardonowi w trakcie wstępnych rozmów o tłumaczeniu, dotyczyło właśnie tego, czy taka sytuacja jest dla niego dopuszczalna i czy można – właśnie

zowała właśnie na wersji anglojęzycznej. Przesłanką ku temu była przede wszystkim równoległa publikacja *Déprise* oraz *Loss of Grasp*²². Nie bez znaczenia pozostawał też fakt niebywale drobiazgowej konsultacji wersji anglojęzycznej z autorem.

Zarówno dla mnie, jak i dla rosyjskiej tłumaczki jednym z trudniejszych wyzwań okazała się scena trzecia, w której bohater znajduje dwuznaczny list od swojej żony. Ambiwalencja semantyczna zobrazowana jest tu podwójnością samego tekstu, który zupełnie zmieniał znaczenie w zależności od sposobu/kierunku jego odczytania (tj. kierowania kursorem lub – w przypadku ekranów mobilnych²³ – rozwijania tekstu gestem na ekranie), choć składał się z dokładnie takich samych wersów. Specyfika języka polskiego mnożyła trudności w trakcie tłumaczenia – trudno było uniknąć wizji konieczności zmieniania końcówek fleksyjnych przy lekturze wersów w odwróconej kolejności. Znalezienie takiego kształtu językowego wersów, by mogły wchodzić w podwójne semantyczne relacje z okalającymi je linijkami bez utraty nie tylko sensu, lecz i naturalnego toku wypowiedzi, było prawdziwym wyzwaniem (podkreślała to wyraźnie również Erémína). Żadna z nas nie musiała zaglądać do kodu programu (określającego w sposób zrozumiały dla maszyny relację między ruchem czytelnika a kolejnością wyświetlania

ze względu na specyfikę przekładu angielskiego oraz jednoczesną publikację obu tekstów – traktować je oba jako „oryginał”. Pracując nad polskim przekładem w chwili, gdy dostępne już były inne wersje językowe, miałam też możliwości porównywania tłumaczeń na (znane mi bardzo dobrze) języki włoski i hiszpański (bazujących na oryginale francuskim) oraz odniesienia się do wersji portugalskiej (dla której tekstem wyjściowym – jak i w moim przypadku – był angielski). Wszelkie ewentualne rozbieżności konsultowałam z Bouchardonem. Przykładem jest użyty w scenie czwartej idiom „spotkać na swojej drodze Zoila”, z którego zrezygnowała w swoim tłumaczeniu V. Bouchardon; po konsultacji z Bouchardonem zdecydowałam się przywrócić go w wersji polskojęzycznej, odbiegając tym samym nieco od ścisłego trzymania się wersji anglojęzycznej (smaczku dodaje tu fakt, iż w wersji audio Roch Olesiński, nastolatek używający głosu do nagrania, używa poprawnej formuły „Zoila”, podczas gdy w wersji widocznej na ekranie pozostawiłam błędne „Zoile”, starając się oddać sztuczność użycia takiego wyrażenia w szkolnym wypracowaniu).

²² Traktowałabym ową podwójną publikację jako wzorcową ilustrację problemu językowej kolonizacji e-literatury. Taką hegemonię anglojęzycznej produkcji e-literackiej (*language domination*) podkreślali Montfort i Marecki, opisując lata temu projekt *Renderings* (Marecki, Montfort 2017).

²³ W chwili składania tego tekstu do druku polskojęzyczna wersja tekstu na ekrany dotykowe nie była dostępna.

wersów na ekranie²⁴), pomocna okazała się zaś przede wszystkim znajomość tradycji *versus cancrini* i przypominających je gier słownych²⁵.

Praca nad mocno interaktywną sceną czwartą opierała się na klasycznych, czysto filologicznych strategiach przekładu. Kluczowe dla tej sceny wypracowanie syna bohatera, odczytywane z offu, ale też widoczne na ekranie, było translatorycznym wyzwaniem przede wszystkim na poziomie stylistyki tekstu. Powinno brzmieć jak szkolna praca nastolatka i wiele z użytych środków służyło osiągnięciu takiego właśnie celu (m.in.: słownictwo balansujące na granicy wyszukanej poprawności, sztuczności i kolokwializmu, składnia chwilami naśladowująca żywą mowę, a miejscami zbyt złożona; szkolne, nie zaś typowe dla naturalnej wypowiedzi nastolatka były również zastosowane pytania retoryczne). Na poziomie stylistyki ważne było również uchwycenie różnicy między „szkolną” oschłością wypracowania a okrutną oschłością zdań, które się później (dzięki interakcji), spod niego wyłaniały, raniąc podmiot tekstu. Co jednak ważne – wszelkie decyzje, jakie musiałam tu podejmować, dotyczyły tradycyjnego wymiaru tekstu. Ani audiowizualność, ani zaplanowane interakcje nie wpływały na jego werbalny kształt, a za dopracowanie ewentualnych technologicznych niedociągnięć związanych z podmianą werbalnego komponentu utworu (np. zmianę tempa odsłaniania się tekstu, tak by choć w przybliżeniu zgrało się z odczytywaniem

²⁴ Jeśli by pójść tropem tego, iż tłumacz winien zaglądać do kodu programu, alternatywnym rozwiązaniem byłoby zaproponowanie takiej jego zmiany (swoistego „tłumaczenia”), by móc podać dwie różne wersje każdego wersu oraz określić warunek, który musiałby być spełniony, by wyświetlana była odpowiednia z nich. Warto jednak podkreślić, że wtedy ewidentnie „stracona w tłumaczeniu” byłaby jakość polegająca na płynnym przechodzeniu między wersjami tekstu. Zatem, mimo wszystko, sięgnięcie do sprawdzonej tradycji jawi się tu – z punktu widzenia ścisłości i adekwatności przekładu – lepszym rozwiązaniem.

²⁵ W polskim przekładzie fragment ten otrzymał następujące brzmienie: „Wiem, że to dla Ciebie szok/ Nasze uczucie/ Zwyciężyło/ Jakieś drobne nieporozumienie/ Już nic nie znaczy/ Wzajemne oczarowanie/ Jest żywsze niż kiedykolwiek wcześniej/ Poczucie obojętności/ Zniknęło/ Kochanie/ Ja Cię Kocham/ Od pierwszej chwili zastanawiałam się, jak możesz wierzyć, że/ Nie chcę z Tobą dłużej zostać/ Chciałabym, żeby wszyscy Twoi przyjaciele wiedzieli, że/ «Przecież w każdym związku jest ktoś, kto cierpi, i ktoś, kto jest znudzony»/ To kłamstwo/ Wszystko, co do Ciebie czuję, to miłość”, lub w wersji przeciwnej: „Wszystko, co do Ciebie czuję, to miłość/ To kłamstwo,/ «Przecież w każdym związku jest ktoś, kto cierpi, i ktoś, kto jest znudzony»/ Chciałabym, żeby wszyscy Twoi przyjaciele wiedzieli, że/ Nie chcę z Tobą dłużej zostać/ Od pierwszej chwili zastanawiałam się, jak możesz wierzyć, że/ Ja Cię Kocham/ Kochanie/ Zniknęło/ Poczucie obojętności/ Jest żywsze niż kiedykolwiek wcześniej/ Wzajemne oczarowanie/ Już nic nie znaczy/ Jakieś drobne nieporozumienie/ Zwyciężyło/ Nasze uczucie/ Wiem, że to dla Ciebie szok”.

wpracowania przez lektora) odpowiadał Bouchardon (sugerowane przeze mnie zmiany wprowadzane były każdorazowo po konsultacji).

Dodam, iż scena piąta, kluczowa dla wielu badaczy skupiających się na nowych figurach retorycznych związanych z interaktywnością [Alice Bell na jej przykładzie wyjaśniała jedną z odmian metalepsy digitalnej (Bell 2016)], od strony przekładu nie stawiała trudniejszych wyzwań niż najbardziej klasyczny tekst. Podobnie rzecz miała się ze sceną ostatnią. W tym wypadku szczególną uwagę musiałam poświęcić znalezieniu odpowiednich ekwiwalentów synonimicznych określeń związanych z kontrolą, jakie stopniowo pojawiają się na ekranie. Językowy kształt tego fragmentu zdecydował też ostatecznie o kształcie polskiego tytułu. Wydało mi się ważne, iż w oryginale (dodajmy – angielskim, bo francuskim już nie) jego częścią stawało się słowo, którego wpisywanie zostaje przerwane zakończeniem utworu. Dlatego też dosłowność, kryjącą się w dwuczłonowym angielskim tytule i większości naśladujących go tłumaczeń, zastąpiłam grą słowną, wywiedzioną z inspiracji tytułem francuskim²⁶ i opartą na neologizmie²⁷. Zamiast *Utraty panowania* zaproponowałam *(Nie)panowanie*, kryjące w sobie na poziomie tkanki słowa, niczym poezja konkretna, kluczową sprzeczność i podwójność semantyczną. Decyzję taką – konsultowaną i pozytywnie przyjętą przez Bouchardona – motywowałam też tym, iż tekst opowiada nie tylko o utracie kontroli, lecz i o płynnym przechodzeniu ze stanu wiary w to, że się ją ma, do uświadomienia sobie jej utraty. A i samo doświadczenie bycia pomiędzy tymi dwiema skrajnościami (lub równoległego ich doświadczania) jest ważną składową opowieści. Kluczowe było dla mnie też oddanie wszelkich możliwych poziomów wieloznaczności stanu określonego w tekście synonimicznie jako panowanie/przejmowanie kontroli/trzymanie steru czy branie życia w swoje ręce. W tej zaś sytuacji, w moim (ani też innych tłumaczy) przypadku, (nie)świadomość kodu programu nie wpływała w żaden sposób na sam przekład.

Pozostaje mi żywić nadzieję, iż naszkicowana tu metoda pracy nad przekładem pozwoliła zilustrować sygnalizowane w tym szkicu kwestie. Jestem przekonana, że o sposobie mojej (ale i innych tłumaczy) pracy zdecydował

²⁶ *Déprise* kryje w sobie zarówno „rozczarowanie”, jak i chwytywanie (*la prise*: haczyk, chwyt) czy aktywność podejmowania działania (*prise* jako *action d’assumer*, jak w *prise en charge*) oraz tychże właśnie – prefiksalne – zaprzeczenie.

²⁷ Choć słowo „niepanowanie” nie jest notowane w słownikach, nie jest odbierane jako wyraźny neologizm, wydaje się naturalne w odbiorze (można w końcu nie panować nad czymś, czy też nad sobą).

w przypadku *Déprise* sam charakter kodu, wcale przeze mnie nie lekceważonego. Przesądził on też o trybie współpracy z Bouchardonem. Ponieważ algorytmy określają w tym utworze sposób interakcji z różnymi (także werbalnymi) elementami oraz pojawiania się tekstu, nie zaś jego ostateczny kształt, możliwe jest podmienianie w kodzie językowej wersji tego, co ma być wyświetlone na ekranie / odtworzone jako audio. Ten obowiązek wziął na siebie Bouchardon (to on też proponował taką formę pracy). Kolejnym zaś etapem było sprawdzenie, czy wszystko działa poprawnie, i ewentualne drobne korekty. W całym tym procesie niespecjalnie było w ogóle miejsce na kontakt tłumacza z kodem programu²⁸.

Taka metoda współpracy programisty-autora i tłumacza nie sprawdziłaby się w przypadku wszystkich odmian e-litu – nie znalazłaby np. zastosowania w stosunku do większości tekstów generatywnych. Wydaje się jednak całkiem słuszną, użyteczną dla wcale niemałej grupy prac. Tłumaczenie *Déprise* jest więc powtarzalne nie tylko w tym sensie, iż dokonano go wielokrotnie (na wiele języków, w analogiczny sposób, z podobnym efektem), lecz i dlatego, że przyjętą strategię przekładu dałoby się zastosować i w odniesieniu do innych tekstów. Kiedy w 2015 roku pracowałam nad przekładem *Poczęcia smoka* José Aburto Zolezziego, nie miałam nawet dostępu do pliku z kodem. Równocześnie dla odpowiedzialnego za wprowadzenie polskiej wersji tekstu do kodu programu Łukasza Dróżdża²⁹ jakkolwiek moja ingerencja w tenże kod była zbędna, potrzebne mu były jedynie pliki tekstowe z 79 inkarnacjami tłumaczonego wiersza, które – zgodnie z kolejnością określoną algorytmem – miały pojawiać się na ekranie³⁰. Mnie wystarczyło ponumerowanie plików tekstowych, odzwierciedlające tę – kluczową dla semantyki tekstu – kolejność.

Szkic ten, co raz jeszcze podkreślę, nie ma na celu ani kompleksowej, ani też dogłębnej analizy problemu – przekraczałoby to nie tylko jego ramy,

²⁸ Sytuację komplikowałby jeszcze fakt, iż ze względu na migrowanie tekstu między platformami, trzeba by uwzględnić także różnice między wersją we Flashu a późniejszą w JavaScript, nie mówiąc już o zmianach związanych z przejściem z wersji na PC do wersji aplikacji na urządzenia mobilne (skrótowo poruszają te kwestie w swoim artykule Bouchardon i Meza).

²⁹ W tym wypadku współpracowałam zarówno z autorem (na poziomie konsultacji warstwy tekstowej), jak i programistą, który odpowiadał za wprowadzenie polskiego tekstu do kodu programu.

³⁰ Utwór, którym czytelnik sterował (kręcąc pokrętłem), rozwijał się i związał od swego załączka do ostatecznej, wypełniającej cały ekran formy (można było prześledzić jego stopniowe stawanie się, tytułowe narodziny).

lec i moje, jako początkującego tłumacza, kompetencje. Znaczące wydaje się jednak to, że nawet ci z przekładających *Déprise*, którzy mają bogate doświadczenie (*casus* Erémyny), stawiali diagnozy identyczne z moimi. Nie wyłącznie zatem o kompetencje i doświadczenie tu chodzi. Dyskusje o przekładzie literatury elektronicznej stanowią wciąż osobny (i wsobny) nurt refleksji translatologicznej³¹, a może warto byłoby – zwłaszcza w kontekście coraz silniejszej ekspansji publikacji tego typu oraz ewidentnej potrzeby przetłumaczenia (nie do końca jeszcze ustalonego) kanonu – spojrzeć na to zagadnienie w szerszej perspektywie. Za najważniejszą uznałabym potrzebę wpisania tych rozważań równolegle w kontekst badań cyfrowej tekstualności oraz literatury rozumianej szerzej niż wyłącznie werbalna komunikacja. Istotne byłoby też dostrzeżenie różnorodności form e-literackich i nieupieranie się przy znalezieniu dla nich wszystkich jednej skutecznej strategii przekładu, nie mówiąc już o upieraniu się przy tym, że nie ma tu „żadnych reguł”, że jest on zawsze (i tak samo) eksperymentalny.

Inwencja zamiast archiwizacji, czyli ocalanie e-literatury jako przekład eksperymentalny

Twórczość Bouchardona, zwłaszcza zaś (*Nie*)panowanie, to też doskonały pretekst, by choć na chwilę pochylić się nad jeszcze jednym wymiarem tłumaczenia e-literatury: przekładem międzyplatformowym. W przywoływanym we wstępie uzasadnieniu jury Robert Coover Award podkreśliło wagę faktu, że *Déprise* (stworzone pierwotnie we Flashu i na PC), dwukrotnie było mu poddane³², dzięki czemu nadal jest dostępne odbiorcom. Nie zamierzam tu referować szczegółów tego, dokonanego z udziałem Bouchardona, tłumaczenia, przywołuję je, by zwrócić uwagę na to, że w związku z coraz szybszym dezaktualizowaniem się platform/programów ten rodzaj przekładu często staje się jedyną formą archiwizacji dzieł e-literackich. Coraz częściej też prace nad ocalaniem takich osieroconych i niechcianych dzieł dawnych interfejsów przyjmują formę przebudowywania, twórczej re-kreacji, co Bouchardon i Bruno Bachimont ujęli w formule digitalnej archiwizacji

³¹ Od lat odbywają się całe panele czy nawet konferencje poświęcone tego typu tłumaczeniom (np. paryska *Translating E-Literature* z 2012, w miarę regularnie powtarzana, czy coroczne panele poświęcone tłumaczeniom w czasie konferencji ELO).

³² Najpierw, w 2018 roku, na JavaScript, później – na wersję aplikacji na urządzenia mobilne.

jako „ponownego wymyślania” (Bachimont, Bouchardon 2009). W istocie bowiem, decydując się na tego typu działania, trzeba niejako teksty (a przynajmniej sposób ich działania) wymyślać od nowa. Tym samym to przekład międzyplatformowy często jest przekładem iście eksperymentalnym, co byłoby tematem na oddzielny artykuł.

Choć mogłoby się wydawać, że poruszane tu kwestie nie muszą interesować tłumaczy literatury, a już tym bardziej jej badaczy – są kluczowe. Nieprzełożone na inne platformy teksty giną i nie do końca jest tak, że wystarczy pójść do dobrej biblioteki, by je odnaleźć. Wielu z nas brutalnie doświadczyło (i doświadcza) tego właśnie w kontekście Flasha, którego poetyka wyznaczyła wręcz jeden z etapów w historii e-literatury. Skalę problemu przekonująco ujęła ostatnio Alice Bell, pytając wprost: „Wyobraź sobie, jak by to było, gdybyśmy nie mogli zarchiwizować utworów Szekspira albo Dickensa, albo Mary Shelley. Stracilibyśmy te dzieła. Nie chcielibyśmy ich stracić. Nie chcemy też stracić tych digitalnych opowieści”³³. Tymi słowami badaczka wyjaśniała znaczenie współrealizowanego przez nią projektu *Digital Fiction Curios*, który pozwala odtworzyć w środowisku VR doświadczenie lektury bez mała dwudziestoletnich wybranych prac Andy’ego Campbella i Judi Alston³⁴ (stworzonych we Flashu, dziś więc nieodczytywalnych). Przypadek tych powstałych w studiu Dreaming Methods dzieł, które dziś mogą być oglądane tylko jako retrokurioza, nie jest odosobniony³⁵. Jeśli nie zostaną podjęte działania na rzecz odzyskania i zarchiwizowania tekstów polskich e-literatów, spory (ważny, nawet jeśli w ocenie niektórych literatko raczej miałki) wycinek polskiego e-litu nie tyle przejdzie do historii,

³³ Bell używa tu terminu *digital fiction*, odnosząc się do elektronicznej prozy (do tej kategorii należą „odzyskiwane” w projekcie utwory). Warto jednak pamiętać, że wiele z e-literackich tekstów powstałych we Flashu to poezja, również na polskim gruncie. Zob. *Digital Fiction Curios Preview Night* [dokumentacja], <https://vimeo.com/384415417> [dostęp: 05.01.2021].

³⁴ Doświadczenie to można by rozpatrywać w kontekście retrogrania w tejże technologii (por. Grabarczyk 2020). Projekt nie tylko pozwala na obcowanie z samym dziełem, ale też oferuje użytkownikom – ciekawie ujęte technologicznie – wprowadzenie do każdego utworu.

³⁵ Warto zaznaczyć, że wciąż trwają prace nad archiwizacją powstałych we Flashu prac artystów, a utwory, których można doświadczać w VR, zyskały też drugie, „zrekonstruowane”, życie i są już znów dostępne na stronie artystów. W dalszych projektach zespół stojący za *Digital Fiction Curios* stawia na wieloplatformowość rekonstrukcji – utwory mają być dostępne nie tylko w VR, ale i na PC oraz ekrany mobilne, dotykowe (informacje z rozmowy z Alice Bell).

ile (bezpowrotnie?) przypadnie w jej mrokach. Powiem więcej – rzecz nie do końca dotyczy jedynie tekstów należących do pola czystej literatury elektronicznej – przypomnę, iż liberackie *Ars Poetica* Zenona Fajfera publikowane było właśnie we Flashu i jako takie obecnie jest niedostępne³⁶. Ironicznie zatem, „śmierć” Flasha uderza w to, co – w punkcie wyjścia (choć niekoniecznie już dojścia) – było zgoła przeciwne elektronice. Dodatkowo sprawę komplikuje fakt, iż sam Fajfer, będący modelowym pisarzem poszukującym medium między platformami, poddawał swoje teksty również swoistym międzyplatformowym przekładom, czego idealnym przykładem jest właśnie *Ars Poetica*, funkcjonująca (i interpretowana) początkowo jako indywidualny tekst-manifest publikowany on-line, potem zaś włączona (jako część *Primum Mobile*, w wersji na płycie CD) do precyzyjnie skonstruowanego na styku druku i elektroniki tomiku *dwadzieścia jeden liter / ten letters*, który w fascynujący sposób mierzył się z kwestią analogowej interaktywności i elektronicznego zniewolenia oraz niesłusznej stereotypizacji platform literackich³⁷. Warto mieć też na uwadze, że jedną z najczęstszych ofiar zawodności (tzw. *lability*) platform, oprogramowań i narzędzi padają też właśnie twory hybrydyczne, międzyplatformowe, np. sytuujące się – podobnie jak tomik Fajfera – na styku materialności i elektroniki, książki

³⁶ Zob. Z. Fajfer, *Ars Poetica*, „Techsty” 3, https://www.techsty.art.pl/magazyn3/fajfer/Ars_poetica_polish.html [dostęp: 20.02.2021]. Ironii losu dopełnia fakt, iż praca ta weszła z skład trzeciego tomu *Electronic Literature Collection* (na szczęście na stronie projektu umieszczono również wideo dokumentujące proces lektury tekstu w wersji polskiej, zob. Z. Fajfer, *Ars Poetica*, https://collection.eliterature.org/3/works/ars-poetica/Ars_poetica_polish.html [dostęp: 20.02.2021]). Ostatnie korekty tego szkicu zbiegły się pracami nad archiwizacją kolejnych tomów *Electronic Literature Collection* w ramach działań prowadzonych przez Electronic Literature Lab, związanych z tworzeniem nowego archiwum e-literatury (*The NEXT*, zob. <https://the-next.eliterature.org>). W chwili premiery *The NEXT*, *Ars Poetica* stało się znów dostępne dla czytelników, ale jedynie w tym archiwum (<https://the-next.eliterature.org/works/732/7> [dostęp: 9.06.2021]) i w zarchiwizowanych tomach wspomnianej kolekcji; na stronie *Techstów*, gdzie utwór był pierwotnie publikowany w 2007 roku, pozostaje niedostępny (https://www.techsty.art.pl/magazyn3/fajfer/Ars_poetica_english.html [dostęp: 9.06.2021]). Co ciekawe, w chwili nanoszenia tych poprawek, choć *Ars Electronica* „przywrócono do życia”, na stronie projektu w kolekcji nadal widniał ślad trwających prac nad archiwizacją – *sticky note* z informacją, iż w lutym 2021 roku nie udało się zarchiwizować pracy przy pomocy Ruffle, a jej odtworzenie z wykorzystaniem Conifera planowane jest na kolejnym etapie prac (zob. <https://collection.eliterature.org/3/work.html?work=ars-poetica> [dostęp 9.06.2021]).

³⁷ Analiza Fajferowskich przekładów międzyplatformowych (uwzględniająca np. relacje między *Ars Poetica*, *Primum Mobile* i tomikiem *dwadzieścia jeden liter*), potrzebna i ciekawa, przekracza niestety ramy tego szkicu.

rzeczywistości rozszerzonej (przykładem tak uznane projekty, jak choćby *Between Page and Screen* Amaranth Borsuk i Brada Bouse'a).

Piękną pointę dla tego artykułu przyniósł – zbiegający się z datą „uśmiercenia” Flasha – pandemiczny Sylwester 2020/2021. Badacze, twórcy i miłośnicy e-literatury z całego świata mogli spędzić go, wnosząc toast za *Flash generation* w ramach zorganizowanego przez Dene Grigar spotkania na platformie Zoom. Jego uczestnicy stali się świadkami jeszcze jednego przekładu *Loss of Grasp*: żartobliwego, lecz i gorzkiego zarazem, autorskiego prze-pisania otwierającej (*Nie*)panowanie sceny, które trafia w sedno przywołanego tu problemu. Oryginalne zdania, wszędzie tam, gdzie to możliwe, przededagowano tak, by pobrzmiwało w nich słowo *flash*, raz to ewokując nazwę programu, w którym pierwotnie powstał utwór, raz grając z idiomami i wyrażeniami bazującymi na – jakże ironicznym w tym kontekście – słowie „mgnienie”/„błysk”. Wyłaniające się z tych frazeologicznych igraszek gorzkie pytanie podmiotu tekstu: „Czy nie będzie ma twórczość jedynie chwilowym sukcesem (*a flash in the pan*)?”, trafnie podsumowuje istotę charakteryzowanych tu problemów, grając zarazem z (pierwotnie zapewne niezamierzoną) ironiczną wymową nazwy umierającej platformy. Niestety, bez podjęcia działań na rzecz archiwizacji, dokumentacji prac powstałych w „starych nowych technologiach”, nawet najbardziej kanoniczne dzieła pozostaną z nami jedynie przez chwilę, a ich ewentualne sukcesy będą, istotnie, zaledwie „błyskiem”³⁸. Nie tyle nawet dla przyszłych pokoleń, ile dla badaczy w kolejnej dekadzie prace takie okażą się jedynie tekstami-zjawami, o których niektórzy może i nawet pisali artykuły, doktoraty czy habilitacje, jednak – w takiej sytuacji – już nieweryfikowalne, takie, z którymi nie da się wejść w dyskusję³⁹. Czy utwory takie nie zasłużyły na porządną archiwizację? A konkretniej – na dobry przekład?

³⁸ Dla mnie takim „osobistym” przypadkiem stało się tłumaczenie *Concepción del dragon*, przygotowywane we Flashu.

³⁹ Realność takiego niebezpieczeństwa potwierdza i unaocznia rozrastająca się kolekcja prac, które „padły ofiarą nietrwałości narzędzi” (*Collection of E-Lit Works Affected by „The Lability of the Device”*), zwana też „kolekcją mutantów” (*Collection of Mutant Electronic Literature*) wchodząca w skład ELMCIP Electronic Literature Knowledge Database (kuratorowana przez Patricię Tomaszek).

Bibliografia

- Bachimont, Bruno, Bouchardon, Serge. 2009. *Preservation of Digital Literary Works: Another Model of Memory?* <http://www.utc.fr/~bouchard/wp-content/uploads/2009/12/2009-05-bouchardon-bachimont-epoetry09.pdf> [dostęp: 18.02.2021].
- Bell, Alice. 2016. *International Metalepsis and Unnatural Narratology*, „Narrative” 24(3), s. 294–310.
- Bell, Alice, Ensslin, Astrid. 2021. *Digital Fiction and the Unnatural. Transmedia Narrative Theory, Method, and Analysis*, Columbus, OH: Ohio State University Press.
- Bouchardon, Serge. 2014. *Figures of Gestural Manipulation in Digital Fictions*, w: *Analyzing Digital Fiction*, A. Bell, A. Ensslin, H.K. Rustad (red.), New York–London: Routledge, s. 159–175.
- Bouchardon, Serge, Meza, Nohelia. 2020. *Translating a Work of Digital Literature into Several Languages: A Case Study*, <https://stars.library.ucf.edu/elo2020/asynchronous/proceedingspapers/5/> [dostęp: 18.02.2021].
- Brzostowska-Tereszkiewicz, Tamara. 2018. *Sztuka post-przekładu*, „Przekłady Literatur Słowiańskich” 9, cz. 1, s. 77–97.
- 2020. *(Post)awangardowe style produkcji translatorskiej*, „Przekłady Literatur Słowiańskich” 10, cz. 1, s. 7–28.
- Fedorova, Natalia. Montfort Nick. 2012. *Carrying across Language and Code [a technical report]*, https://nickm.com/trope_tank/TROPE-12-04.pdf [dostęp: 18.02.2021].
- Gentzler, Edwin. 2017. *Translation and Rewriting in the Age of Post-Translation Studies*, New York: Routledge.
- Glazier, Loss Pequeño. 2002. *Digital Poetics. The Making of E-Poetries*, Tuscaloosa: University of Alabama Press.
- Górska-Olesińska, Monika, Pisarski, Mariusz. 2018. *On Polish Translation of Sea and Spar Between*, w: M. Górska-Olesińska, M. Pisarski *Cherchez le Texte: Proceedings of the ELO Conference*, <https://scalar.usc.edu/works/cherchez-le-texte-proceedings-of-the-elo-2013-conference/on-polish-translation-of-sea-and-spar-between.6> [dostęp: 18.02.2021].
- Grabarczyk, Paweł. 2020. *The Past through Stereoscopic Lenses. Video Games Nostalgia in Virtual Reality*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2, s. 54–74.
- Marecki, Piotr. Małecka, Aleksandra. 2016. *AS – C(0n Du It by Katarzyna Giełżyńska – a Case of a Total Translation of an Electronic Literature Work*, „Miranda. Revue Pluridisciplinaire du Monde Anglophone” 12, <https://journals.openedition.org/miranda/8371> [dostęp: 18.02.2021].
- Marecki, Piotr, Montfort, Nick. 2017. *Renderings: Translating Literary Works in the Digital Age*, „Digital Scholarship in the Humanities” 32, https://academic.oup.com/dsh/article/32/suppl_1/i84/3077164 [dostęp: 18.02.2021].
- Marques, Diogo. 2018. *Reading Digits: Haptic Reading Processes in the Experience of Digital Literary Works* [praca doktorska], <https://estudogeral.sib.uc.pt/handle/10316/81171> [dostęp: 10.01.2020].

- Meza, Nohelia. 2017. *New Forms of Literariness in Electronic Literature: An Approach to Rhetorical Enunciation and Temporality* [rozprawa doktorska], <https://www.tdx.cat/handle/10803/442967> [dostęp: 18.02.2021].
- Pold, Bro Søren, Mencia, María, Portela, Manuel. 2018. *Electronic Literature Translation: Translation as Process, Experience and Mediation*, „electronic book review”, <https://electronicbookreview.com/essay/electronic-literature-translation-translation-as-process-experience-and-mediation/> [dostęp: 18.02.2021].
- Przybyszewska, Agnieszka. 2016. *O retoryce rozgrywania i dotyku oraz niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach literatury nowomediowej (rekonesans)*, „Teksty Drugie” 1, s. 169–188.
- Szczęśna, Ewa. 2018. *Cyfrowa semiopoetyka*, Warszawa: IBL PAN.
- Venuti, Lawrence. 2008. *The Translator's Invisibility. A History of Translation*, London–New York: Routledge.