


<https://doi.org/10.18778/2299-7458.10.15>

AGNIESZKA PRZYBYSZEWSKA
Uniwersytet Łódzki

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

Czytanie Literatury
Łódzkie Studia Literaturoznawcze
10/2021
ISSN 2299-7458
e-ISSN 2449-8386



Między drukowanym kodeksem a powieścią na ekranie telefonu

Z Kate Pullinger o zaklinaniu słów,
multimediów i ciał czytelników
w e-literackich opowieściach
rozmawia Agnieszka Przybyszewska¹

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

STRESZCZENIE

Wywiad, w dużym stopniu skupiony na inter-, multi- i transmedialności cyfrowej twórczości Kate Pullinger, podsumowuje dotychczasowe, bez mała dwudziestoletnie, doświadczenie autorki w zakresie tworzenia literatury elektronicznej (z wyłączeniem projektów adresowanych do dzieci). Z zapisu rozmowy wylania się panoramiczny obraz cyfrowej twórczości artystki, od jej pierwszych eksperymentów z mediami, po najnowsze projekty. Wywiad ukazuje pionierskość wybranych projektów Pullinger, wskazuje na różnorodne związki między poszczególnymi z nich, a przede wszystkim wprowadza czytelników w niezwykle zróżnicowany świat e-literackich tekstów autorki, przybliżając również niedostępne już dziś prace artystki. Jest też okazją do zadania pytań o podobieństwa i różnice w pracy twórczej nad klasyczną drukowaną opowieścią oraz wielomodalnym, nierzadko interaktywnym czy wariantywnym tekstem elektronicznym nieobojętnym na działania czytelnika. Wśród poruszanych zagadnień znalazły się również kwestie takie, jak: włączanie ciała czytelnika i jego fizjologii w akt lektury, problem autorstwa wspólnotowych projektów cyfrowych czy wyzwania stojące przed e-pisarzami dawniej i dziś.

Słowa kluczowe

Kate Pullinger, literatura elektroniczna, *Breathe, The Breathing Wall, Jellybone, Branded, Flight Paths, Landing Gear, A Million Penguins*

SUMMARY

Between a Printed Codex and a Novel on a Mobile Screen

Kate Pullinger and Agnieszka Przybyszewska in Conversation about Conjuring Words, Multimedia and Readers' Bodies in e-Literary Stories

The interview is largely focused on the inter-, multi- and transmediality of Kate Pullinger's digital work. It summarises the author's experience of creating electronic literature over a period of almost twenty years (excluding projects aimed at children). The conversation depicts a panorama of the artist's digital work, ranging from her first experiments with media to her most recent projects. The interview highlights the pioneering nature of some of Pullinger's projects and points out the various links between them. Above all it introduces readers to the extremely varied world of Pullinger's e-literary texts, also familiarising the audience with some of her works that are no longer available. It is also an opportunity to ask questions about the similarities and differences in creating literary work as a classic printed story and as a multimodal, often interactive or variant electronic text that is not indifferent to the reader's responses. Other issues raised in the interview are: involving the reader's body and physiology into the act of reading, the problem of authorship of community digital projects, and the challenges faced by e-writers in the past and nowadays.

Keywords

Kate Pullinger, electronic literature, *Breathe, The Breathing Wall, Jellybone, Branded, Flight Paths, Landing Gear, A Million Penguins*



Ilustracja. Jasmin Thompson², Kate Pullinger

© Jasmin Thompson

Agnieszka Przybyszewska Na początku chciałabym Ci podziękować za znalezienie chwili na tę rozmowę. Twoje powieści i opowiadania nie były raczej tłumaczone na język polski i choć czytelnicy tego wywiadu mają pewnie świadomość, że zdarza Ci się poszukiwać innych niż te najbardziej tradycyjne przestrzeni dla twórczości literackiej (mogli czytać *Fortepian*, nowelizację filmu, którą napisałaś wspólnie z Jane Campion), niekoniecznie znają Twoje teksty digitalne. Wydaje mi się też, że nawet ci, którzy wiedzą, że byłaś laureatką Governor General's Literary Award za *The Mistress of Nothing*, mogą nie mieć świadomości, iż wyróżniono Cię również nagrodą Anne Green Award za, pozwolę sobie zacytować: „wybitną twórczość poszukującą nowych rozwiązań dla tradycyjnych form opowieści i narracji”³. Dlatego cieszę się, że możemy porozmawiać o tworzonej przez Ciebie literaturze elektronicznej, pokazać, jak teksty e-literackie mogą dialogować z literaturą drukowaną. Liczę, że uda nam się również wpisać te rozważania w szerszy kontekst dyskusji o transmedialności, intermedialności i hybrydyczności literackich opowieści. Moje pierwsze pytanie dotyczy, oczywiście, tego, jak to wszystko się zaczęło? Bo przecież byłaś już uznaną pisarką, kiedy zaczęła się Twoja przygoda z tym, co nazywamy *digital writing*.

² Więcej prac autorki można znaleźć na stronie: <https://jsthompson.wixsite.com/jasminethompson/>.

³ <https://wordfest.com/uncategorized/anne-green-award-recipients/> [dostęp 1.04.2021].

Kate Pullinger Moja pierwsza książka, zbiór opowiadań, ukazała się w 1989 roku i potem, w latach 90., nadal publikowałam krótkie formy narracyjne i powieści. Ale poświęciłam wtedy też trochę czasu na uczenie się, jak pisać na potrzeby filmu czy telewizji, więc można by powiedzieć, że już wtedy zaczęło mnie interesować pisanie „dla ekranu”. W tym czasie współpracowałam również z innymi wspaniałymi artystami, choćby z choreografką Gaby Agis (napisałam wtedy tekst do choreografii dla sześciorga tancerzy, całość została potem też sfilmowana⁴). A w 2001 roku zostałam zaproszona, by dołączyć do działającego w tym czasie Center for Online Writing „trAce”.

A.P. To było takie ważne miejsce dla społeczności e-literackiej! Dene Grigar, która zajmuje się też archiwami trAce, wiele mi opowiadała i o nim, i o Sue Thomas, która była chyba inspiracją dla Was wszystkich.

K.P. Oj tak, Sue to wspaniała osoba. A trAce, formalnie związane z Nottingham Trent University, działało chyba przez dekadę. Centrum angażowało się w eksperymenty z publikowaniem hipertekstów w sieci (w co nie byłam włączona), założyło też szkołę pisania on-line. Miałam kilka wykładów gościnnych na zaproszenie Sue Thomas, kiedy koordynowała studia twórczego pisania na Nottingham Trent University, i skontaktowała się ze mną, czy nie poprowadziłbym zdalnie zajęć z pisania opowiadań. Kurs był on-line, ale dotyczył klasycznego pisania, drukowanej literatury, w żaden sposób nie dotyczył kwestii tekstów digitalnych. Był chyba 2001 rok i, jak sądzę, to chyba wtedy pierwszy raz naprawdę wyraźniej dostrzegłam internet jako przestrzeń eksperymentowania i pisania czy artystycznej współpracy. Wcześniej nawet nie rezerwowałam on-line podróży, biletów, nie korzystałam z poczty internetowej.

A.P. Jakże to inne od tego, jak funkcjonujesz, jak wszyscy funkcjonujemy teraz...

K.P. Tak, całkowicie. Kiedy prowadziłam te kursy, naprawdę polubiłam internet jako miejsce myślenia i dyskusowania, przestrzeń współpracy. A dzięki trAce, w 2002 roku, pojawiła się możliwość odbycia rocznego stypendium. Zdecydowałam się na to i w przeciągu tego roku robiłam dużo różnych rzeczy, w tym napisałam kilka tekstów, między innymi *Branded*, które powstało we współpracy z Talanem Memmottem. Jeździłam na konferencje (pamiętam, że byłam nawet na konferencji Organizacji Literatury Elektronicznej w Los Angeles) i po prostu zaczęłam przyglądać się temu, jaki rodzaj twórczości literackiej można znaleźć on-line. Taki zresztą był cel tego stypendium.

A.P. Co wydało Ci się najbardziej interesujące w tej nowej dla literatury przestrzeni?

K.P. Chyba bardziej niż to, co się wtedy w e-literaturze działo, zafascynowały mnie same możliwości, to, co potencjalnie mogłoby się zadziać. W trAce uczyłam się podstaw tworzenia stron internetowych: poznałam

⁴ Film, zatytułowany *Dark Hours & Finer Moments*, można obejrzeć on-line: <http://www.gabyagis.com/dark-hours-finer-moments/>.

odrobinę HTML i tego typu rzeczy (jak używać FTP, jak w ogóle umieszczać rzeczy w sieci itd.). Niby opanowałam podstawy, jednak szybko zorientowałam się, że nie mam talentu do projektowania, że projektowanie wizualne nie jest moim powołaniem. Dość wcześnie podjęłam więc decyzję, że jeżeli miałabym działać w tej przestrzeni, to zawsze na zasadzie współpracy, że będę się trzymać pisania i zaproszę do zespołu ludzi, którzy będą dobrzy w programowaniu i projektowaniu.

A.P. Wśród e-literatów zawsze można było znaleźć zarówno takich, którzy uczyli się programować, by tworzyć samodzielnie, jak i takich jak Ty, którym bardziej odpowiada praca w zespole. Mogłabyś opowiedzieć o tworzeniu wspomnianego przez Ciebie *Branded*, o współpracy z Talanem Memmottem?

K.P. Jak wszystko, co wtedy robiliśmy, i to miało miejsce on-line. Zresztą tak samo było na początku mojej współpracy z Chrisem Josephem. Nie pamiętam, gdzie Talan wtedy mieszkał, Chris był w Montrealu. To, w jaki sposób można było współpracować z ludźmi z całego świata, że wcale nie musiały w tym celu znaleźć się z nimi w jednym pokoju, wydawało mi się wtedy ogromną zaletą. Może trochę dziwnie podkreślać to teraz, w czasie pandemii, ale mówimy o czymś, co miało miejsce jakieś dwadzieścia lat temu. Wtedy taka możliwość wspólnej zdalnej pracy bawiła mnie, nawet w jakiś sposób wzywiała.

A.P. To wtedy pierwszy raz sięgnęłaś po dynamiczną typografię czy też połączyłaś w swoich tekstach słowa z obrazem lub dźwiękiem. Jak Ci się pracowało nad opowieścią, kiedy miałaś do dyspozycji takie nowe narzędzia? Jak się odnalazłaś we współpracy z Talanem?

K.P. Ponieważ już wcześniej pisałam dla filmu i telewizji, w gruncie rzeczy spędziłam sporo czasu, rozważając, co w istocie znaczy pisać „dla ekranu”. Oczywiście w telewizji, w filmach, tekst nie pojawia się na ekranie, to jest zasadnicza różnica, ale zastanawiałam się już nad tym, jak inne media mogą wzmacniać tekst. Czulałam więc, jakby to był po prostu kolejny krok. A jedną z rzeczy, jakich nauczyłam się, pracując nad *Branded* i innymi z tych wczesnych eksperymentów, było to, że jak dużej części tekstu można zrezygnować na rzecz innych mediów i jak bardzo trzeba ten tekst jednocześnie ograniczać. Wiele da się przekazać innymi środkami, nie trzeba już potem tego ujmować w słowa. W tamtych czasach (ale właściwie to dotyczy też pierwszych części *Inanimate Alice*) była taka niepisana umowa, że im mniej tekstu na ekranie, tym lepiej. Ludzie nie byli przyzwyczajeni do czytania tekstu na ekranie, więc rozsądniej było ograniczać go do minimum. Również wokół takich kwestii krążyły wtedy moje myśli.

A.P. Według mnie pewnego rodzaju oszczędność w operowaniu słowem i to, że tekst nie powtarza tego, co już zostało jakoś (innymi środkami) powiedziane, to jedno z wyróżników Twojego e-pisarstwa. Ale kiedy mówisz o filmie, nie mogę przestać myśleć o niemych kinie, o filmach awangardowych w rodzaju *Gabinetu doktora Caligari*, w którym tekst wykorzystano przecież w sposób bardzo szczególny. Czy to było dla Ciebie jakąś inspiracją?

K.P. Nie za bardzo... Raczej nie wydawało mi się to wtedy istotne. Ale to ciekawe, właściwie nie myślałam o niemym kinie w ten akurat sposób, a masz rację. Oczywiście widziałam te filmy, więc może to była podświadoma inspiracja?

A.P. Kiedy tworzyłaś *Branded*, współpracowałaś tylko z Talanem Memmotem. Nad kolejnym projektem, *The Breathing Wall*, utworem włączającym ciało czytelnika w akt lektury, tekstem, który domaga się, by go „przeoddychać”, pracowaliście już w trójkę: Ty, Stephan Schemat i Chris Joseph (*alias* babel). Za Twoim ostatnim utworem e-literackim stoi z kolei właściwie cały sztab ludzi. Co się dzieje w takiej sytuacji z autorską odpowiedzialnością za ostateczny kształt dzieła? Co z wolnością pisarza-artysty? Czułaś, że naprawdę możesz poprosić o wszystko, czy też były jakieś ograniczenia, które sprawiały, że praca nad opowieścią stawała się trudniejsza?

K.P. Chyba wolę pracę w mniejszym zespole, z jedną czy dwiema osobami, już choćby dlatego, że łatwiej wtedy wszystkim zarządzać. Ale lubię też rozumieć, co robią ci, z którymi współpracuję – nie jestem programistką, ale podoba mi się, kiedy wiem, co się dzieje. Obaj, i Andy Campbell, i Chris Joseph, są świetni w objaśnianiu tego, nad czym pracują. Prawdziwa współpraca zaczyna się wtedy, kiedy ja mogę zrozumieć, co robią oni, a oni wiedzą, co robię ja, wtedy można wspólnie efektywnie pracować. I oczywiście, im większy zespół i im bardziej zaawansowana technologia – tym trudniej taki stan utrzymać. Zawsze z zainteresowaniem śledziłam wspomnianych przez ciebie pisarzy, którzy wszystko robią sami (jak Christine Wilks, J.R. Carpenter czy Donna Leishman). Podpatrywałam, jak i nad czym pracują. Właściwie to, co robią, to rodzaj digitalnego rękodzieła. Pociąga mnie to, ale zarazem wiem, że sama nie potrafiłabym się w tym odnaleźć.

A.P. Podoba mi się Twoja metafora digitalnego rękodzieła. Myślisz, że o takim rodzaju współpracy, o jakim wspominałyśmy, można mówić też w kontekście literatury „analogowej”, drukowanej? Mam na myśli współpracę pisarzy odpowiedzialnych za warstwę tekstową dzieła i ilustratorów czy twórców książki, którzy tym słowom nadają konkretną formę, „książko-ciało”. W tej przestrzeni też znajdują się artyści, którzy decydują się brać na siebie odpowiedzialność za całość dzieła (jak Brian Selznick w swoich „powieściach w słowach i obrazach”) oraz ci, którzy decydują się na pracę zespołową (w Polsce takim słynnym artystycznym duetem byli Julian Przyboś i Władysław Strzemiński). Widziałabyś podobieństwa między takimi wspólnymi działaniami a współpracą w przestrzeni e-literackiej, o której mówiłaś?

K.P. Najoczywistszym przykładem byłyby tu chyba literatura dziecięca, tam ilustratorzy i pisarze cały czas współpracują. W przypadku tradycyjnej powieści możemy oczywiście mówić o współpracy z wydawcą i całym zespołem edytorów, ale to raczej coś innego, ta współpraca zaczyna się znacznie później. W moich działaniach w przestrzeni digitalnej zawsze zaczynam od wyboru zespołu. To nie tak, że szukam odpowiednich ludzi do współpracy, mając już pomysł i napisany tekst – jeszcze przed rozpoczęciem prac wiem, z kim chciałabym dany projekt tworzyć i od samego początku działamy razem.

A.P. To przypomina nieco „liberackie” współprace, które znam z literatury „analogowej”. Tamci artyści to często przyjaciele, którzy doskonale się znają. Ty też podkreślałaś, że ważny jest dla Ciebie bliski kontakt z tymi, z którymi współtworzysz, rodzaj mentalnego połączenia z nimi.

K.P. I zrozumienie tego, co robią.

A.P. Ogromną rolę odgrywa chyba też zrozumienie narzędzi, którymi możesz się posłużyć, skupienie się na tym, co mogą dać. Doskonale widać to na przykładzie *The Breathing Wall*, o którym już wspominałyśmy. Chciałam od razu spontanicznie zapytać Cię, skąd pomysł, by tekst reagował, „odpowiadał” na oddech czytelnika, ale pewnie musimy zacząć od powiedzenia kilku słów o tym „fizjo-cybertekście”, jak nazwała go Astrid Ensslin.

K.P. To był naprawdę fascynujący projekt... Zostałam przyjęta na tygodniowy kurs dotyczący interaktywności w narracji. Odbył się w Monachium, w 2003 czy 2004 roku, a jednym z wykładowców zaproszonych, by opowiedzieć nam o swoich projektach, był Stephan Schemat. Został z nami przez kilka dni i dużo wtedy rozmawialiśmy, świetnie się dogadywaliśmy. W końcu zdecydowaliśmy się na współpracę. Ubiegałam się o finansowanie w ramach Arts Council England i udało nam się do zespołu wciągnąć jeszcze Chrisa Josepha. Stephan opracował oprogramowanie pozwalające wykorzystywać w dziełach sztuki biofeedback. Jego partnerka, pracująca jako psychoterapeutka, korzystała z tej technologii w swojej praktyce i stąd wzięło się zainteresowanie Stephana tematem. Poszedł jednak o krok dalej, pytając, jak twórczo wykorzystywać taką technologię. Był pionierem artystów softwaru. W tamtym czasie mieszkał w Berlinie, więc kiedy ruszyliśmy z naszym projektem, pojechałam do Niemiec na pewien czas, żeby dowiedzieć się więcej o oprogramowaniu i o tym, jak mogłaby wyglądać nasza współpraca. W takich okolicznościach zrodziło się *The Breathing Wall*. Ale o historii, którą opowiada, myślałam już od jakiegoś czasu. Zresztą łączy się ona z historią z *Jellybone*, to kolejna opowieść o duchach.

A.P. Przypomina też bardzo narrację *Branded*, prawda?

K.P. Tak, łączy się z *Branded*, ale też z tym, że w latach dziewięćdziesiątych i potem, na początku dwutysięcznych, dwukrotnie byłam pisarką-rezydentką (*writer in residence*) w zakładach karnych, w dwóch różnych więzieniach. Wszystkie te historie o więźniach, o skrusze, żalu i wyrzutach sumienia mają swoje początki w tym właśnie okresie mojego życia.

A.P. Pisarka-rezydentka w więzieniach... Pamiętam, że swego czasu na potrzeby powieści prowadziłaś też badania w kasynie, fascynujące. Podoba mi się, jak opowiadane przez Ciebie historie łączą się między sobą, a także wędrują między platformami. Ale wróćmy na chwilę do *The Breathing Wall*, do historii osadzonego w więzieniu Michaela, niesłusznie oskarżonego o zamordowanie swojej byłej partnerki, Lany. Słyszy jej głos (tu pojawia się wątek duchów, o których wspominałaś) i próbuje – podobnie jak czytelnik – odkryć, kto naprawdę ją zamordował. Dlaczego fizjologia, oddech odbiorcy jest tak ważny w tym procesie?

K.P. To właśnie nad tym pracował Stephan. Biofeedback opierał się na mierzeniu twojego oddechu. Żeby doświadczyć opowieści, musiałaś założyć niedrogi zestaw słuchawkowy z mikrofonem, który należało umieścić poniżej nosa. To, do jak dużej części historii dotarłaś, zależało od tego, jak bardzo się zrelaksowałaś.

A.P. Poetyka tej części utworu, której odkrywanie zależało od rytmu naszego oddechu, bazowała przede wszystkim na dźwięku, prawda?

K.P. Stephan był doświadczonym zbieraczem dźwięków. Miał zresztą ogromne zbiory nagrań, które robił przez lata (potrafił pojechać do najbardziej na północ wysuniętego zakątka Niemiec tylko po to, by nagrać szum wiatru czy szum drzew na wietrze albo dźwięk morza). Dźwiękowy kształt *The Breathing Wall* był ściśle powiązany z rytmem oddechu, z wdychaniem historii, z tym, jak te dwa wymiary się ze sobą spletały. Na opowieść składały się też fragmenty narracji (zrobione we Flashu), nad którymi pracowałam z Chrisem Josephem. Stanowiły rodzaj przerywników, zaplanowanych punktów, w których wynurzasz się z dźwiękowego krajobrazu i doświadczasz fragmentu opowieści, by za chwilę znów zanurzyć się w świecie dźwięków.

A.P. Zatem słowa, dźwięki i obrazy uzupełniają się w tej opowieści, współtworzą historię. A oddech czytelnika jest elementem spajającym to wszystko. Sięgnęłaś po rozwiązania, które dziś są bardzo modne, ale nadal trudne dla pisarzy – zaproponowałaś czytelnikowi, by jego ciało nie pozostało obojętne dla opowieści czy procesu lektury. W tym kontekście chciałabym z Tobą porozmawiać o *Breathe*, Twojej ostatniej cyfrowej publikacji. Ta smartfonowa opowiadka ma podobny charakter – czyni miejsce, w którym znajduje się czytelnik, a nawet jego zachowanie, istotnymi w procesie lektury. Ale znów, ponieważ ta „książka” nie ma nic wspólnego z tradycyjnymi drukowanymi publikacjami, musimy chyba zacząć od opisanie tego, jak się ją w ogóle czyta. Co to za opowieść? Mogłabyś powiedzieć kilka słów na jej temat?

K.P. Jasne. *Breathe* to powieść na telefon komórkowy i kolejna historia o duchach. Opowiada o młodej kobiecie, która zaczyna uświadamiać sobie, że może komunikować się ze zmarłymi dzięki technologii – za pośrednictwem smartfonu. Bohaterka nie umie jednak tego kontrolować, ani też zrozumieć.

A.P. *Breathe* różni się też technologicznie od Twoich wcześniejszych projektów, prawda?

K.P. Ta opowieść żyje jako URL. To oznacza, że nie musisz jej ściągać, by do niej dotrzeć, a jedynie wpisać adres internetowy w wyszukiwarkę na swoim telefonie. Technologia pojawia się w *Breathe* na kilka różnych sposobów. Utwór wykorzystuje na przykład trzy API⁵, by wyciągnąć dane z telefonu użytkownika i wprowadzić je do historii.

A.P. I to jest niesamowite, historia nie tylko kradnie nasz czas (do czego jako czytelnicy jesteśmy, powiedzmy, przyzwyczajeni), ale i dane! Oczywiście

⁵ Interfejs oprogramowania aplikacji, ang. *application processing interfaces*.

musimy wyrazić na to zgodę. Ten rabunek jest kluczowy, dane służą potem do stworzenia immersyjnego doświadczenia lekturowego. Bo czytający *Breathę* naprawdę czuje się tak, jakby znalazł się w opowieści o duchach.

K.P. To właśnie jest moim zdaniem najlepsze w tym utworze. *Breathę* używa danych na temat czasu, lokalizacji oraz pogody do spersonalizowania historii, dopasowania jej do konkretnego odbiorcy. Wykorzystany jest też aparat w telefonie czytelnika – zdjęcie zrobione na początku lektury zostaje potem kilkakrotnie użyte w historii. Sfunkcjonalizowane są również właściwości ekranu dotykowego. Opowieść jest responsywna, bywa, że musisz odchylić telefon, by czytać. Jest też taki moment, kiedy wraz z dotknięciem ekranu uzmysławiasz sobie, że właśnie wymazujesz tekst. Zatem i różnego rodzaju haptyczne właściwości telefonu nie pozostają obojętne dla opowieści.

A.P. To fascynujące, w jaki sposób technologia służy w *Breathę* pogłębieniu, odświeżeniu formy opowieści o duchach. Jako czytelnik naprawdę czujesz się nękana/a przez zjawy, doświadczasz podobnych rzeczy, co bohaterka opowieści i tak jak ona nie do końca wiesz, co robić. Żeby lepiej uzmysłowić czytelnikom tego wywiadu, jak to się dzieje, powiedzmy wprost: jeśli czyta się *Breathę* w konkretnym mieście, jego nazwa pojawi się w historii (podobnie jak nazwy ulic i innych miejsc, które odwiedzimy). Kiedy duchy mówią nam, gdzie nas wczoraj widziały, wspominają miejsca, w których naprawdę byliśmy poprzedniego dnia. To czyni lekturę tej opowieści fascynującym, ale i zarazem przerażającym doświadczeniem. Miałam okazję rozmawiać o tym utworze ze studentami i nieźle się bawiłam, patrząc, jak odkrywają, że choć byli poproszeni o przeczytanie tego samego tekstu, każdy mierzył się z nieco inną opowieścią. Wspólnie śledziliśmy nie tylko łatwo dostrzegalne różnice (jak nazwy ulic, którymi szło się poprzedniego dnia), ale też te drobniejsze, nieraz bardzo subtelne i łatwe do przeoczenia. W efekcie scharakteryzowaliśmy *Breathę* jako tekst wariantywny, taki, który zmienia się wraz z każdym czytaniem.

K.P. Jak najbardziej, to właśnie taki tekst. I tak jak powiedziałaś, pewne wariacje są bardzo subtelne i raczej nie zwrócisz na nie uwagi, chyba że ktoś ci o nich powie. Dla przykładu – pogoda w opowieści dopasowuje się do pogody, jaka jest tam, gdzie czytasz. Można wziąć to za zbieg okoliczności. Podobnie dzieje się z czasem i znów – można to uznać za przypadek. Chciałam, żeby wariantywność tekstu była bardzo subtelna, bo widziałam teksty tego typu, takie które wykorzystywały API, i one zawsze były bardzo oczywiste. Na przykład historia zawsze zaczynała się: „Jest 10.32 i jesteś w Londynie” (wiesz, o co mi chodzi, teraz jest 10.32 i jestem w Londynie). To mnie denerwowało, bo było zbyt oczywiste. I tego dotyczyły dyskusje między mną a programistami, z którymi współpracowałam przy *Breathę*. Bo jak tylko zorientowali się, że mogą używać tekstu wariantywnego, chcieli, żeby w opowieści było jak najwięcej takich miejsc. Ale ja nie chciałam, żeby wprowadzać go tylko dlatego, że można; pragnęłam korzystać z niego w historii wtedy, kiedy miało to głębszy sens. Dużo o tym dyskutowaliśmy.

A.P. To niesamowite, że zawsze pytasz, po co korzystać z konkretnych możliwości czy narzędzi, zastanawiasz się, co może zaoferować taka, a nie inna

technologia. I w twoich tekstach służy ona nie tyle uatrakcyjnieniu opowieści, ile wzmocnieniu jej literackości. Bardzo to cenię. A może mogłabyś powiedzieć coś więcej o zespole, z którym pracowałaś? *Breathe* stanowiło część projektu *Ambient Literature*, ale, z tego co wiem, nie współpracowałaś przy tworzeniu go z głównymi programistami pracującymi przy pozostałych utworach, które powstały w ramach *Ambient Literature*. Z czego to wynikało?

K.P. To chyba dlatego, że spotkałam wtedy Teę Ugłow, która kierowała Google Creative Lab w Sydney. Wydaje mi się, że po raz pierwszy spotkałyśmy się w Brisbane na jednym z wydarzeń podczas STORY+ organizowanym przez Queensland University of Technology i Brisbane Literary Festival. W rozmowie z nią wspomniałam, że chciałabym stworzyć opowieść o duchach, wykorzystując smartfon. Zastanawiałam się wtedy, czy Google pracuje nad jakimś rozwiązaniem, które umożliwiłoby projektowanie z telefonu na twoje otoczenie, przeniesienie duchów z historii do pokoju, w którym ją czytasz. Tea wspomniała, że Google pracuje nad taką technologią. Wiele naszych początkowych rozmów dotyczyło tego tematu, możliwych sposobów na stworzenie historii w przestrzeni dowolnego pokoju, i to tak, by nie musiała to być instalacja. Ale w miarę naszych rozmów stawało się jasne, że taka technologia jeszcze nie istnieje (myślę, że do dziś jej nie ma), i żeby zrobić coś takiego, trzeba by było rozmieścić w pokoju bikony⁶, że nie da się tak po prostu zrobić projekcji z telefonu. Ale mimo wszystko, te pierwsze rozmowy przerodziły się w początek naszej współpracy. W tym czasie Google Creative Lab prowadził wspólnie z londyńskim Visual Editions projekt Editions at Play⁷, w ramach którego publikowano książki do czytania na telefonach.

A.P. To świetny projekt i warto też podkreślić, że brali w nim udział pisarze, którzy wcześniej nierzadko eksperymentowali z liberacką, innowacyjną formą drukowanej literatury, np. Reif Larsen, autor *Świata według T.S. Spiveta*. To właśnie Editions at Play opublikowało przecież jego *Entrances & Exits*, smartfonową powieść wykorzystującą interfejs Google Street View.

K.P. A nasz zespół składał się w efekcie ze mnie (oraz projektu *Ambient Literature*), Google Creative Lab i Visual Editions. W projekt została zaangażowana również agencja projektowa Grumpy Sailor Creative, z której usług korzystał główny zespół programistów w Sydney.

A.P. Czyli było wiele osób, z którymi musiałaś negocjować, że chcesz, by *Breathe* było dziełem literackim, a nie technologiczną ciekawostką. A swoją drogą – z wszystkich twoich cyfrowych opowieści ta jest najbardziej... książkowa.

K.P. Fakt. Ale to wyszło od nich, naprawdę, w dużo większym stopniu od nich niż ode mnie, po prostu taka była estetyka, którą wypracowało

⁶ Małe nadajniki wykorzystujące technologię Bluetooth.

⁷ Zrealizowane w ramach tej współpracy projekty (w tym i *Breathe*) można zobaczyć na stronie: <https://editionsatplay.withgoogle.com/#/>.

Editions at Play. Tylko nieliczne publikacje się wylały, jak *Seed* Joanny Walsh, które jest zupełnie nieksiążkowe. Na pewnym etapie naszej współpracy zdecydowano, że użyjemy modelu wypracowanego w Editions at Play, modelu, w którym, jako metafora druku przeniesionego w przestrzeń cyfrową, występują numery stron czy w ogóle strony. Wtedy jakaś część mnie była temu przeciwna, ale koniec końców doszłam do wniosku, że takie rozwiązanie znacznie ułatwia odbiór utworu. W pewnym stopniu właśnie te wpisane w ekran metafory kształtują całe doświadczenie – to, że *Breathe* przypomina książkę, czyni je nieco osobliwym. Ale oczywiście, kiedy już zaczniesz wchodzić w interakcje, dostrzegasz, że ta książka nie ma jednak nic wspólnego z klasycznym kodeksem.

A.P. Bo to „kodeks” na miarę XXI wieku. Z jednej strony potrzebne nam są czytelnice kompetencje, które ukształtowała w nas tradycja, z drugiej – lektura jest tak intuicyjna, że nie trzeba się nad jej mechanizmami zastanawiać. I wydaje mi się, że jest jeszcze jedna rzecz, która tu bardzo pomaga, coś, co znajdziemy też w innych Twoich pracach – raczej zawsze posługujesz się narracją linearną. Konsekwentna linearność to pewnego rodzaju wyróżnik Twojej twórczości, jakbyś lubiła ten rodzaj władzy nad historią. Zakładam, iż to dlatego, że grasz z innymi wymiarami tekstu, często oddajesz kontrolę nad nimi innym (czasem nawet czytelnikom), a przecież jako pisarz, twórca potrzebujesz jakichś narzędzi, by uczynić opowieść koherentną.

K.P. Tak, to zdecydowanie coś, co, dokładnie tak jak mówisz, łączy wszystkie moje teksty. Jest w tym ślad i mnie-pisarki, i mnie-czytelniczki. Taka struktura to też konsekwencja moich własnych preferencji czytelnicznych.

A.P. A chyba wcale nie tak wielu czytelników lubi zanurzać się w nielinearne opowieści. Nie każdy ma ochotę brać odpowiedzialność na siebie i decydować, co stanie się dalej, czy co robić. Nie jesteś też jedyną autorką tekstów cyfrowych, która stawia na linearność. Kiedy myślę o *Breathe*, myślę o nim również w kontekście projektu badawczego R&D⁸, *Ambient Literature*, poświęconego nowym formom literackim, jednego z wielu, w których bierzesz lub brałaś udział. W tym przypadku pełniłaś podwójną funkcję – nie tylko stworzyłaś *Breathe*, jeden z kilku tekstów artystycznych, które powstały w ramach projektu, ale też byłaś jednym z głównych *researcherów*. Mogłabyś powiedzieć coś o samej literaturze ambientowej (*ambient literature*)? Ta koncepcja wydaje się niezwykle aktualna i atrakcyjna dla czytelników, coraz częściej pojawia się też w akademickich dyskusjach.

K.P. Z całą pewnością. Jest atrakcyjna poprzez to, jak definiuje sam, intensywnie się teraz rozwijający, obszar.

A.P. Co jest nowatorskiego w tym spojrzeniu?

⁸ Projekty R&D (*research and development*) pozwalają połączyć badania naukowe (*research*) z działaniami praktycznymi, rozwojem gospodarki, przemysłu, kultury (*development*). W przypadku projektów realizowanych w obszarze kultury i sztuki mają służyć przede wszystkim rozwojowi przemysłów kreatywnych, wdrażaniu nowych rozwiązań technologicznych do świata sztuki.

K.P. Nowatorskiego? Żeby wyjaśnić to w sposób, w jaki zwykle się tego nie ujmuje: rzecz dotyczy wykorzystywania danych do tworzenia literatury. Chodzi też o lokacyjność (*situatedness*). Bo mówimy tu o opowieściach, które związane są z miejscami i o używaniu technologii, by doświadczać ich dokładnie tam, gdzie znajduje się czytelnik. Zatem to przestrzeń, w której czytelnika i jego działania naprawdę stawia się w centrum. *Ambient literature* uwypukla, jak bardzo sposoby, w jakie teksty digitalne mogą włączać odbiorców w opowieści, różnią się od tych, które znamy z druku.

A.P. Kiedy czytałam współredagowaną przez Ciebie książkę⁹, która była kolejnym pokłosiem projektu, zaskoczyło mnie, jak wielką rolę w Waszych badaniach odegrały wywiady z czytelnikami, które pozwoliły Wam sprawdzić, jak odbiorcy reagują na taki rodzaj opowieści. Wielu z nich podkreślało, że po prostu „byli w świecie opowieści”, że nie odróżniali, w którym wymiarze ontologicznym coś się wydarza – w świecie opowieści czy w ich własnym. Zastanawiam się, czy Twoje próby kreowania tego typu doświadczeń czytelniczych nie sięgają *The Breathing Wall*, dlatego pytałam Cię o relację naszego czytania i ciała, oddechu. Kiedy mówiłaś o *Breathe*, też podkreślałaś ten aspekt – chciałaś, by czytelnik pozostał w swojej przestrzeni i by ta przestrzeń stawała się częścią historii. W tym kontekście nie mogę nie myśleć o metalesie, figurze retorycznej pozwalającej elementom świata fikcyjnego wkraczać w realną rzeczywistość (czy też odwrotnie). Jak dla mnie, tworzenie literatury ambientowej to praca właśnie na poziomie metalesy. Ale nie wiem, czy byś się z tym zgodziła.

K.P. Ależ tak, w pełni. Tyle, że kiedy pracuję nad jakimś projektem, nigdy nie myślę o nim w taki teoretyczny, akademicki sposób. To przychodzi później. Myślę nawet, że gdybym próbowała sięgać po takie teorie w trakcie procesu twórczego, to bardzo by to utrudniało pracę.

A.P. Pewnie tak... Wiesz, w kontekście tego „nieświadomego metalesyjskiego pisarstwa” i multimedialności Twoich tekstów zawsze przypominają mi się też dwie metafory z książek Neala Stephensona. Pierwsza to *Metawers* z *Zamieci*, rzeczywistość wirtualna, w której fikcyjne, wirtualne byty i obiekty koegzystują z „normalnymi”, rzeczywistymi ludźmi i przedmiotami. Doświadczenie *Metawersu* ucieleśnia to, co oferuje *ambient literature*, również zatracenie poczucia granic między światami, między tym, co realne, a tym, co zmyślone. Ale wspominałaś też o innej swojej powieści smartfonowej, o *Jellybone*. W jej kontekście przychodzi mi zawsze do głowy *Diamentowy wiek* i *Lekcjonarz*, interaktywna książka, którą Stephenson tam opisywał: multimodalna, dopasowująca się do swojego czytelnika, żyjąca wraz z nim, oferująca najróżniejsze sposoby interakcji. Taka jak *Jellybone*. Mogłybyśmy chwilę porozmawiać o tym wspólnym „smartfonowym lekcjonarzu”? Wiele go łączy z *Breathe*.

K.P. Łączy je przede wszystkim bohaterka. Myślę, że moje utwory różni od tych używających choćby geolokacji to, że nie jest niezbędne, by czytelnicy byli na zewnątrz, na mieście. To dotyczy też *Jellybone*. Jest ku temu wiele

⁹ *Ambient Literature. Towards a New Poetics of Situated Writing and Reading Practices*, eds. T. Abba, J. Dovey, K. Pullinger, Palgrave Macmillan 2020.

powodów. W przypadku *Jellybone* i *Breathe*, ale też zapewne kolejnego projektu, nad którym będę pracować, szczególnie interesuje mnie wykorzystanie jako narzędzia storytellingu smartfonu, tego komputera, który nosimy w kieszeni. Ludzie robią tyle różnych rzeczy na swoich telefonach, więc zastanawiało mnie, co i jak chcieliby na nich czytać, jeśli by się na to w ogóle zdecydowali. Zarówno *Jellybone*, jak *Breathe* wzięły się właśnie z takich rozważań.

A.P. *Jellybone* było też nieco dłuższe niż *Breathe*. To już rzeczywiście powieść smartfonowa, nie opowiadanie.

K.P. Było o wiele dłuższe. Wydaje mi się, że przeczytanie całości zajmowało co najmniej godzinę, może i dłużej, choćby dlatego, że *Jellybone* składało się z 10 rozdziałów. Założenie było takie, by każdy rozdział stanowił może nie do końca samodzielną całość, ale by można było przeczytać go w oderwaniu od całości. Każdy kończył się też cliffhangerem zachęcającym do lektury kolejnego fragmentu. Te rozdziały miały rozmiar takiego fragmentu „na raz” i czułam, że to dla mnie istotne. Zawsze przeszkadzało mi w literaturze elektronicznej to, że czasami nie masz zielonego pojęcia, jak dużo czasu może trwać lektura, kiedy już ją rozpocznie.

A.P. Pamiętam, że w Twoim *Inanimate Alice* była taka informacja i to było naprawdę wygodne.

K.P. Jako czytelnik zawsze czułam się sfrustrowana, kiedy nie wiedziałam, czy potrzebuję jeszcze pięciu minut czy pięciu godzin. W groznawstwie istnieje koncepcja tzw. obietnicy sesji (ang. *session promise*). Sprowadza się ona do tego, że kiedy zaczynasz grać, wiesz, ile czasu Ci to zajmie, czy to będzie dwadzieścia minut czy więcej. I to nie znaczy, że musisz przestać po tych dwudziestu minutach, bo przecież jeśli coś jest dobre i cię wciągnie, będziesz chcieć więcej. Ale to jak z pakietem telewizyjnym – po prostu wiesz, że jest dziesięć godzinnych odcinków. I wydaje mi się, że czytelnicy odbierają to nie tylko jako użyteczne, ale też uspokajające. To właśnie chciałam osiągnąć w *Jellybone* dziesięcirozdziałową strukturą. Niby to dłuższy utwór, ale wiedziało się, że lektura każdego rozdziału zajmie siedem do dziesięciu minut.

A.P. To była też naprawdę wciągająca historia. Mówię „była”, bo dziś już nie mamy do niej dostępu. Nie znoszę tych coraz częstszych problemów z archiwizowaniem, zachowywaniem dzieł cyfrowych. Jestem w stanie zrozumieć, że nie możemy przeczytać prac, które – jak *The Breathing Wall* – powstały bez mała dwadzieścia lat temu, ale *Jellybone*? Przecież opublikowałaś je w 2017 roku... A jak Ty się czujesz, jako twórca, widząc tak wczesną śmierć Twoich utworów?

K.P. Nie poświęcam temu zbyt wiele uwagi, bo zawsze jestem skupiona raczej na tym, co dalej. Choć akurat teraz dużo się nad tym zastanawiam ze względu na nasze rozmowy¹⁰ i śmierć Flasha. Ta ostatnia sprawa, że wszyscy, którzy kiedykolwiek stworzyli coś we Flashu, zaczęli o tym myśleć.

¹⁰ Wywiad powstał przy okazji badań prowadzonych w ramach projektu poświęconego cyfrowej twórczości Kate Pullinger. Pracy nad tym projektem towarzyszą liczne rozmowy o coraz częstszych problemach z dostępem do części utworów oraz o możliwości stworzenia archiwum prac autorki.

A.P. Tak, i problem ten dotknął tak wielu Twoich prac...

K.P. Wielu moich utworów, ale też licznych projektów innych artystów. Ale ja zawsze miałam wrażenie, że dzieła digitalne są w jakiejś mierze bardziej efemeryczne, że musisz się z tym liczyć, pracując w mediach cyfrowych. Możemy powiedzieć, że w pewnym stopniu wszystkie dzieła są efemeryczne, z wyjątkiem tych, które odnoszą ogromny sukces. Jednak, jak powiedziałam, książki drukowane potrafią przetrwać, wciąż mogą być kupowane albo przynajmniej wypożyczane z bibliotek. Od dawna, od samego początku, kiedy internet pojawił się w naszym życiu, Margaret Atwood zwykła mówić, że to wszystko zniknie, kiedy zabraknie prądu, kiedy świat będzie się chylił ku końcowi i nastąpi załamanie branży energetycznej. Książki wciąż będą nam towarzyszyły, internet nie. Wydaje mi się, że zawsze miałam w tyle głowy to, o czym ona mówi. To prawda, że nasz świat jest tak bardzo zależny od tej infrastruktury.

A.P. Ale wróćmy do „katastrofy” *Jellybone*, tekstu, który zniknął, bo przestała istnieć platforma, na której był opublikowany. Byłam oczarowana jego multimedialnością; to linearna, bazująca na słowie historia, której integralną częścią były obrazy, dźwięki, nawet nagrania wideo. Mogłabyś opowiedzieć o pracy nad tym utworem, również o współpracy z Oolipo, startupem, który był jego producentem?

K.P. Oolipo chciało stworzyć dzieło, które wykorzysta afordancje telefonu, więc – podobnie jak w przypadku współpracy z Google Creative Labs – dużo dyskutowaliśmy o tym, jakie w ogóle mamy możliwości. A potem ograniczaliśmy te pomysły do tego, co rzeczywiście było osiągalne. Kiedy myślisz o afordancjach telefonu komórkowego, jest tyle rzeczy do rozważenia: fizyczność samego sprzętu, kompas, są telefony, które mają w sobie też barometr, kryje się w nich nieskończenie wiele rzeczy, których można użyć na potrzeby opowiadania. Ale, jak powiedziałam, to był proces podejmowania decyzji dotyczących tego, co jest osiągalne i co zadziała. Oolipo skupiało się w dużym stopniu na interaktywności i multimediami, na tym, w jak dużym stopniu można je włączyć w historię.

A.P. Włączyliście w nią również media społecznościowe. To znów każe mi myśleć o metalepsie. Kiedy analizowałam *Inanimate Alice*, dużo myślałam o obecności głównej bohaterki w mediach społecznościowych, to było w pełni metaleptyczne, choć tak tego wtedy nie nazywałam. To samo dotyczy Flossie, narratorki-bohaterki *Jellybone*. Ona nawet postowała o tym, jak czyta Twoją powieść, *The Weird Sister*. Czyim pomysłem było uczynienie z postów na Instagramie integralnej części opowieści?

K.P. Dyskutowaliśmy o tym, które media społecznościowe mogłyby zostać zintegrowane z platformą Oolipo, jednak to był przede wszystkim proces odkrywania, które z nich wpasuje się najlepiej w opowieść. Instagram wydał się nam najciekawszy ze względu na sposób, w jaki przekazuje treści wizualne. Rozważaliśmy Facebook, Twitter, ale to Instagram najlepiej pasował do historii. Zastanawialiśmy się nie tylko nad tym, jak włączyć media

społecznościowe do opowieści, w naszych dyskusjach wypłynęła również kwestia tego, czy chcemy odsyłać do zewnętrznych stron poprzez linki, pytanie o to, czy takie rozwiązanie by się sprawdziło.

A.P. I rzeczywiście, część treści z Instagrama została zintegrowana z opowieścią. Co ciekawe, choć nie mogę już czytać *Jellybone*, nic nie stoi na przeszkodzie, bym nadal śledziła konto Flossie na Instagramie. Słowem – choć utwór jest martwy, jedna z jego bohaterek wciąż żyje w mediach społecznościowych. To jest dość... niesamowite. Ale *Jellybone*, głównie dzięki swojej multimedialności, proponowało wiele takich niezwykłych momentów w trakcie lektury. Ja chyba najbardziej pamiętam ten, kiedy pękał ekran telefonu Flossie, a czytelnik widział to na swoim telefonie. Byłam tak zanzurzona w opowieść, także dzięki wciągającej pierwszoosobowej narracji, iż naprawdę miałam poczucie, że i z moim telefonem jest coś nie tak. Widziałas w takim włączaniu w cyfrowe narracje social mediów czy różnego rodzaju multimedii, z których na co dzień korzystamy na naszych telefonach, kolejny etap rozwoju narracji pierwszoosobowej, formy, którą bardzo często (obok technik punktu widzenia) wykorzystywałaś w swoich drukowanych powieściach i opowiadaniach, po którą sięgnęłaś też w wypadku *Jellybone*?

K.P. Nie wiem... Wydaje mi się, iż jedną z trudności przy tworzeniu drukowanych narracji, które wykorzystywałyby media społecznościowe, jest to, że ich konwencje są tak efemeryczne. Szybko się zmieniają, a ty zostajesz z tekstem, który wydaje się z poprzedniej epoki albo w jakimś stopniu przestaje być zrozumiały, myli czytelnika. Z tego powodu niezbyt chętnie z tego korzystałam. W powieściowej, przeznaczonej do druku wersji *Jellybone*, nad którą teraz pracuję (rozwinęłam historię z tej smartfonowej opowieści w powieść drukowaną o tytule *Nightingale*), jest wiele wiadomości tekstowych, ale pojawiają się po prostu jako jedna z form komunikacji.

A.P. A myślałaś o kształcie typograficznym tej powieści w tym kontekście?

K.P. Tak. Drukowana książka będzie przecież musiała zawierać wiadomości od duchów, te otrzymywane na telefon, i one oczywiście znajdą swoje reprezentacje w tekście. Ale nie wiem do końca, jak to zadziała. Jedną z rzeczy, które najbardziej podobały mi się w *Normalnych ludziach* Sally Rooney, powieści, w której też wykorzystano media społecznościowe, było to, że takie wiadomości stawały się po prostu formą dialogu, jednym ze sposobów, w jaki bohaterowie komunikują się ze sobą. I one dokładnie w taki sposób wyglądały na stronie, jeśli rozumiesz, co mam na myśli. Bardzo mi się to podobało, bo było eleganckie i w pełni zrozumiałe zarazem. I nawet jeśli za pięć lat nie będziemy już sobie wysyłać tego typu wiadomości, to nadal będzie czytelne jako zapis rozmowy bohaterów.

A.P. Ja odnajduję właśnie ten rodzaj naturalności opowiadania w Twoich tekstach, i tych drukowanych, i tych cyfrowych. Kiedy w tekstach digitalnych, choćby w *Jellybone* (ale odnosiłam to samo wrażenie w przypadku *Inanimate Alice*), widzę takie wiadomości na ekranie, to wydają mi się one po prostu najbardziej naturalną formą komunikacji. A tak na marginesie

historii „zrobionych” z wiadomości, ale też Twojej pracy nad drukowaną wersją *Jellybone* – wiesz, że niemiecki pisarz Tobor Rode opublikował powieść *The Message: Thriller*, której pierwowzorem była narracja opublikowana na platformie Oolipo? Nazwałabym ją epistolarną – podobnie jak nowomediálny pierwowzór składa się wyłącznie z wiadomości, które bohaterowie wysyłali do siebie. Tę drukowaną wersję można traktować jako rodzaj remediacji, ale może to był też jedyny sposób na ocalenie tekstu po śmierci platformy?

K.P. To ciekawe.

A.P. Wspominam o tym, bo mam wrażenie, że Ciebie też interesują relacje między drukowanymi powieściami a literaturą cyfrową. Kiedy myślę o całym cyklu Twoich opowieści o duchach, o *Branded*, *The Breathing Wall*, potem *Jellybone* i *Breathe* oraz o połączeniach między tym ostatnim a *Jellybone*, przychodzi mi też do głowy powieść *Landing Gear* i wszystkie jej cyfrowe parateksty. Ale nawet nie wiem, od czego mogłybyśmy tu zacząć, nie mam pojęcia, czy w tym wypadku można w ogóle mówić o jakimś tekście, który dał początek wszystkiemu. Spróbujmy to trochę uporządkować i powyjaśnić. Co dla Ciebie było inspiracją, punktem startowym?

K.P. Wszystko zaczęło się od historii o ludzkim ciele, które spadło z nieba na parking supermarketu, którą przeczytałam w „The Guardian”. Ludzie myślą, że mogą polecieć na gapę, ukrywając się w podwoziu samolotu – być może liczą na to, że zdołają dotrzeć do ładowni, czy po prostu chcą się tam ukryć. Większość z nich umiera, ale od czasu do czasu komuś udaje się przeżyć taką podróż. Historia z artykułu utkwiła mi w głowie i wielokrotnie do mnie wracała. Rozgrywała się na przestrzeni lat i w różnych mediach wraz z tym, jak o niej rozmyślałam.

A.P. To dość nieprawdopodobne, ale kiedy przyjechałam do Wielkiej Brytanii i zaczęłam czytać *Landing Gear*, trafiłam na podobny artykuł, najpierw w „The Guardian”, potem również w jednej z polskich gazet. Takie historie dzieją się każdego dnia.

K.P. I to chyba częściej niż nam się wydaje. W tym pierwszym artykule, który czytałam, najciekawsze było to, że po tym, jak odnaleziono ciało, dwóch dziennikarzy przeprowadziło śledztwo, by dotrzeć do informacji o zmarłym, bo nikt nie wiedział, kim był ani skąd pochodził. I udało im się to ustalić. Z kolei moje poszukiwania doprowadziły mnie do znalezienia historii, w których ludzie przeżyli.

A.P. Te historie i Twoje poszukiwania rzeczywiście znalazły odzwierciedlenie w *Landing Gear*, opublikowanym w 2014 roku, zatem 13 lat po tym, jak przeczytałas artykuł w „The Guardian”. Jednak nadal nie jestem pewna, czy to ta powieść była pierwsza. W czasie, kiedy nad nią pracowałam (wtedy jeszcze myślałam o innym tytule, *Our Stuff and Our Things*, który w końcu przypadł w udziale ostatniej części opowieści), tworzyłaś też bardzo ciekawy multimodalny projekt z Chrisem Josephem i mnóstwem innych ludzi. Więc może powinnyśmy jednak zacząć od niego, od *Flight Paths*?

K.P. Byłam też zaangażowana w projekt zatytułowany *A Million Penguins*, nie wiem, czy o tym wiesz.

A.P. Oczywiście, to przecież pierwsza szeroko rozpoznawalna *wiki-novell*! Powstawała w 2007 roku pod skrzydłami Penguin Books, a Ty moderowałaś całość z, o ile dobrze pamiętam, Sue Thomas i grupą studentów twórczego pisania z De Montfort University. Pisanie kolaboratywne to w ogóle wielki temat w kontekście twojej twórczości. Tyle że związane z *Landing Gear* kolaboratywne *Flight Paths* jest wyjątkowe poprzez swoją multimedialność.

K.P. Wspomniałam o *A Million Penguins*, bo *Flight Paths* było po części reakcją na tamten projekt. *A Million Penguins* trwało przez pięć tygodni jako Wiki i było niezwykle chaotycznym, stresującym i ekstremalnym doświadczeniem. Uczestniczyło w nim bardzo wiele osób i mieliśmy problemy z wandalami. Kiedy *A Million Penguin* dobiegło końca, a ja i Chris zastanawialiśmy się nad nowym projektem, nad którym moglibyśmy pracować równolegle z toczącym się już całkiem długo *Inanimate Alice*, interesowało mnie, jak mogłaby wyglądać współpraca na etapie zbierania materiałów do projektu, zorganizowana on-line, w formie otwartego forum. Byłam ciekawa, co ludzie wniesliby do takiego projektu. I to właśnie zrobiliśmy – założyliśmy blog i agregator treści. Wydaje mi się, że to Netscape Navigator umożliwił ci stworzenie strony i zebranie na niej wszystkich materiałów w taki sposób, że przypomniało to TweetDeck, jedną z platform, która pozwala ci otworzyć wiele kanałów Tweetera w tym samym czasie. Pozwalało to, powiedzmy, zebrać rozproszone media i umieścić je wszystkie na jednej stronie.

A.P. Dobrze, ale czy to pomogło Wam stworzyć opowieść? Bo pamiętam, że ludzie wysyłali Wam i umieszczali na tej stronie filmy, nagrania audio, teksty, pomysły, słowem – masę materiałów, których mogliście potem użyć, ale zastanawiam się, czy tego nie było za dużo.

K.P. Nie, bo to nie przypominało *A Million Penguins*. W tamtym projekcie brały udział tysiące ludzi, tu nie było ich aż tak wiele i to były głównie osoby, które w jakiś sposób były nam znane, nawet jeśli niekoniecznie osobiście. Więc zdecydowanie łatwiej się zarządzało tym wszystkim. Zaś same materiały były pożywką dla naszych rozważań, dla mojego i Chrisa myślenia o historii.

A.P. Jest chyba jeszcze jedna ważna różnica – w przypadku *A Million Penguins* uczestnicy mieli też możliwość edytowania tekstu, nawet jego ostatecznej wersji (choć prawdą jest też, że raczej niewielu z nich korzystało z tej możliwości). Zaś w przypadku *Flight Paths* to Ty i Chris ostatecznie stworzyliście całość. Dobrze myślę?

K.P. Te konwersacje on-line i łączenie treści oraz późniejsze fragmenty opowieści, za którymi stoję ja z Chrisem i które złożyły się ostatecznie na *Flight Paths*, to właściwie dwie oddzielne fazy projektu.

A.P. I nie tylko finalny efekt projektu, sześcioczęściowy utwór e-literacki, ma multimodalny charakter, była taka również kolaboracyjna, on-line'owa

praca nad nim. Myśleliście z Chrisem o *Flight Paths* jako jakimś rodzaju rozwinięcia drukowanej opowieści, nad którą pracowałaś, czy raczej postrzegaliście projekt jako inną, odmienną medialnie, inkarnację tej samej historii?

K.P. Zawsze, od samego początku naszych otwartych rozmów on-line o *Flight Paths* (jeszcze zanim projekt powstał), wiedziałam, że napiszę też powieść. Ale nie myślałam o tym, jaka ta powieść będzie, dopóki do niej nie usiadłam. Zawsze patrzyłam na te teksty jako części większej całości.

A.P. A co z innymi paratekstami *Landing Gear*? Mogłabyś opowiedzieć trochę o stworzonym w duecie z Andym Campbellem nowomediálním *Duel*?

K.P. Andy i ja dostaliśmy finansowanie na wspólną realizację tego projektu. Wtedy chyba jeszcze ciągle miałam nadzieję, że tradycyjny mainstreamowy wydawca mógłby być zainteresowany tego typu utworami cyfrowymi. Próbuję sobie przypomnieć, kiedy przestałam...

A.P. To smutne, że przestałaś.

K.P. Niekoniecznie. Wydawcy nie muszą interesować się takimi pracami. Mają swój model biznesowy, który pozwala im zarobić krocie. Inaczej wykorzystują technologie cyfrowe do wprowadzania innowacji, skupiają się nie na samej zawartości, ale na cyklu produkcji i dystrybucji i tym podobnych kwestiach. Nie muszą myśleć o nowych formach narracji, to, czym dysponują, wystarcza im w zupełności.

A.P. Ty jednak nieustannie pracujesz nad projektami, które zmuszają wydawców do myślenia o przyszłości storytellingu. I w pewien sposób jednak odniosłaś sukces w przypadku *Landing Gear*.

K.P. Z *Landing Gear* doszłam włączeniu tych dwóch przestrzeni zapewne najdalej, jak się da.

A.P. Wiązało się to pewnie też z tym, z jakim wydawnictwem wtedy współpracowałaś.

K.P. A nawet z konkretną osobą w tym wydawnictwie.

A.P. Masz na myśli Meghan MacDonald?

K.P. Tak, teraz pracuje w Wattpad¹¹ (od trzech czy czterech lat), ale wtedy była związana z działem projektów cyfrowych w Penguin Random House i miała odwagę trochę poeksperymentować. Udało jej się wykorzystać część budżetu przeznaczonego, jak sądzę, na marketing, by udostępnić *open source* kod i mark-upy (adiustacje) pierwszych trzydziestu stron *Landing Gear*, co umożliwiło ludziom tworzenie własnych API z ich wykorzystaniem.

A.P. Niektóre z cyfrowych paratekstów *Landing Gear* nie zaistniałyby pewnie bez jej pomocy. Jednym z nich była interaktywna mapa powieści. To

¹¹ Popularna platforma zrzeszająca bez mała 100 milionów czytelników i pisarzy z całego świata, służąca do dzielenia się twórczością (www.wattpad.com). Współpracuje m.in. z Penguin Random House UK, Macmillan Publishers oraz Sony Pictures Television czy Hulu.

był pomysł Meghan czy Twoja inicjatywa? Mogłabyś powiedzieć coś więcej o tej mapie i jej funkcji?

K.P. Kiedy Meghan zaczęła pracować z programistami z Penguin nad stworzeniem API, zaczęliśmy się zastanawiać, co można by z nim zrobić i wtedy z naszych dyskusji zrodził się pomysł na interaktywną mapę. Na początku rozważyliśmy udostępnienie w formie API całej powieści, ale to, oczywiście, niosło ze sobą problemy z prawem autorskim i dlatego ograniczyliśmy się do pierwszych trzydziestu stron.

A.P. Inny projekt, który Meghan MacDonald uczyniła możliwym, to hackathon w San Francisco. Wtedy te pierwsze 30 stron *Landing Gear* udostępniono uczestnikom, by mogli remiksować tekst, zrobić coś swojego na bazie Twojej powieści. Jeden z uczestników, David Harris stworzył nawet (z niewielką pomocą Billa Leviena) bota, który tweetował jako bohater *Landing Gear*. Jak się czułaś, widząc, jak Twoja opowieść jest przepisywana przez innych, jak Twój bohaterowie wchodzi w nowe relacje w nowych tekstach i nie należą już wyłącznie do Ciebie?

K.P. Wiesz, to było naprawdę ciekawe doświadczenie, dobrze się bawiłam. Praca z ludźmi od technologii i programistami zawsze sprawiała mi przyjemność, pewnie dlatego, że ci, z którymi się spotykałam, zawsze lubili literaturę. Mimo że przychodzili ze świata technologii, naprawdę interesowali się formą książki, tym jak można ją zmienić czy z nią grać. To niemal zawsze byli ludzie kochający czytać, więc chcieli myśleć o tym, jak czytanie mogłoby wyglądać w przyszłości.

A.P. Jeśli dobrze rozumiem, mieli też odwagę mówić: „Tak, zrobmy to” czy, czasami, „To akurat może być trudne, ale spróbujemy poszukać innego rozwiązania”.

K.P. Tak, i to jest właśnie to, co zawsze sprawiało mi przyjemność. Cieszyłam się tym wymiarem współpracy, tym „dobrze, zobaczymy; zobaczymy, czy to zadziała”.

A.P. Zależało mi, byśmy rozprawiły się z mitem, że masz dwa oddzielne życia, zupełnie jakby istniały dwie Kate Pullinger: jedna, która publikuje tradycyjne powieści i opowiadania, i ta druga, autorka tekstów cyfrowych. Dlatego chciałabym porozmawiać też o *Landing Gear* jako drukowanej powieści będącej w dialogu z nowomiedialnymi tekstami, książce, na której ostateczny kształt wpłynęły związane z nią utwory cyfrowe. We *Flight Paths* są sceny, w których tekst jest dynamiczny: spada z góry ekranu lub wędruje od jednego jego brzegu do drugiego, a ruchy te związane są z bohaterami i ich punktami widzenia. I choć w drukowanej książce tekst nie może dzwignąć ani się poruszać, w *Landing Gear* sięgnęłaś po podobne rozwiązanie, wykorzystując w tym celu układ typograficzny strony. Wiem, że uwielbiasz takie gry z punktem widzenia bohaterów, ale chciałam zapytać, co było pierwsze – pomysł na wykorzystanie na ich potrzeby dynamicznej typografii w tekście multimedialnym, czy chęć zerwania z tradycyjnym układem drukowanej strony?

K.P. Zdecydowanie tekst interaktywny był pierwszy. A *Landing Gear* dotyka cyfrowości na bardzo wielu poziomach, również jeżeli chodzi o bohaterów powieści, technologia jest wpisana w ich życie.

A.P. Tak, chyba również dlatego, że to tak koherentna, misternie uwarzona opowieść. Ale chciałam Cię zapytać o jeszcze jedną rzecz. W powieści typograficzna gra punktów widzenia pojawia się czterokrotnie, zestawiasz tam ze sobą nie tylko dwie (jak we *Flight Paths*) perspektywy, lecz nawet cztery. Czy takie właśnie odejście od klasycznego układu typograficznego strony było dla Ciebie naturalnym ekwiwalentem tego, co z Chrisem zaproponowaliście w tekście elektronicznym, czy może testowałaś też inne rozwiązania i to okazało się najlepsze?

K.P. Nie. A dodanie kolejnych głosów było naturalnym krokiem.

A.P. A co z układem typograficznym? Rozważałaś na przykład zapisanie zdań w różnych kierunkach?

K.P. Nie, chciałam, żeby tekst był zwarty, ciągły, raczej nieskomplikowany. Ale ciekawe były dla mnie reakcje czytelników na te fragmenty – nazywali je poezją. A ja nigdy nie pisałam wierszy. Znaczący pisałam, kiedy miałam 16 lat, ale poezja to nie jest to, czym się zajmuję, więc bardzo mnie to zaskoczyło. Bardziej myślałam o tych fragmentach jako o fizycznej manifestacji tekstu cyfrowego na stronie.

A.P. W *Landing Gear* jest jeszcze jeden moment, w którym zrywasz z klasycznym układem typograficznym – epilog. Wygląda zupełnie inaczej niż reszta książki. Raczej nie bez przyczyny. Dlaczego zdecydowałaś się nadać mu taki kształt?

K.P. Ze względu na zainteresowanie bohaterki kręceniem filmów dokumentalnych. Po prostu sensowne wydawało się, by był to scenariusz, a stopniowe odkrywanie, że końcowa część *Landing Gear* powinna przybrać taki właśnie kształt, było bardzo przyjemną częścią procesu pisania tego tekstu. Dało mi satysfakcję szukanie rozwiązania i znalezienie go.

A.P. Na koniec chciałabym Cię jeszcze zapytać, czy pracujesz nad jakimś nowym projektem?

K.P. Dużo pisałam poprzedniego lata, ale w czasie pandemii trudno mi znaleźć przestrzeń, by spokojnie zastanowić się nad tym, co chcę robić dalej. Grzebię sobie w różnych pomysłach, koncepcjach. Chętnie rozpoczęłabym jakąś nową współpracę. I marzy mi się spróbowanie stworzenia czegoś z wykorzystaniem tekstu i rzeczywistości rozszerzonej. Pociąga mnie ten właśnie kierunek, bo choć futurologi lubią snuć przypuszczenia, że telefony powoli będą odchodziły w zapomnienie, sądzę, że jeszcze trochę nam potowarzyszą i że oferują bardzo ciekawy sposób wchodzenia w interakcję ze światem. Ale myślę też, że niebawem rozwój mediów wizualnych to coś, z czym muszą się dziś liczyć ludzie lubiący tekst.

A.P. Jeszcze jedno pytanie na podsumowanie naszej rozmowy. Kiedy zaczynałaś swoją przygodę z e-pisarstwem, w czasie stażu w trAce, pracowałaś

nie tylko nad tekstami artystycznymi, o których rozmawialiśmy. Przygotowałaś też *Opening the Space*, dokument-instrukcję dla pisarzy, którzy chcieliby pracować z mediami cyfrowymi. Kiedy patrzy się na niego po tych prawie dwudziestu latach, wydaje się... niezbyt aktualny. Zawierał wskazówki dotyczące tego, jak używać poczty elektronicznej czy jak włączać audio i wideo do swoich tekstów. To wszystko rzeczy wtedy bardzo potrzebne, ale dziś raczej oczywiste. Więc chciałam Cię zapytać, co dziś poradziłabyś tym, którzy teraz, w trzeciej dekadzie XXI wieku, chcieliby zacząć zajmować się tworzeniem literatury elektronicznej.

K.P. Według mnie najważniejsze jest to, że musisz mieć dobrą historię. Może to brzmieć jak komunał, ale to naprawdę ważne. Trzeba mieć dobrą historię w sercu tego, nad czym pracujesz, oby to była historia, którą ludzie będą chcieli czytać lub która ich w jakiś sposób zaangażuje. A jeśli chcesz stworzyć pracę naprawdę dostępną, trzeba myśleć o takich sposobach wykorzystania technologii, platform, które będą szły w stronę sprawiania, że stają się niewidoczne, by czytelnik skupiał się na historii, nie na technologii.

A.P. Bardzo się cieszę, że zwróciłaś na to uwagę! Warto przypominać, że literatura, nawet nowomedianna, bazuje na słowach i na opowieści. To powinien być zawsze punkt wyjścia. To chyba też dobra pointa dla naszej rozmowy, za którą bardzo Ci dziękuję.

Kate Pullinger – nagradzana autorka tradycyjnych powieści i opowiadań oraz literatury elektronicznej. Już po przeprowadzeniu tego wywiadu, w maju 2021 roku, została wyróżniona prestiżową Marjorie C. Luesebrink Career Achievement Award (nagrodą za całokształt twórczości, przyznawaną corocznie przez Electronic Literature Organization). W 2009 roku jej powieść *Mistress of Nothing* zdobyła Governor General's Literary Award for Fiction, jedną z najbardziej prestiżowych kanadyjskich nagród literackich (autorka była również nominowana do Giller Prize), w 2014 pisarka otrzymała również Anne Green Award. Ostatni utwór cyfrowy Pullinger, *Breathe*, nominowano w 2019 roku do New Media Writing Prize.

Oprócz licznych powieści (poza wymienionym *Mistress of Nothing* – choćby *Forest Green*, *Landing Gear*, *A Little Stranger* czy *Weird Sister*) i opowiadań (np. debiutanckiego zbioru *Tiny Lies*) Pullinger napisała, wspólnie z Jane Campion, nowelizację filmu *Fortepian* (dostępną w polskim przekładzie). Obok wspomnianego *Breathe*, do uznanych na całym świecie utworów cyfrowych autorki należą m.in. nagradzany cykl *Inanimate Alice* oraz napisane wspólnie z Chrisem Josephem *Flight Paths: A Networked Novel*. We współpracy z Neilem Bartletem autorka stworzyła też cyfrowy pomnik pamięci, *Letter to an Unknown Soldier*. W jej dorobku znajduje się również libretto na podstawie *Portretu Doriana Greya* Oscara Wilde'a.

Na co dzień Pullinger wykłada twórcze pisanie (*creative writing and digital media*) w Bath Spa University (UK), gdzie kieruje także Centre for Cultural and Creative Industries. Aktualnie jest leaderem projektu *Amplified Publishing*, skupionego na przyszłości rynku wydawniczego w szerokim ujęciu.

Agnieszka Przybyszewska – z wykształcenia filolog i medioznawca, doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Katedrze Teorii Literatury Instytutu Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego. Pasjonatka wszelkich niekonwencjonalnych form literackich – od antycznej literatury wizualnej, przez liberaturę, po teksty elektroniczne. Współtwórczyni programu twórczego pisania w Uniwersytecie Łódzkim. Stypendystka NAWA w programie Bekkera (2020–2022) oraz w brytyjskim projekcie *Amplified Publishing* (2021–2022), laureatka nagrody im. Czesława Zgorzelskiego za najlepszą literaturoznawczą pracę magisterską w Polsce (2006), wielokrotna stypendystka MEN (2004–2008), autorka książki *Liberackość dzieła literackiego* (2015). Publikowała m.in. w „Tekstach Drugich”, „Przeglądzie Kulturoznawczym”, „Zagadnieniach Rodzajów Literackich” oraz wielu tomach zbiorowych. Członkini międzynarodowej Electronic Literature Organization (od 2013) oraz polskiego Centrum Badań nad Literaturą Elektroniczną, jedna z redaktorek *The Writing Platform*, a także tłumacz tekstów e-literackich (coraz mniej początkujący). Aktualnie pracuje nad monografią cyfrowej twórczości Kate Pullinger oraz popularnonaukową książką o literaturze elektronicznej. E-mail: agnieszka.przybyszewska@uni.lodz.pl



© by the author, licensee University of Lodz – Lodz University Press, Lodz, Poland. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license CC-BY-NC-ND 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)