O retoryce rozgrywania i dotyku oraz niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach literatury nowomiedialnej (rekonesans)

On Strategies of Openness to the Reader in Selected Examples of New Media Literature (A Reconnaissance)

Agnieszka Przybyszewska

Electronic version

URL: <http://journals.openedition.org/td/6796>

ISSN: 2545-2061

Publisher

The Institute of Literary Research of the Polish Academy of Sciences

Printed version

Date of publication: 1 février 2016

Number of pages: 169-188

ISSN: 0867-0633

Electronic reference

Agnieszka Przybyszewska, « O retoryce rozgrywania i dotyku oraz niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach literatury nowomiedialnej (rekonesans) », *Teksty Drugie* [Online], 1 | 2016, Dostępny online od dnia: 15 février 2016, Ostatnio przedlądany w dniu 11 juin 2019. URL : <http://journals.openedition.org/td/6796>

O retoryce rozgrywania i dotyku oraz niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach literatury nowomiedialnej (rekonesans)

Agnieszka Przybyszewska

TEKSTY DRUGIE 2016, NR 1, S. 169–188

DOI: 10.18318/td.2016.1.11

Nieco inna przyjemność tekstu, czyli o dziełach, które „pragną” fizycznego kontaktu

W 2008 roku na uniwersytecie w Sydney, w ramach badań nad interakcją za pośrednictwem dotyku, duet Mari Velonaki (artystka nowomiedialna) oraz David Rye (odpowiedzialny za kwestie techniczne i informatyczne) rozpoczął prace nad utworem *Circle D: Fragile Balances*, drugą z serii prac cyklu *Fish and Bird*. W pierwszej, której prototyp prezentowano w Linz na Ars Electronica w 2004 roku, dwa roboty – kochankowie przedstawieni jako wózki inwalidzkie – toczyły rozmowy, swobodnie przemieszczając się po niewielkim pokoju. Jednak każde wtargnięcie w ich przestrzeń widza-intruza zakłócało konwersację złożoną z wypowiedzi drukowanych na niewielkich karteczkach, rozrzuconych po pokoju (zapis imitował tu odręczne pismo, charakteryzując jednocześnie każdego z bohaterów). „Przylapani” kochankowie przestawali rozmawiać lub zmieniali temat konwersacji na błahe, np. pogodę. Ich ruch w przestrzeni (nagłe zwrócenie się do wchodzącego

---

Agnieszka Przybyszewska – dr, adiunkt w Katedrze Teorii Literatury w Instytucie Kultury Współczesnej UŁ. Badaczka literatury, literatury nowomiedialnej, związków literatury i innych sztuk. Autorka książki *Liberackość dzieła literackiego* (2015). Członkini Electronic Literature Organization, tłumaczka tekstów e-literackich. Kontakt: agnieszka...p@smrw.lodz.pl

interaktora, gwałtowne oddalenie się od niego) przekazywał emocje stojące za konkretnymi (acz w gruncie rzeczy przecież – bezosobowymi) działaniami. Z czasem, jeśli intruz zachowywał się wystarczająco neutralnie, roboty-kochankowie „przywyczajali się” do jego obecności i do ich konwersacji powoli powracały intymne tematy. Jednak każde nierozważne zachowanie obserwatorów mogło znów zniszczyć harmonię.

W przypadku *Circle D: Fragile Balances* fizyczną reprezentacją kochanków stały się z kolei dwa drewniane pudełka, których boki zbudowano z krystalicznych ekranów. Na nich zaś – znów w sposób imitujący odręczny zapis – wyświetlane były zdania i tym razem składające się na wymianę myśli kochanków. Praca w dość naturalny sposób zapraszała odbiorców, by podejść do ustawionych na wysokim stole-podeście sześciątów, chwycić je w dłoń i zagłębić się w tekst konwersacji. Drewniano-krystaliczne pudełka reagowały jednak specyficznie na taką ingerencję w ich „prywatność”. Tekst zniknął, zamazywał się, gmatwał i płał, a jedyną szansą na utrzymanie koherencji komunikacji było to, by użytkownicy znaleźli taki sposób trzymania czy obracania sześciątów, który zgry się z rytmem tekstów i ich autorów-robotów. Słowem – trzeba było „właściwie” tekstu dotykać, poszukać odpowiedniego gestu, który umożliwi lekturę: nie naruszy harmonii samego dialogu.

Obie przywołane (dodajmy: dość już leciwe) prace nowomediałne, choć używają słowa jako jednego z tworzyw, nie były dotąd rozpatrywane jako przykłady literatury elektronicznej, całkiem zresztą słusznie. Ja również nie zamierzam dokonywać tu interpretacyjnej rewolty, a jedynie potraktować przywołane utwory jako punkt wyjścia do rozważań (o wstępnym – pragnę zaznaczyć – charakterze) nad tym, czy i e-literackie teksty mogą dopraszać się konkretnych czytelniczych gestów, a dokładniej: czy takie czytelnicze zachowania mogą być wpisane w strukturę utworu, czy gest odbiorcy-czytelnika może być elementem projektowanej poetyki tekstu. Wiele z prac traktowanych jako przykłady literatury elektronicznej (m.in. znaczna część projektów włączonych do próbującej wyznaczyć e-kanon *Kolekcji Literatury Elektronicznej* ([Electronic Literature Collection], vol. 1 z 2006 roku i vol. 2 z roku 2011, vol. 3 planowany na rok 2016) to utwory, które jako formę interakcji wykorzystują konieczność cielesnego, zmysłowego, właśnie na gestach opartego kontaktu z dziełem. Symptomatycznym, jak sądzę, przykładem byłby tu *Toucher* Serge’a Bouchardona, w którym – by móc zobaczyć tekst – musimy nań m.in. dmuchnąć czy go dotknąć (wręcz – całkiem dosłownie – popieścić¹).

1 Jeśli dzieło „zazna przyjemności”, wyda z siebie dźwięki, które nas o tym poinformują.

Co ważne – Bouchardon korzysta w tej pracy z dość klasycznych interfejsów, dowodząc, że nowy rodzaj (cielesnej, zmysłowej, sensualnej) lektury nie musi wcale być związany wyłącznie z ekranami dotykowymi czy drogimi i trudno dostępnymi technologiami², że może zostać zaproponowany w tekście udostępnianym w sieci na każdy najzwyczajniejszy PC.

Celem tego szkicu będzie więc zwrócenie uwagi na utwory, które oczekują od odbiorcy konkretnych gestów, prace o charakterze literackim, których czytelnik musi być gotów do bardzo specyficznego typu interakcji z samym tekstem, by w ogóle móc go poznać. Kluczowa dla moich rozważań będzie właśnie interakcja o charakterze fizycznym, cielesnym, mocno sensualna. Tym samym – skupię się na pracach, które angażują czytelnika, czyniąc zeń nieodzowny element lektury będącej w istocie performansem, spektaklem, w wielu wypadkach przywołam utwory, które – jak przekonuje N. Katherine Hayles – trudno scharakteryzować przez kategorię artefaktu, gdyż w istocie zyskują raczej status wydarzenia (*event*)³. Będę zatem mówić o czytaniu innym niż to, które charakteryzował Calvino na pierwszych stronach *Jeśli zimową nocą podróżny*, o utworach, w stosunku do których nieco nieaktualne wydadzą się rozpoznania Amosa Oza, twierdzącego, że to dawniej książki „naprawdę były o wiele bardziej seksowne niż dzisiaj”, że to wtedy „było co powąchać, popieścić i pogłaskać”⁴. Trzeba dodać, że – w najszerszym ujęciu – chwyt poetycki, jakim można się w zarysowanym przeze mnie kontekście przyrównać, wpisują się w strategię otwierania tekstu na czytelnika, w tworzenie tekstów niejako „do uczestnictwa”.

W obrębie tego artykułu, szkicując jedynie pierwsze obserwacje z rozpoczętych w tym zakresie poszukiwań, chciałabym zwrócić uwagę również na to, że z interesującymi mnie zabiegami mamy do czynienia zarówno w obszarze „czystej” literatury elektronicznej (tekstów, jak ujęła to Hayles, *cyfrowo zrodzonych*)⁵, jak i wśród utworów, które można postrzegać jako przypadki

2 Co sugerować mogłyby najczęściej przywoływane jako przykłady takich e-literackich rozwiązań prace: choćby *Screen* (z technologią CAVE), *Text Rain*, *Still Standing* bądź *text.curtain*.

3 K.N. Hayles *The Time of Digital Poetry: From Object to Event*, w: *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, eds. A. Morris, T. Swiss, The MIT Press, Boston 2006, s. 181-210; M. Górka-Olesińska *Elektroniczne uwolnienie słowa. W środowisku poematów cyfrowych*, w: *Materia sztuki*, red. M. Ostrowski, Universitas, Kraków 2010, s. 511-523.

4 A. Oz *Opowieść o miłości i mroku*, przeł. L. Kwiatkowski, MUZA SA, Warszawa 2005, s. 28.

5 K.N. Hayles *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*, University of Notre Dame Press, Notre Dame 2008, s. 3.

graniczne: wśród mniej i bardziej wiernych adaptacji tekstów drukowanych na wersje nowomediałne (interaktywnych, wykorzystujących rozmaite interfejsy, w tym i ekrany dotykowe)⁶.

Literatura grywalna⁷, czyli o tekstach, które pragną (i muszą) być rozegrane

Obszarem, w którym wyraźnie widać, jak sprzęgnięte może być otwarcie tekstu na czytelnika z wprowadzeniem w jego strukturę owych czytelnicznych gestów potrzebnych do dalszego działania utworu bezsprzecznie są odmiany e-literatury, którą określamy mianem literatury grywalnej (*playable literature*)⁸, w obu jej wyróżnianych przez Noaha Wardrip-Fruina odmianach: *instrumentów tekstowych* (*textual instruments*) oraz *tekstów instrumentalnych* (*instrumental texts*)⁹. Tam właśnie nierzadko fizyczne, cielesne działanie czytelnika staje się wręcz warunkiem uruchomienia tekstu, jego pełnego poznania. Lektura staje się rozgrywką, doświadczenie literackie nagrodą, gdyż (odwrotnie niż w klasycznej grze) musimy konfigurować, by móc interpretować¹⁰. Kanoniczne i po

6 Te ostatnie dają się opisać albo jako wyraźne intertekstualne nawiązania (gdy wyraźne jest nowe autorstwo) albo jako remediacje, zatem teksty zrealizowane w nowym medium, przez ową nowomediałność nieco „lepsze”, wydobywające takie jakości nowego środka przekazu, które pozwalają udoskonalić określone aspekty pierwotnego tekstu.

7 Od czasu złożenia tego tekstu do druku ukazał się mój artykuł szerzej definiujący to zjawisko (*Ku literaturze grywalnej (kilka uwag wstępnych)*), „Przegląd Kulturoznawczy” 2014 nr 2). W szkicu tym również odnosiłam się do projektu analizowanego tu cyklu *Concreteons* Moreno Ortiza. Interesująco charakteryzuje zjawisko (również ilustrując wywód omówieniem twórczości przywołanego artysty) Piotr Kubiński w jednym z ostatnich numerów „Tekstów Drugich” (tegoż *Borges vs. Pac-Man. Zderzenie materii literackiej i struktur gier wideo*, „Teksty Drugie” 2015 nr 3).

8 Termin ten powstał jako kalka terminu *playable media*, a cały rozdział poświęcony tej kategorii można znaleźć m.in. w wydanej w 2007 roku książce *The Aesthetic of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media* pod redakcją Gendoli i Schäfera. Na polskim gruncie do terminu tego – wprowadzając kolejne zawężenie odnosi się np. Monika Górską-Olesińska, pisząc o *playable poetry* (M. Górską-Olesińska *Playable poetry i gry komputerowe. Krytyczne negocjacje*, w: *Ołbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Piłtus, Wydawnictwo UJ, Kraków 2012).

9 N. Wardrip-Fruin *Playable Media and Textual Instruments*, w: *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, eds. P. Gendolla, J. Schäfer, Transcript, Bielefeld 2007, s. 211-253.

10 M. Eskelinen *The Challenge of Cybertext Theory and Ludology to Literary Theory*, w: *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, eds. P. Gendolla, J. Schäfer, Transcript, Bielefeld 2007, s. 179-209.

wielokroć już omawiane przykłady (jak choćby projekty: *Screen, Text Rain* czy – krytycznie odnoszące się do interaktywnych tekstów e-literackich – *Still Standing*)¹¹ unaoczniają, jak istotny staje się w tym momencie czytelnik-uczesnik performance'u, rozgrywający¹² tekstową partyturę. Odpowiedzialny za kształt rozgrywki, staje się tym, który odpowiada również za ostateczną formę opowieści i kształtuje ją na nowo w każdym kolejnym odczytaniu. Bez niego (i bez rozgrywki) tekst nie stanie się, nie zaistnieje, nie wybrzmi, nie da się odczytać (stąd właśnie proponowane przez Hayles rozumienie takich dzieł literackich nie jako niezależnych od czasu i działań odbiorczych artefaktów, lecz – pozostających w ontologicznym związku z czasem i miejscem wykonania oraz samym rozgrywającym – *eventów*¹³).

Co istotne, takie otwarcie na odbiorcę przez wpisanie w tekst literacki strategii rozgrywki nie musi wiązać się z drogimi technologiami. Do konwencji gry na zwykłe PC odwołuje się też choćby przeznaczone dla młodzieży opowiadanie *Winter House* Naomi Alderman¹⁴. W tym wypadku graficzny kształt dzieła wymusza na odbiorcach klasyczną dla gier strategię odkrywania świata: wielokrotnie przemieszczamy się w przestrzeni, obierając – niczym w typowych grach fabularnych – drogę, skręcając w wybrane korytarze. Dopiero taka – dosłowna przeciwieństwo, sterowana gestami użytkownika – wędrówka umożliwia nam wejście w świat przedstawiony i stopniowe odkrywanie historii. Te (oraz inne, o których wspominam dalej) „realne” czytelnicze działania są konieczne dla rozwiązania zagadki morderstwa ojca głównej bohaterki. Jednocześnie, niczym w rozgrywce, uczestnik lektury musi konfigurować, zbierać fakty, by móc pójść (zatem w tym wypadku: przeczytać) dalej.

Praca Alderman wykorzystuje też czytelnicze gesty powielające działania postaci świata przedstawionego (które staną się dla mnie kluczowe w dalszej części niniejszego szkicu). Rozwiązanie takie odnosi się również do konwencji gier komputerowych (a zatem pozwala wpisać utwór w krąg literatury grywalnej): to przecież w nich użytkownik (identyfikując się z działającym bohaterem) wykonuje poszczególne zadania, co warunkuje rozwój rozgrywki.

11 O dyskusyjnej nieraz (a z pewnością różnicowanej) literackości tych utworów pisałam więcej w szkicu *Po(d)żeranie tekstu. Wstęp do rozważań o czytaniu kinetycznym*, w: *e-polonistyka* 3, red. A. Dziak, Wydawnictwo KUL, Lublin (w druku).

12 Być może zasadne byłoby wprowadzenie oprócz pojęcia „literatura grywalna” również terminu „literatura rozgrywalna”.

13 K.N. Hayles *The Time of Digital Poetry...*

14 Praca ta często wykorzystuje też strategie typowe dla hipertekstu.

U Alderman odbiorca może np. sięgnąć po lupę i przejrzeć pozostawione książki ojca, by znaleźć dalsze wskazówki (jeśli nie wykona tego „zadania” – np. dlatego że nie domyśli się, że miałyby coś takiego zrobić – wpadnie w narracyjną pułapkę bez wyjścia: nie będzie mógł poznać kolejnej części opowieści, nie „przejdzie” dalej, bo nie odczyta wiadomości, jaką ojciec pozostawił głównej bohaterce). To czytelnik musi także zajrzeć do szuflady, by wygrzebać z niej kolejne dokumenty, które pomogą rozwiązać zagadkę czy przesunąć kamień w ogrodzie, by odsłonić inną wskazówkę.

Zatem, choć tego typu narracje grywalne na pierwszy rzut oka nie przypominają najbardziej typowych *tekstów instrumentalnych* (ani tym bardziej otwartych nie tylko na niepowtarzalne wykonanie, ale i czytelnicze uzupełnienia *tekstowych instrumentów*), gdyż w gruncie rzeczy performatywność nie wydaje się ich najsilniej eksponowaną cechą (jak bezsprzecznie jest np. w kanonicznej dla tego typu tekstów pracy *abcdefghijklmnopqrstuwxv* Jörga Piringera), i w ich wypadku uczestnictwo, rozegranie tekstu jest warunkiem jego pełnego zaistnienia.

Warto jednak zaznaczyć tu dwie, istotne – jak sądzę – kwestie. Po pierwsze, przywołana praca Alderman to przypadek niejako graniczny: wbrew pozorom utwór ten – inaczej niż wcześniej przywołany *Screen* – nie jest wcale mocno otwarty na interakcję, co wynika z tego, że rygor opowieści w wielu momentach ogranicza wolność odbiorcy-gracza (grywalność staje się wtedy mniej realna a bardziej symboliczna, związana z wizualną aranżacją tekstu). Dla przykładu: kiedy po raz pierwszy widzimy plan domu, tylko teoretycznie możemy podążyć każdym możliwym korytarzem – w praktyce bowiem zwiędzić możemy tylko te dwa, które związane są z udostępnianą na tym etapie lektury częścią historii. Grywalność jest tu zatem bardziej fingowana, stanowi element konwencyonalny, a utwór Alderman nie daje swojemu czytelnikowi tak dużej swobody jak typowe teksty *playable literature*¹⁵. Niemniej bez uczestnictwa: bez nawet konwencyonalnego, częściowego, ale jednak „rozegrania” tekstu przez odbiorcę, sama historia nie ma szansy wybrzmieć.

Druga warta uzupełnienia kwestia to zarysowanie nieco szerszego kontekstu dla kategorii literatury grywalnej, terminu zaproponowanego,

¹⁵ Z inną sytuacją mamy do czynienia w przypadku wykorzystującej interfejs *Half-Life'u* (jednej z bardziej znanych gier typu FPS) pracy Sandy'ego Baldwina: *New Words Order. Basra* – tu czytelnicze rozegranie tekstu (w tym akurat wypadku: rozstrzelanie, gdyż mamy w gruncie rzeczy do czynienia z literacką „strzelanką”) jest nie tylko nie-fingowane, ale i kluczowe dla zrozumienia całego reinterpretującego tekst *Introduction to Poetry* Billa Collinsa utworu, co podkreślają analizy Wardrip-Fruina oraz Górskiej-Olesińskiej (N. Wardrip-Fruin *Playable Media and Textual Instruments*, s. 228-229; M. Górską-Olesińską *Playable poetry i gry komputerowe...*, s. 140-141).

przypomnę, dla tekstów elektronicznych. Z jednej strony literatura analogowa, tzw. p-literatura, nie wyklucza przecież wcale możliwości grywalności¹⁶, z drugiej zaś, wspominając o najnowszych tekstach elektronicznych, warto pamiętać, że już lata 90. przyniosły (i polskim odbiorcom) e-utwory wykorzystujące strategie aktywizowania czytelnika, czego dobrym przykładem byłaby nagradzana „interaktywna bajka” *Lulu i jej książka* francuskiego autora książek dla dzieci Romaina Victor-Pujebeta, wydana u nas w 1996 roku przez gdańskie wydawnictwo Mediascape.

Co ważne, we wszystkich tych sytuacjach strategia czytelniczego otwarcia, grywalność stały się elementami wpisanymi w tekst literacki już na poziomie jego konceptualizacji i kreacji. Pewne modelowe zachowania, gesty odbiorcy zostały zaplanowane jako składniki struktury dzieła, interakcja okazała się elementem uwzględnionym w procesie twórczym i poetyce tekstu. Dlatego właśnie, w konsekwencji, powstały utwory (i opowieści), za których odkrycie, dzianie się, pełną reprezentację odpowiada czytelnik jako nieodzowny wykonawca. Akt lektury – w dowolnym medium – po prostu może być w tym wypadku tylko czynnym aktem uczestnictwa.

Najciekawsze są, rzecz jasna, rozwiązania, w których ów grywalny wymiar otwarcia na czytelnika nie prowadzi tylko do estetycznego performance'u, lecz – istotnie – pozwala na głębszą interpretację utworu, jest silnie związany z samym przesłaniem tekstu lub jego strukturą (w dużym stopniu dzieje się tak w przypadku *Screen*, w znikomym – w pracy Alderman). W takich bowiem sytuacjach jednym z kluczowych elementów wpływających na znaczenie tekstu jest to, że weń gramy. Tym samym sam akt rozgrywki staje się chwytem literackim, który w procesie analizy i interpretacji musi być uwzględniany na równi z innymi środkami artystycznego wyrazu.

Doskonałym przykładem tekstu, który tak silnie interioryzuje strategię rozgrywki wydaje się cykl prac Benjamína Roberto Moreno Ortiza *Concreteons*,

16 Co ciekawe, nawet teoretycy e-literatury zwracają uwagę na owe papierowe wersje tekstów literackich do rozegrania. Wiele z nich, co warte podkreślenia, dałoby się sprawnie opisać kategorią liberackości (dość tu przypomnieć, że Katarzyna Bazarnik do wyznaczników liberatury dopisała z czasem i „interaktywność i ergodyczność”, które – w jej rozumieniu – wskazywałyby właśnie na otwarcie tekstu na interakcję z czytelnikiem) (K. Bazarnik *Liberatura czyli o powstawaniu gatunków (literackich)*, w: Zenon Fajfer. *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999-2009*, red. K. Bazarnik, Korporacja Ha!art, Kraków 2010, s. 160). Jörgen Schäfer z kolei traktuje jako jeden z analogowych przykładów literatury grywalnej tom *Strażnik bierze swój grzebień* Herty Müller wydany przecież w serii *Liberatura* (J. Schäfer *Gutenberg Galaxy Revis(it) ed*, w: *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, eds. P. Gendolla, J. Schäfer, Transcript, Bielefeld 2007, s. 146-147).

seria utworów-gier podwójnie rozprawiających się z tradycją. Autor bowiem równolegle odwołuje się do historii gier (nie tylko) komputerowych (przywołując klasyczne arkadówki, Pacmana czy znaną użytkownikom Nokii wersję węża¹⁷) oraz do tradycji literatury iberoamerykańskiej (przez odwoływanie się do istotnych dzieł i autorów od Złotego Wieku po współczesność). Przypisując owe dwie tradycje, Moreno Ortiz tworzy cykl, w którym nawet na poziomie samych (epatujących zabawami słownymi) tytułów widać silne zespolenie literatury i grywalności: wykorzystujący interfejs nokiowskiego węża, a zarazem będący grywalną adaptacją wiersza Nicanora Parra *La víbora* (hiszp. żmija) utwór nosi tytuł *Nokianor Parra*, zaś tekst Ulisesa Carrióna, wpisany w schemat arkadówki, jest zatytułowany *Arkcarrión*.

Na przykładzie tego ostatniego dzieła chciałabym pokazać sposób, w jaki Moreno Ortiz angażuje grywalność przepisanych tekstów do tworzenia semantyki przekazu. Przede wszystkim, choć tytuł i pierwszy ekran utworu wprost odnoszą nas do związanego z Fluxusem meksykańskiego artysty (reformatora książki kodeksowej, rozumianej jako neutralne medium sztuki słowa i propagatora idei „nowej sztuki robienia książek”), autorem tekstu utworu, w który gramy, jest Jorge Manrique, jeden z przedstawicieli hiszpańskiego Złotego Wieku, poeta który zdaniem Marii Strzałkowskiej „zasłynął właściwie jedynie z bardzo pięknej elegii na śmierć ojca”¹⁸. I to słowa tej właśnie lirycznej refleksji o śmierci i przemijaniu (*Coplas por la muerte de su padre* z 1476 roku) stają się u Moreno Ortiza budulcem muru, który – niczym w dowolnej arkadówce – gracz zbija piłeczką (w jej roli występuje tu znak zapytania).

Mogłoby się więc wydawać, że – podobnie jak w przywołanym *Nokianor Parra* – istnieje silna semantyczna zależność między wybraną formą gry i przesłaniem tekstu. W pierwszym bowiem przypadku wiersz o kobiecie-żmii (która z czasem do tego stopnia utrudnia życie podmiotowi lirycznemu, że ten niemal się dusi) przybiera formę gry w węża¹⁹. Równocześnie, im dłużej uczestniczymy w rozgrywce, tym bardziej rośnie nasz – ukształtowany z liter wiersza Nicanora Parra – wąż, aż jego wszechobecność nas przytłoczy, niemalże przydusi, czyniąc dalszą rozgrywkę prawie niemożliwą. Podobnie

17 Moreno Ortiz przywołuje również analogowe odmiany gier – Mallarmé zestawiony jest w *Concretoons* z „cubilete” – kubańską odmianą gry w kości.

18 M. Strzałkowska *Historia literatury hiszpańskiej*. Zarys, Ossolineum, Wrocław 1968, s. 52.

19 Zjedzenie każdego kolejnego punktu owocuje wydłużeniem węża o kilka liter – tak stopniowo wąż przeradza się w wiersz.

jak tytułowa bohaterka wiersza uczyniła nieznośnym życie „ja” lirycznego. W przypadku *Arkcarrión* można by przyjąć, że melancholijne pytania o to, gdzie podziało się tak wielu ważnych ludzi, czemu rozproszyły się cenne uczucia czy wytwory kultury (i inne artefakty), znajdują odbicie w rozgrywce, w której sam tekst znika, odchodzi, zostaje unicestwiony – na swój sposób również przemija. A jednak tak czytana praca Moreno Ortiza stałaby się dość upraszczającą ilustracją, grywalny kształt nowomediałnej adaptacji utworu Jorge Manrique nie miałby zaś specjalnych walorów semantycznych, gdyż rozegranie utworu – nie wnosząc nic nowego – bliskie byłoby czystej zabawie.

Tymczasem klucz do zrozumienia, że sytuacja wcale nie jest tak prosta, tkwi w postaci Ulisesa Carrióna, zwłaszcza zaś w *Textos y Poemas* opublikowanym w 1973 roku na łamach czasopisma „Plural”. Na przykładzie *Coplas por la muerte de su padre* Carrión pokazywał tam, jak każdy tekst literacki daje się sprowadzić do (jedynie prawdziwie znaczącej i będącej istotą wszystkiego) struktury. Owo przejście ma się dokonywać na drodze oczyszczenia tekstu ze słów i jest, w konsekwencji, głębokim procesem dekonstrukcji, co warto podkreślić: procesem o charakterze performatywnym i otwartym na ingerencję Innego. Dążenie do stanu bez słów zaś, do struktur pierwotnych, rodzi się z wiary, że kiedy nie ma już nic, co odsyłałoby do znaczeń, samo znaczenie może stać się uchwytne. Tym, kto – według Carrióna – jest odpowiedzialny za wypełnienie struktur znaczeniem, jest Obcy, Inny (słowem: w tym wypadku czytelnik), który – dochodząc do struktury – dekonstruuje tekst (co zdaje się tworzeniem właściwego, otwartego na uzupełnienie treścią komunikatu), wypełnia go nowym (związanym z własnymi doświadczeniami) znaczeniem.

Zatem – kiedy czytamy tekst, przede wszystkim niszczymy go, pozbawiamy go sensów ukrytych za poszczególnymi słowami. Proces lektury jest więc uwalnianiem wiersza od zaplanowanych przez autora znaczeń, oczyszczaniem czy przygotowywaniem struktury. Dokładnie tym samym – czym rozgrywka w pracy Moreno Ortiza. W tym przypadku „czytanie” polega przecież na (dosłownym) zbijaniu słów Jorge Manrique, a wygrana tożsama jest z unicestwieniem wszystkich liter i pozostawieniem wyłącznie znaków interpunkcyjnych (a więc tekstu w kształcie modelowych Carriónowskich przepisów, jakie – właśnie na bazie *Coplas por la muerte de su padre* – autor publikował na łamach „Plural”). Grywalność tekstu, szczególnie zaś czytelnicze bycie graczem, urasta tu zatem do rangi aspektu kluczowego do zrozumienia wymowy dzieła: otwarcie na czytelnika, zaproszenie go do rozgrywki stało się przemyślanym elementem poetyki tekstu, którego dostrzeżenie w interpretacji wydaje się konieczne.

Uwikłanie w *gestowe naśladownictwo*²⁰, czyli o tekstach, które oczekują konkretnych gestów, działań i zachowań

Jedną z najłatwiej dostrzegalnych konsekwencji angażowania czytelników w rozgrywanie literackich opowieści jest sięganie przez autorów po chwyt operujące się na gestach, które powtarzają pewne czynności ze świata przedstawionego. W ten sposób odbiorca musi niejako odegrać część wydarzeń, co wpływa na silniejszą immersję w świat przedstawiony bądź na pogłębienie (łączącego czytelnika i bohaterów opowieści) mechanizmu projekcji-identyfikacji, a nieraz może też podkreślić sposób prowadzenia narracji. Jak wypunktowywały Maria Angel i Anna Gibbs, taki „cielesny performance” staje się coraz bardziej charakterystyczny dla czytania (i pisanania) w środowisku digitalnym²¹. Wielu ciekawych przykładów dostarczają zaś nawet nie tylko same teksty elektroniczne, ale i książki zremediowane, co chciałabym zilustrować dwoma przykładami: przeznaczonych dla dzieci autorskiej nowomediałnej remediacji książki *The Heart and the Bottle* Olivera Jeffersa²² oraz adresowanej do starszych odbiorców aplikacji *iPoe*, w której należące do kanonu opowiadania doskonale prze-pisano na język nowych mediów.

Pierwsza z przywołanych pozycji to historia dziewczynki, która styka się ze śmiercią ważnego dla siebie członka rodziny. Kiedy ją poznajemy, jest ciekawą świata, pełną energii osobą, robiącą wiele rzeczy. Młody czytelnik może dzielić z nią jej aktywności, gdyż w wersji interaktywnej *The Heart and the Bottle* pełne jest otwartych na interakcję stron: m.in. można razem z bohaterką odnajdować kształty ukryte w gwiazdach²³ czy w jej imieniu narysować obraz, który potem zawisnie w jednym z pokoi domu, dowodząc, że nasze działanie może wpłynąć na fikcyjny świat, współkonstruować go.

Jednak kiedy umiera dziadek dziewczynki, bohaterka, by uniknąć bólu, postanawia zamknąć swoje serce w butelce i – w konsekwencji – traci zainteresowanie światem, porzuca swój dotychczasowy tak aktywny sposób bycia.

20 Termin *gestural mimicry* wprowadzam za Marią Angel i Anną Gibbs (M. Angel, A. Gibbs *At the Time of Writing: Digital Media, Gesture, and Handwriting*, „Electronic Book Review” 30.08.2013. (<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/gesture> (1.11.2013)).

21 Tamże.

22 Tom wydany pierwotnie jako ilustrowana książeczka dla dzieci doczekał się również swojej interaktywnej wersji elektronicznej.

23 Czytelnik musi w tym wypadku odnaleźć konkretne kształty na ustalonych gwiazdach niebie. Jeśli mu się uda, dowiaduje się, z czym dany kształt kojarzy się bohaterce.

Młody czytelnik doświadcza tej zmiany, po raz kolejny obcuując ze stronami, które wcześniej pozwalały mu na grę, interakcję, a teraz ją uniemożliwiają. Zatem w tym wypadku istotne dla budowania semantyki utworu jest nie tylko samo wprowadzenie czytelnicznych gestów jako implikowanego i pożądanego elementu lektury i przyzwyczajanie doń odbiorcy²⁴, ale i bardzo konsekwentne wykluczenie możliwości korzystania z tego wyuczonego sposobu obcowania z tekstem.

Możliwość interakcji powraca w książce wraz z chwilą, gdy do bohaterki dociera, jak wiele traci, żyjąc bez serca, i postanawia wydobyć je z butelki. Jednak zadanie okazuje się prawie niewykonalne. I o ile w drukowanej książce sugerowały to jedynie ilustracje – w interaktywnej wersji użytkownik może (a wręcz powinien) sam próbować wszelkich metod rozbicia butelki i wyjęcia serca. Wydaje się, że doświadczenie niemocy (żadne z dostępnych rozwiązań – od piły przez dynamit po rzucanie butelką z muru – nie rozwiązuje problemu) silniej przemówi do dzieci niż jej opis. W przypadku młodych czytelników strategia polegająca na włączeniu cielesnej interakcji, gestów, w proces lektury jest bardzo naturalna i – co chyba najważniejsze – pomaga im wdrożyć się w typowe dla literatury mechanizmy, ułatwia wejście w fikcyjny świat (gdyż działając, szczególnie zaś widząc efekty swoich działań w fikcyjnym świecie, łatwiej dokonać aktu zawieszenia niewiary).

Zastanawiając się, czy podobne rozwiązania mogą być przydatne w przypadku nieco starszych czytelników, warto na pewno przywołać nagrodzony nowojorską Publishing Innovation Award projekt *iPoe Collection: The Interactive and Illustrated Edgar Allan Poe Collection* zrealizowany w 2012 roku przez hispańską agencję Play Actividad²⁵. Warto dodać, że dziś na rynku dostępna jest cała, stale rozrastająca się, kolekcja *iClassics*, której czytelnikom proponuje się również cyfrowe adaptacje dzieł Dickensa i Lovecrafta. Twórcy mówią w tym wypadku o „literaturze 3.0”, podkreślając, że oferowane przez nich w pełni interaktywne aplikacje „odświeżają koncepcję lektury, zamieniając ją w eksperymentującą eksplorację kanonu, podczas której użytkownik wchodzi w interakcję z historiami, angażuje się w nie i jest przez nie otoczony”²⁶. W przypadku *iPoe* zarówno rozmaite rozwiązania włączające w obręb jednego komunikatu

24 Warto tu dodać, że użytkownicy książki mają do dyspozycji również wskazówki – w razie gdyby nie wpadli na to, jak wchodzić w interakcję z poszczególnymi stronami zawsze mogą kliknąć na ikonkę pomocy.

25 Druga część kolekcji ukazała się już w 2013 roku, obecnie dostępna jest kolejna.

26 Zob. www.iclassicscollection.com (20.01.2016).

różne media (rozpisujące komunikat między nie), jak i zaplanowane użycie czytelniczych gestów podporządkowane są temu, by jak najlepiej (a w gruncie rzeczy – zgodnie z duchem teorii remediacji – po prostu lepiej) oddać charakter narracji Poe'go. I tak w opowiadaniu *Serce – oskarżycielem*²⁷ wprowadzenie obrazów, dźwięków czy fragmentów o charakterze filmowym ma na celu nie tylko wizualno-audialne zilustrowanie historii (np. dźwięk zegara, odgłos stukania do drzwi), ale i wywołanie w odbiorcy wrażenia, że jest jednym ze świadków historii, silniejsze zanurzenie go w świat przedstawiony, co wydaje się motywowane sposobem prowadzenia przez Poe'go narracji. Podmiot kilkakrotnie zwraca się przecież do czytelników: „gdybyście mogli jednak podpatrzeć, jak sprawnie działałem!”²⁸ lub „czy słyszycie? – Nasłuchujcie!”²⁹, co motywuje do takiej nowomediacyjnej adaptacji tekstu, by owo usłyszenie i zobaczenie stało się możliwe. Przywołane wyznanie narratora przypomina rozważania Josepha Conrada z *Przedmowy do Murzyna z załogi „Narcyza”*, gdzie pisarz zwracał uwagę na rolę apelowania do zmysłów odbiorców³⁰, postrzegając właśnie w tym aktywowaniu czytelniczych doznań sensualnych drogi ku ocaleniu siły języka literatury³¹. Conrad pisał wręcz: „Moim zadaniem, które usiłuję wykonać, jest sprawić za pomocą pisanego słowa, byście usłyszeli, byście poculi – a nade wszystko, byście z o b a c z y l i”³².

27 Odnosząc się do trójjęzycznej (angielsko-hiszpańsko-francuskiej) publikacji Play Creatividad, będę się posługiwała polskim tłumaczeniem *Opowieści niesamowitych* (Poe 1976). Cytaty z opowiadania *The Tell-Tale Heart* podaję zatem w tłumaczeniu Leśmiana.

28 E.A. Poe *Opowieści niesamowite*, przeł. B. Leśmian, St. Wyrzykowski, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1976, s. 118.

29 Tamże, s. 124.

30 Stwierdzał: „Wszelka sztuka zwraca się przede wszystkim do zmysłów, a zamierzenie artystyczne, jeśli jest wyrażone w słowie pisanym, musi też odwoływać do zmysłów w swoim wzniosłym pragnieniu dotarcia do tajemnej sprężyny reakcji uczuciowej. Musi usilnie starać się osiągnąć plastyczność rzeźby, barwność malarstwa, czarodziejską sugestywność muzyki” (J. Conrad *Przedmowa do Murzyna z załogi „Narcyza”*, przeł. B. Zieliński, w: tegoż *Dzieła wybrane*, tom. 1, PIW, Warszawa 1987, s. 433).

31 Silnie pobrzmiewa w jego wypowiedzi próba ucieczki od tego, co kilkadziesiąt lat później Skłowski nazwie „martwością słowa”: „Tylko przez całkowite, niezachwiane dążenie do doskonałego stopienia formy i treści, tylko przez niestrudzoną, nigdy nie słabnącą troskę o kształt i brzmienie zdań można się zbliżyć do plastyczności, do koloru, można sprawić, by blask czarodziejskiej sugestywności zaigrał przez ulotną chwilę na banalnej powierzchni słów – starych, starych słów, wytartych, zniekształconych przez wieki niedbałego używania” (tamże).

32 Tamże, podkreślenia autora.

Wydaje się, że nowomediałna edycja opowiadań Poe (a co za tym idzie – w najszerszym ujęciu – potencjalnie i każda inna tego typu adaptacja) może pozwolić osiągnąć ten cel lepiej niż klasyczna forma tekstu właśnie dlatego, że silniej aktywuje nasze zmysły. Realizuje zatem założenia remediacji i ułatwia w nowym medium opowiedzieć istotnie „lepiej”: sprawniej, bardziej sensualnie. Tym samym siła projektu Play Acitividad tkwiłaby w zaangażowaniu innych niż werbalne kodów do wzmożenia siły przekazu (bynajmniej nie na drodze dublującej przekaz słowny ilustracji) i zbliżeniu w ten sposób sposobu prezentowania opowieści do ideału od wieków artykułowanego przez artystów.

Podobnie ma się sprawa z gestami czytelnicznymi: i one nie tyle powtarzają treść, co wzmagają siłę przekazu (zgodnie z duchem pierwowzoru). Bazującej na nich interakcji wymaga strona opowiadania, na której został opisany moment stopniowego odsłaniania lampy przez skradającego się do starca bohatera. To palec/dłoń czytelnika (których ruch odtwarza ruch ręki narratora) rozświetla stopniowo mrok, umożliwiając nie tylko dostrzeżenie oka, które zobaczył (rozświetliwszy ciemność) bohater opowiadania, ale i w ogóle – śledzenie tekstu. Każde zaniechanie interakcji zaciemni znów obraz, uniemożliwiając lekturę. Zatem – wizualny kształt tej strony (ale dodam: i innych) został podporządkowany zabiegom istotniejszym niż oddanie kolorem ciemności, projektowany był tak, by włączyć czytelnika w historię, zanurzyć go – wymuszając cielesne zaangażowanie – mocniej w snutą opowieść (czyniąc go odpowiedzialnym za choć częściowe jej rozegranie). Z tego zapewne powodu, gdy bohater dokona mordu, spojrzysz czytelnikowi prosto w oczy, ten zaś – na kolejnej stronie – by móc przeczytać o kawałkowaniu zwłok (by odsłonić tekst), będzie musiał poćwiartować ciało zmarłego. Dzieje się tak, gdyż wykorzystano tu znany już z EPUB-ów pierwszej generacji model ilustracji, którą można dowolnie przesuwac. W tym przypadku zasłania ona opowieść, zaś – naturalny dla czytelnika – gest przesunięcia obrazu powoduje jego modyfikację (ciało rozpada się, wyraźnie krwawiąc), dzięki której zwykle dotknięcie zrównuje się z ćwiartowaniem zwłok.

Zatem w przypadku *iPoe* nowomediałne ukształtowanie tekstu (w tym i wprzęgnięte weń gesty czytelniczne) służy nie tylko – jak we wcześniej omawianym przykładzie – pogłębieniu immersji i ułatwieniu wejścia w fikcyjny świat czy utożsamienia się z bohaterem, ale i podkreśleniu charakteru samej narracji, nastroju itp. Ów nagrodzony projekt dowodzi, że „nowomediałne naddatki i wymysły” mogą całkiem nieźle przysłużyć się sztuce słowa. Warto

jednak pamiętać, że – podobnie jak w przypadku czystej strategii rozgrywki – i w sytuacji sięgania po chwytły artystyczne oparte na pożądanym przez utwór gestach, zabiegi te można spotkać nie tylko w utworach nowomiedialnie prze-pisanych, ale i tekstach zrodzonych jako elektroniczne (*digitaly born*). Wspomniany już na początku tego szkicu Bouchardon, autor bez przywołania którego nie sposób chyba w ogóle mówić o polisensoryczności czy otwarciu na zmysłową, gestyczną interakcję tekstów elektronicznych, pokazał swoim *Loss of Grasp* z 2010 roku, jak można oprzeć w pełni od nowa projektowane doświadczenie czytelnicze na odbiorczym współudziale w odgrywaniu tekstu. Artysta stworzył bowiem utwór literacki, w którym owo może nie tyle teatralne rozegranie, co gestykulacyjne odtworzenie pewnych zachowań podmiotu (wiązące się przecież z większym wczuciem w jego sytuację) staje się istotą lektury i na równi z wzbogaconym o wszelkie nowomiedialne aspekty słowem współtworzy znaczenia artystycznego komunikatu³³. Zmysłowe współdoświadczenie z bohaterem-narratorem tytułowej utraty kontroli nad tym, czego doświadczamy, jest w wypadku *Loss of Grasp* jednym z najważniejszych aspektów utworu.

Rozpisana na sześć krótkich scen pierwszoosobowa opowieść człowieka, który zawsze wierzył, że „cały świat należy do niego”, że jest panem swojego losu, „ma kontrolę nad swoim przeznaczeniem” i „może zostać kim chce”³⁴, została skonstruowana tak, by czytelnik podejmowanymi działaniami powielał niejako doświadczenie opowiadającego. Stąd to on buduje piękną, wielobarwną drogę („swoją własną drogę”), którą podąża (w pełni kontrolując jej kolor, kształt, związane z nią dźwięki, a nawet tor swego ruchu). To on też unaocznia sens frazy „Musiałem zadawać pytania, by się objawiła”, odkrywając portret przyszłej żony opowiadającego, zbudowany z pytań, które ten – niejako działaniami czytelnika – zadaje. I to on, gdy narrator stwierdza: „właśnie czytam tego ranka liścik, który ona mi

33 Prezentując swoją pracę we wrześniu 2010 roku na seminarium w Bergen, Bouchardon zaznaczał, że tekst przeznaczony jest nie tyle do uczynienia zeń performance'u, odtworzenia na oczach wielu odbiorców („is not meant to be performed”), co indywidualnego, niepozbawionego ludycznego charakteru, rozegrania/zagrania go („is to be played and acted”). Podkreślałoby to specyficzną grywalność utworu: nastawioną na indywidualne zmysłowe zaangażowanie w opowieść, nie zaś na – w większym stopniu przecież bierne – bycie świadkiem rozgrywki). Dokumentacja wspomnianej prezentacji dostępna jest na stronie: <http://vimeo.com/15779853>.

34 Wszystkie cytaty z *Loss of Grasp* podaję w tłumaczeniu własnym, za tekstem dostępnym na stronie <http://lossofgrasp.com/>.

zostawiła”, sam czyta ową wiadomość i – dzięki nowomiedialnemu ukształtowaniu owego tekstu, pozwalającemu, dzięki jego wrażliwości na każdą odbiorczą interakcję, czytać go na dwa sposoby, owocuujące skrajnie innymi interpretacjami – na własnej skórze doświadcza niemożności jej zrozumienia, wieloznaczności, sam próbuje odpowiedzieć na pytanie, czy to „liścik miłosny czy notatka kończąca wszystko”. Nawet więcej – kiedy czytający dowiaduje się, że i własne odbicie, wizerunek narratora traci ostrość, wymyka się spod kontroli, nagle (dzięki kamerze) widzi na ekranie zdeformowanego siebie. Na poziomie narracji padają wtedy mocne słowa: „czuję się zmanipulowany”.

I słusznie. Owa manipulacja dotyczy jednak nie tylko narratora, ale i czytelnika. Wszelkie dotychczas (przez pierwsze pięć scen) wykonywane przezeń gesty nie tylko miały go silniej zanurzyć w świat przedstawiony, wzmocnić jego identyfikację z opowiadającym, ale i pogłębić jego poczucie kontroli nad tekstem. Choć odbiorca czyta o braku takiej kontroli i wczuwa się w ową sytuację, świadomość, że on jednak panuje nad opowieścią, którą czyta, że jest odpowiedzialny za interakcje i steruje nimi, pozwala mu postrzegać siebie jako kogoś w zgoła innej niż bohater opowieści sytuacji. Szczególnie widoczne jest to w scenie czwartej, poświęconej relacji z synem – niemożność skupienia się na tekście jego wypracowania, odnajdowanie w jego wypowiedzi tylko negatywnych zdań kierowanych do ojca („nic nas nie łączy”, „ty mnie nie rozumiesz”, „wkrótce odejdę”) teoretycznie łączy bohatera i czytelnika, jednak to ten drugi odpowiada za odnajdowanie tych „ukrytych” toksycznych zdań, to on steruje procesem ich uwalniania.

Dopiero na tak zarysowanym tle może w pełni wybrzmieć ostatnia, szósta scena, w której bohater stanowczo stwierdza, że „to już czas odzyskać kontrolę”. Tym razem, kiedy na ekranie pojawia się migocący kursor, sugerujący, że czytelnik może wpisać dowolny tekst, okazuje się, że wcale nie ma on już kontroli nad opowieścią, że całe jego panowanie nad interakcją było tylko ułudą. Choć uderzanie w klawisze owocuje dźwiękiem wpisywania liter i te, istotnie, pojawiają się na ekranie, to już to, co wpisuje czytelnik, nie ma najmniejszego znaczenia. Nie ma on władzy nad powstającym tekstem, jest tylko narzędziem potrzebnym do wyświetlenia go – cokolwiek wpisze, na czarnym tle i tak pojawiają się słowa:

Robię co w mojej mocy by odzyskać kontrolę nad moim życiem.
Dokonuję wyborów.
Kontroluję moje emocje.

Znaczenie rzeczy.

W końcu, mam kontrolę

Moment odzyskania kontroli przez bohatera jest więc tożsamy z chwilą jej utraty przez czytelnika, z jego zdaniem sobie sprawy z tego, że – podobnie jak wcześniej bohater – tylko uległ złudzeniu, że kieruje opowieścią (życiem). Tym samym odsłania się drugi, głębszy poziom angażowania gestów do tworzenia przesłania nowomiedialnej historii, doświadczenie lekturowe jest tu podwójnie wzbogacone o czytelnicze przeżycie, zmysłowe doświadczenie opisywanych zdarzeń, co znacznie pogłębia literacką immersję.

Na styku tekstowych i czytelniczych pragnień i oczekiwań

Użytkownicy (bo wydaje się, że nie do końca można jeszcze w tym wypadku posługiwać się „czystą” kategorią czytelnika) współcześnie powstających tekstów nowomiedialnych to raczej ludzie wychowani w kulturze konwergencji, kulturze uczestnictwa, świadkowie sztuki ery estetyki postmiedialnej. Słowem – ludzie otwarci na przekazy transmedialne, nierzadko gotowi do wchodzenia we wszelkiego rodzaju interakcje z tekstami kultury. Użytkownicy, którzy od sztuki słowa często oczekują czegoś więcej niż tylko słowa, ale też odbiorcy, którzy będą uważni na wszelkie „zaproszenia” ze strony tekstu do podejmowania rozmaitych działań. Ci sami, którzy przeszkadzaliby kochankom-robotom, by zrozumieć, że mają nie przeszkadzać.

Nie twierdzą bynajmniej, że takie osoby należą do większości. Jednak tej małej grupie czytelników coraz częściej w nowym (polisensorycznym, kinetycznym, dynamicznym) procesie lektury nie przeszkadza już lęk, niepewność. Choć dziś dziwi jeszcze ktoś potrząsający tabletem czy iPadem w czasie czytania, zważywszy na to, że coraz więcej tekstów zaczyna od nas wymagać takiego właśnie (dziwnego na tle tradycji) angażowania się w lekturę, niewykluczone, że z czasem potrząsanie elektroniczną książką stanie się równie neutralnym i zinterioryzowanym, jak układ słów na stronie, elementem konwencji. Hipotezę tę formułuję przecież w chwili, gdy Google Glass są o krok od stania się popularnym sprzętem domowym, a technologia rzeczywistości wirtualnej (czy choć mieszanej) coraz częściej wykorzystywana jest w artystycznych projektach o charakterze literackim.

Bezsprzecznie przecież nowy kształt sztuki słowa pociąga za sobą nowy akt lektury, nowy rodzaj czytelniczego doświadczenia, o czym przekonywali m.in. Peter Gendolla i Jürgen Schäfer³⁵. Coraz liczniej pojawiające się prace³⁶ zapraszające odbiorców do rozgrywania tekstów kultury, zmysłowego, cielesnego w nich uczestniczenia, zdają się pokazywać nowy, ciekawy kierunek rozwoju możliwości snucia opowieści. Owe nowe formy wyznaczają nowe chwytły poetyckie (np. właśnie takie, których podstawą jest grywalność czy gestyczność), które autorzy muszą rozpoznać i przetestować. Te zaś, jak zwykle, mogą być mniej lub bardziej trafnie zastosowane, pomóc osiągnąć zamierzony efekt artystyczny lub wręcz przeciwnie. Zaprezentowane w tym szkicu wstępne wnioski z rekonesansu dzieł literackich, w których wykorzystano takie środki wyrazu, pozwalają postawić hipotezę, że opisywane zabiegi mogą być sprawnie wykorzystane do urozmaicenia metod snucia opowieści, że mogą otwierać nowe perspektywy przed sztuką słowa (choć niefortunne realizacje z pewnością przysporzą literaturze elektronicznej kolejnych przeciwników).

Poruszane tu kwestie już od jakiegoś czasu są badaczom nieobce i nieobojętne (co sygnalizowałam, przypominając badania Angel i Gibbs, a z pewnością warto wspomnieć tu i o Carrie Noland oraz jej opublikowanym w 2009 roku szkicu *Digital Gestures* [Gesty digitalne]. Przywoływany już Bouchardon (nie tylko przecież praktyk, ale i teoretyk pisarstwa korzystającego z gestów czytelniczych), proponując w szkicu *Figures of Gestural Manipulation in Digital Fictions* [Figury gestycznej manipulacji w digitalnej fikcji] włączenie tego typu chwytów do ogólnego katalogu figur retorycznych³⁷, idealnie wpisał się w te dyskusje, dyskusje – w najszerszym ujęciu – postulujące wprowadzenie nowej, uwzględniającej realne działania liter, słów, tekstu i czytelniczą z nim(i) interakcję, hermeneutyki (jak ujął to swego czasu Roberto Simanowski³⁸). Na polskim gruncie o koniecznej, implikowanej nową sytuacją medial-

35 P. Gendolla, J. Schäfer *Introduction*, w: *Beyond the Screen. Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres*, eds. P. Gendolla, J. Schäfer.: Transcript, Bielefeld 2010, s. 11–19.

36 Warto dodać, że nie tylko literackie – bo ów szeroki kontekst w przypadku współczesności wyzutej z możliwości dzielenia sztuk przez media jest tu niezwykle istotny.

37 S. Bouchardon *Figures of Gestural Manipulation in Digital Fictions*, w: *Analyzing Digital Fiction*, ed. A. Bell, A. Ensslin, H.K. Rustad, Routledge, New York–London 2014.

38 R. Simanowski *What is and to What End Do We Read Digital Literature?*, w: *Literary Art in Digital Performance. Case Studies in New Media Art and Criticism*, ed. F.J. Ricardo, New York–London 2009.

ną rewizji poetyki dyskutuje się przecież od lat (dość przywołać choćby głosy ze Zjazdu Polonistów w 2004 roku³⁹), o zremediowanych (a w konsekwencji i zreinterpretowanych) figurach retorycznych systematycznie pisze m.in. Ewa Szczęsna, skupiająca się właśnie na utworach najnowszych, cyfrowych i podkreślająca, że w wyniku charakteryzowanych przemian działania odbiorców stają się „równoprawnymi jednostkami tekstowymi uczestniczącymi w kreowaniu znaczeń”⁴⁰, a czytelnicy angażowani są nie (jak dotąd) wyłącznie intelektualnie, ale i – słowami badaczki – „fizycznie”⁴¹, cieleśnie.

Co więcej – nawet pobieżne przyjrzenie się najnowszemu oferowanym czytelnikom dziełom e-literackim uzmysławia, że w większości wypadków właśnie taki kontakt z tekstem jest nieodczowny. Owo „nowe” czytanie z uduchowienia, nadzwyczajnego przeradza się jednak coraz wyraźniej w „naturalne”, gdyż takie (z perspektywy tradycji właśnie uduchowione) interfejsy komunikacji literackiej, by dać się bardziej oswoić, odwołują się przecież do codziennych czy intuicyjnych gestów. Na zakończenie przyjrzymy się pod tym kątem trzem jeszcze przykładom.

Czytelnik *From Beyond* Anastasii Salter i Johna Murraya, książki (instalacji literackiej) łączącej formę elektronicznego tekstu wyświetlanego na dużym ekranie i materialnego interfejsu w postaci drewnianej tablicy do wywoływania duchów, dosłownie steruje opowieścią o duchu wywoływanym przez bohaterów, wcielając się w jego rolę i przesuwając znacznik OUIJA. Udzielane w ten sposób odpowiedzi na pytania z tekstu umożliwiają dalszą lekturę, sterując opowieścią, a trudno powiedzieć, by w zaistniałej sytuacji odbiorczej ów warunkujący czytanie gest nie był naturalny.

Intuicyjne wydaje się również dotknięcie ekranu, na którym pojawia się widok pisma Braille’a, z czym mamy do czynienia w jednym z rozdziałów nagrodzonego Robert Coover Award *Pry* Samanthy Gorman i Danny’ego Cannizzaro – i, istotnie, po dotknięciu tekst „daje się odczytać” (jest nam odczytywany przez lektora). Jednak kluczowe wydaje się, że musimy bardzo

39 Zob. np. S. Wystouch *Nowa genologia – rewizje i reinterpretacje*, w: *Polonistyka w przebudowie*, red. M. Czermińska i in., Universitas, Kraków 2005. Por. też też *Ut pictura poesis – stara formuła i nowe problemy*, w: *Ut pictura poesis*, red. M. Skwara, S. Wystouch, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2006.

40 E. Szczęsna *Problem znaczenia estetycznego w środowisku cyfrowym. U podstaw poetyki semiotycznej i interaktywnej*, w: *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, red. E. Szczęsna, Universitas, Kraków 2015, s. 140.

41 E. Szczęsna *Cyfrowe remediacje figur*, w: *Przekaz digitalny...*, s. 200.

precyzyjnie (i nie przerywając) odtwarzać (?) ruch dotykania (wirtualnie) wypukłego zapisu, by poznać całość tekstu⁴².

Z kolei w przypadku adresowanej do młodszych czytelników aplikacji *Wu-Wu&Co* (remediacji papierowej książki ilustrowanej), idealnego przykładu na domknięcie prezentowanych tu rozważań, prawie każdy gest czytelnika przeradza się w działanie w świecie przedstawionym. Co więcej – jest to świat, którego (podobnie jak efektów naszych działań) możemy dosłownie doświadczyć w trakcie lektury – gdy podniesiemy czytnik do góry, na ekranie zamiast tekstu zobaczymy (ruchomy i dźwięczący, w pełni interaktywny) świat, o którym on opowiada, a, by dostrzec, co jest za naszymi plecami, rzeczywiście musimy się obrócić. W tej książce, żeby móc poznać dalszą część historii, nierzadko trzeba wykonać określone zadania, spełnić prośby różnych spotykanych przez nas postaci. I tak np. na samym początku opowieści mamy obudzić kilkoro bohaterów, jednak ponieważ niektórzy z nich śpią naprawdę głęboko, lektura może w tym wypadku oznaczać krzyczenie aż do utraty głosu (chyba że się poddamy i zrezygnujemy z próby pomocy, zostawiając bohatera samego z wybudzaniem śpiochów; jednak wtedy – wracając do nieinteraktywnej słownej opowieści – niekoniecznie zrozumiemy dalszy ciąg zapisanej historii). Jak widać, praca ta w fascynujący sposób łączy techniki immersji związane z rzeczywistością wirtualną z klasyczną prezentacją tekstu, pokazując, że forma książki literackiej jest na tyle pojemna, że mieści w sobie obie te propozycje. Jednak w tym wypadku, by móc zagłębić się w historię, trzeba mieć odwagę przełamać konwenanse i nakrzyczeć na książkę, gdy jej bohaterowie o to proszą...

Zatem ciekawym i odważnym miłośnikom sztuki słowa, niespętanym i nieograniczonym wiekowymi konwencjami strategii lektury pozostaje wychodzić naprzeciw oczekiwaniom, jakie stawiają im teksty literackie do-praszające się określonych odbiorczych zachowań. Nowe horyzonty rysują się bowiem między innymi na styku przyjemności tekstu i przyjemności czytelnika, na skrzyżowaniu ich wzajemnych oczekiwań.

⁴² W toku dalszej lektury *Pry* wyjaśni się, że dziadek głównego bohatera miał problemy ze wzrokiem i czytany fragment *Pisma Świętego* to w istocie książka odziedziczona po nim, istotna fabularnie.

Abstract

Agnieszka Przybyszewska

UNIVERSITY OF ŁÓDŹ

*On Strategies of Openness to the Reader in Selected Examples of New Media Literature
(A Reconnaissance)*

This article looks at selected examples of e-literature and related fields to explore strategies of creating communicative openness towards the reader. Przybyszewska focuses on two different approaches: the text's programmed playability, which results in the work's performative nature, and strategies of including readers' actions or gestures (most often gestures that overlap with in the imagined universe) within the sphere of the work. This inclusion conditions the reader's ongoing discovery of the story, or it even influences the work itself. These devices strategically open text to the reader (which mirrors expectations in cultures of participation); they help strengthen the literary mechanisms of immersion or projection-identification, and finally, they facilitate the audience's entry into the imagined universe and they highlight specific literary values.

Keywords

Interactive literature, readers' gestures, Oliver Jeffers, Serge Bouchardon, Naomi Alderman, iPoe