



O niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach literatury nowomediowej (rekonesans)

Agnieszka Przybyszewska

Agnieszka Przybyszewska

UNIwersytet Łódzki

O niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach literatury nowomediialnej (rekonesans)

10.18318/978-83-65573-14-8.17

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

W 2008 roku na uniwersytecie w Sydney w ramach badań nad interakcją opierającą się na dotyku duet Mari Velonaki (artystka nowomediialna) i 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 Linzu na Ars Electronica w 2004 roku, dwa roboty – kochankowie przedstawieni jako wózki inwalidzkie – prowadziły rozmowy, swobodnie przemieszczając się po niewielkim pokoju. Jednak każde wtargnięcie widza-intruza w ich przestrzeń zakłócało konwersację złożoną z wypowiedzi drukowanych na niewielkich karteczkach, rozrzuconych po pokoju (zapis imitował tu odręczne pismo, charakteryzując jednocześnie każdego z bohaterów). „Przyłapani” kochankowie przestawali rozmawiać lub zmieniali temat konwersacji na błaży, zaczynali rozmawiać na przykład o pogodzie. Ich ruch w przestrzeni (nagłe zwrócenie się do wchodzącego interaktora, gwałtowne oddalenie się od niego) przekazywał emocje stojące za konkretnymi (aczkolwiek w gruncie rzeczy przecież – bezosobowymi) działaniami. Z czasem, jeśli intruz zachowywał się wystarczająco neutralnie, roboty-kochankowie

„przyzwyczajali się” do jego obecności i w ich konwersację powoli powracały intymne tematy. Jednak każde nierozważne zachowanie obserwatorów mogło znów zniszczyć harmonię.

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

Obie przywołane, dodajmy: wcale nie tak nowe, prace nie były dotychczas, oczywiście, rozpatrywane jako przykłady literatury elektronicznej, ale – słusznie – wyłącznie jako dzieła nowomediałne traktujące tekst jako jedno ze swoich tworzyw. Ja również nie zamierzam dokonywać tu wolty interpretacyjnej. Chcę jedynie potraktować przywołane utwory jako punkt wyjścia do rozważań (o wstępnym – pragnę zaznaczyć – charakterze) nad tym, czy także 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 (między innymi znaczna część projektów włączonych do próbu-

jącej wyznaczyć e-kanon *Electronic Literature Collection* [Kolekcji Literatury Elektronicznej] (vol. 1 z 2006, vol. 2 z 2011 i vol. 3 z 2016 roku) przekonuje, że teksty te w swoim otwarciu na interakcję z odbiorcą nierzadko wykorzystują konieczność cielesnego, zmysłowego, angażującego właśnie gesty kontaktu z dziełem (e-) literackim. Symptomatycznym, jak sądzę, przykładem byłby tu *Toucher* Serge'a Bouchardona, w którym – by zobaczyć tekst – musimy nań: dmuchnąć, popatrzeć, dotknąć go (wręcz – całkiem dosłownie – popieścić¹). Co ważne – Bouchardon korzysta w tej pracy z dość klasycznych interfejsów, dowodząc, że nowy rodzaj (cielesnej, zmysłowej, sensualnej) lektury wcale nie musi być związany wyłącznie z ekranami dotykowymi czy drogimi i trudno dostępnymi technologiami², że może być realizowany w tekście udostępnianym w sieci na każdy najzwyczajniejszy PC.

Celem tego szkicu będzie więc zwrócenie uwagi na teksty, 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 się z nim zapoznać. Kluczowa dla moich rozważań będzie właśnie interakcja o charakterze fizycznym, cielesnym, mocno sensualna. Tym samym – skupię się na pracach, które w akcie lektury stają się swoistym performansem, spektaklem. W wielu wypadkach przywołam utwory, które – jak przekonuje N. Katherine Hayles – trudno scharakteryzować za pomocą kategorii artefaktu, gdyż w istocie zyskują raczej status wydarzenia (*event*) (Hayles 2006; Górska-Olesińska 2010). Będę zatem mówić o czytaniu innym niż to, które charakteryzował Calvino na pierwszych stronach

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

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

Jeśli zimową nocą podróżny, o utworach, w odniesieniu do których nieaktualne wydadzą się rozpoznania Amosa Oza, twierdzącego, że to dawniej książki „naprawdę były o wiele bardziej seksowne niż dzisiaj”, że wcześniej „było co powąchać, popieścić i pogłaskać” (Oz 2005: 28). Trzeba dodać, że – w najszerszym ujęciu – chwytły poetyckie, jakim można się w zarysowanym przeze mnie kontekście przyjrzyć, wpisują się w strategię otwierania tekstu na czytelnika, w tworzenie tekstów niejako „do uczestnictwa”.

W niniejszym artykule, szkicując jedynie pierwsze obserwacje z rozpoczętych w tym zakresie poszukiwań, chciałabym zwrócić uwagę przede wszystkim na to, że z interesującymi mnie zabiegami mamy do czynienia w dziedzinie zarówno „czystej” literatury elektronicznej (tekstów *cyfrowo zrodzonych* (Hayles 2008: 3)), jak i tego, co nazwałabym sytuacjami granicznymi: mniej i bardziej wiernych adaptacji tekstów drukowanych na wersje nowomediałne (wykorzystujących rozmaite interfejsy, w tym i ekrany dotykowe)³.

Literatura grywalna⁴, czyli o tekstach, które pragną (i muszą) być rozegrane

Dziedziną, w której wyraźnie widać, jak otwarcie tekstu na czytelnika może być sprzęgnięte z wprowadzeniem w jego strukturę owych czytelniczych gestów potrzebnych do dalszego działania utworu,

³ Te ostatnie dają się opisać albo jako wyraźne intertekstualne nawiązania (gdy wyraźne jest nowe autorstwo), albo jako remediacje, zatem teksty zrealizowane w nowym medium, za sprawą owej nowomediałności nieco „lepsze”, wydobywające takie jakości nowego środka przekazu, które pozwalają udoskonalić określone aspekty pierwotnego tekstu.

⁴ Od czasu złożenia tego tekstu do druku ukazał się mój artykuł szerzej definiujący to zjawisko (*Ku literaturze grywalnej (kilka uwag wstępnych)*, „Przegląd Kulturoznawczy” nr 2/2014). 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” (P. Kubiński, *Borges vs. Pac-Man. Zderzenie materii literackiej i struktur gier wideo*, „Teksty Drugie” nr 3/2015).

są bezsprzecznie odmiany e-literatury, którą określamy mianem literatury grywalnej (*playable literature*)⁵, w obu jej wyróżnianych przez Noaha Wardrip-Fruina odmianach: *instrumentów tekstowych* (*textual instruments*) oraz *tekstów instrumentalnych* (*instrumental texts*) (Wardrip-Fruin 2007). Tam właśnie nierzadko fizyczne, cielesne działanie czytelnika staje się wręcz warunkiem uruchomienia tekstu, jego pełnego poznania. Lektura staje się rozgrywką, a doświadczenie literackie nagrodą, gdyż (odwrotnie niż w klasycznej grze) musimy konfigurować, by móc interpretować (Eskelinen 2007). Kanoniczne i po wielokroć już omawiane przykłady (jak choćby projekty: *Screen*, *Text Rain* czy – krytycznie odnoszące się do interaktywnych tekstów e-literackich – *Still Standing*)⁶ unaczyniają, jak istotny staje się w tym momencie czytelnik-uczestnik performance’u, rozgrywający tekstową partyturę. Jako 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* (Hayles 2006).

Co istotne, takie otwarcie na odbiorcę przez wpisanie w tekst literacki strategii rozgrywki nie musi wiązać się z drogimi tech-

⁵ 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 Gendolli i Schäfera. Na polskim gruncie do terminu tego – wprowadzając kolejne zawężenie, odnosi się np. Monika Górską-Olesińska, pisząc o *playable poetry* (Górską-Olesińska 2012).

⁶ O dyskusyjnej nieraz (a z pewnością zróżnicowanej) literackości tych utworów pisałam więcej w szkicu *Po(d)żeranie tekstu. Wstęp do rozważań o czytaniu kinetycznym* (Przybyszewska, w druku).

nologiami. Do konwencji gry przeznaczanej na zwykłe PC odwołuje się też choćby adresowane do młodzieży opowiadanie *Winter House* Naomi Alderman⁷. W tym wypadku graficzny kształt dzieła wymusza na odbiorcach klasyczną dla gier strategię odkrywania świata: wielokrotnie przemierzamy się w przestrzeni, wybierając – niczym w typowych grach fabularnych – drogę, skręcając w wybrane korytarze. Dopiero taka – dosłowna przecież, sterowana gestami użytkownika – wędrówka umożliwia nam wejście w świat przedstawiony i stopniowe odkrywanie historii. Te (oraz inne, o których wspominam dalej) „realne” działania czytelnicze 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 tego 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 dalszy rozwój rozgrywki. U Alderman odbiorca może na przykład sięgnąć po lupę i przejrzeć pozostawione przez ojca książki, by znaleźć dalsze wskazówki (jeśli nie wykona tego „zadania” – na przykład dlatego, że nie domyśli się, że miałby coś takiego zrobić – wpadnie w narracyjną pułapkę bez wyjścia: nie będzie mógł poznać kolejnej części opowieści, nie „przejdzie” dalej, ponieważ nie odczyta wiadomości, jaką ojciec pozostawił głównej bohaterce). To czytelnik też musi zajrzeć do szuflady, by wygrzebać z niej kolejne dokumenty, które pomogą

⁷ Praca ta w wielu momentach wykorzystuje też strategie typowe dla hipertekstu.

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 również na czytelnicze uzupełnienia *tekstowych instrumentów*), gdyż w gruncie rzeczy performatywność nie wydaje się ich najsilniej eksponowaną cechą (jak jest bezsprzecznie na przykład w kanonicznej dla tego typu tekstów pracy *abcdefghijklmnopqrstuvwxy* Jörga Piringerera) 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 podążać każdym możliwym korytarzem – w praktyce bowiem możemy zwiedzić tylko te dwa, które są związane z udostępnianą na tym etapie lektury częścią historii. Grywalność jest tu zatem bardziej fingowana, stanowi element konwencjonalny, a utwór Alderman nie daje czytelnikowi wolności tak dużej jak typowe teksty *playable literature*⁸. Niemniej bez uczestnictwa: bez

⁸ 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 także kluczowe dla zrozumienia całego reinterpretującego tekst *Introduction to Poetry* Billa Collinsa utworu, co podkreślają analizy Wardrip-Fruina oraz Górskiej-Olesińskiej (Wardrip-Fruin 2007: 228-229, Górska-Olesińska 2012: 140-141).

nawet i konwencjonalnego, 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, przypomnę, dla tekstów elektronicznych. Z jednej strony literatura analogowa, tzw. p-literatura, przecież wcale nie wyklucza możliwości grywalności⁹, z drugiej zaś, wspominając o najnowszych tekstach elektronicznych, warto pamiętać, że (i polscy) odbiorcy zetknęli się ze strategiami interaktywności dzięki e-utworom publikowanym już w latach 90., 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 uwzględnionym w procesie twórczym elementem poetyki tekstu. Dlatego właśnie, w konsekwencji, powstały utwory (i opowieści), za których odkrycie, dzianie się, pełną reprezentację odpowiada czytelnik jako ich nieodzowny wykonawca. Akt lektury – w dowolnym medium – po prostu nie może być w tym wypadku niczym innym jak czynnym aktem uczestnictwa.

⁹ Co ciekawe, nawet teoretycy e-literatury zwracają uwagę na owe papierowe wersje literackich tekstów do rozegrania. Wiele z nich, co warte podkreślenia, dałoby się sprawnie opisać za pomocą kategorii liberackości (dość przypomnieć, że Katarzyna Bazarnik do wyznaczników literatury dopisała z czasem i „interaktywność i ergodyczność”, które – w jej rozumieniu – wskazywałyby właśnie na otwarcie tekstu na interakcję z czytelnikiem). Zob. Bazarnik 2010: 160. Jörgen Schäfer natomiast jako jeden z analogowych przykładów literatury grywalnej traktuje tom *Strażnik bierze swój grzebień* Herty Müller wydany przecież w serii *Liberatura* (Schäfer 2007: 146-147).

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 uwzględniony na równi z innymi środkami artystycznego wyrazu.

Doskonałym przykładem tekstu, który tak silnie interioryzuje strategię rozgrywki, wydaje się cykl prac Benjamin Roberto Ortiza Moreno *Concretoons*, seria utworów-gier podwójnie rozprawiających się z tradycją. Autor równolegle odwołuje się bowiem do historii gier (nie tylko) komputerowych (przywołując klasyczne arkadówki, Pacmana czy znaną użytkownikom Nokii wersję węża¹⁰) oraz do tradycji literatury iberoamerykańskiej (przez odwoływanie się do istotnych dzieł i autorów od Złotego Wieku po współczesność). Prze-pisując owe dwie tradycje, Moreno Ortiz tworzy cykl, w którym nawet na poziomie samych (operujących zabawami słownymi) tytułów widać silne zespolenie literatury i grywalności: wykorzystujący interfejs nokiowskiego węża i będący zarazem grywalną adaptacją wiersza Nicanora Parra *La víbora* (hiszp. żmija) utwór nosi tytuł *Nokianor Parra*, zaś tekst Ulisesa Carrióna wpisany w schemat arkadówki nosi tytuł *Arkcarrión*.

Na przykładzie tego ostatniego dzieła chciałabym pokazać sposób, w jaki Moreno Ortiz angażuje grywalność prze-pisanych tekstów do tworzenia semantyki przekazu. Przede wszystkim,

¹⁰ Moreno Ortiz przywołuje również analogowe odmiany gier – Mallarmé zostaje zestawiony w *Concretoons* z „cubillete” – kubańską odmianą gry w kości.

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” (Strzałkowska 1968: 52). 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 (tu w formie znaku zapytania).

Mogłoby się więc wydawać, że – podobnie jak w przywołanym *Nokianor Parra* – istnieje silna semantyczna zależność między wybraną formą gry i przesłaniem tekstu. Bowiem w pierwszym przypadku wiersz o kobiecie-żmii (która z czasem do tego stopnia utrudnia życie podmiotu lirycznego, że ten niemal się dusi) przybiera formę gry w węża¹¹. Równocześnie, im dłużej uczestniczymy w rozgrywce, tym bardziej rośnie – ukształtowany z liter wiersz Nicanora Parry – wąż, aż jego wszechobecność nas przytłoczy, niemalże przydusi, czyniąc dalszą rozgrywkę prawie niemożliwą. Podobnie 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 odzwierciedlenie w rozgrywce, w której sam tekst znika, odchodzi, ulega unicestwieniu – na swój sposób również przemija. A jednak tak czytana praca Moreno Ortiza stałaby się dość upraszczającą ilustracją, grywalny kształt

¹¹ Zjedzenie każdego kolejnego punktu owocuje wydłużeniem węża o kilka liter – tak stopniowo wąż przeradza się w wiersz.

nowomedialnej adaptacji utworu Jorge Manrique nie miałyby 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 tekście *Textos y Poemas* opublikowanym przez niego zimą 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, do pierwotnych struktur rodzi się zaś z wiary, że kiedy nie ma już nic, co odsyłałoby do znaczeń, samo znaczenie może stać się uchwytnie. 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 wypełnienie treścią komunikatu): wypełnia go nowym (związanym z własnymi doświadczeniami) znaczeniem.

Zatem – kiedy czytamy tekst, przede wszystkim go niszczymy, pozbawiamy go sensów tkwiących w poszczególnych słowach. 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 „Pluralu”). 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*¹², 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 chwytły opierające 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. Maria Angel i Anna Gibbs zauważyły, że taki „cielesny performance” staje się coraz bardziej charakterystyczny dla czytania (i pisania) w środowisku digitalnym (Angel i Gibbs 2013). Wielu ciekawych przykładów dostarczają zaś nawet nie tylko same teksty elektroniczne, ale także książki zremediowane, co chciałabym zilustrować dwoma przykładami: przeznaczoną dla dzieci autorskiej nowomediałnej remediacji książki *The Heart and the Bottle* Olivera Jeffersa¹³ oraz adresowanej do starszych odbiorców aplikacji *iPoe*, w której należące do kanonu opowiadania doskonale „prze-pisano” na język nowych mediów.

¹² Termin *gestural mimicry* wprowadzam za Marią Angel i Anną Gibbs (Angel i Gibbs 2013).

¹³ Tom, wydany pierwotnie jako ilustrowana książeczka dla dzieci, doczekał się również swojej interaktywnej wersji elektronicznej.

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: między innymi razem z bohaterką można odnajdować kształty ukryte w gwiazdach¹⁴ czy w jej imieniu narysować obraz, który potem zawisnie w jednym z pokojów domu, dowodząc, że nasze działanie może wpłynąć na fikcyjny świat, współkonstruować go.

Jednak kiedy umiera dziadek dziewczynki, ta, by uniknąć bólu, postanawia zamknąć swoje serce w butelce i – w konsekwencji – traci zainteresowanie światem, porzuca swój dotychczasowy, aktywny sposób bycia. Młody czytelnik doświadcza tej zmiany, po raz kolejny obcując 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 przyzwyczajenie doń odbiorcy¹⁵, ale także bardzo konsekwentne wykluczenie możliwości korzystania z tego wyuczzonego 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 niemal 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.

¹⁴ Czytelnik musi w tym wypadku odnaleźć konkretne kształty na usłanym gwiazdami niebie. Jeśli mu się uda, dowiaduje się, z czym dany kształt kojarzy się bohaterce.

¹⁵ Warto 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.

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. Dlatego warto, jak się wydaje, podkreślić, że w przypadku młodych czytelników strategia polegająca na włączeniu cielesnej interakcji, gestów w proces lektury jest bardzo naturalna i – co najważniejsze – pomaga im poznać typowe dla literatury mechanizmy, ułatwia wejście w fikcyjny świat (ponieważ gdy działa się, szczególnie zaś widzi się efekty swoich działań w fikcyjnym świecie, łatwiej dokończyć 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 hiszpańską agencję Play Actividad¹⁶. W tym ewidentnie transmedialnym projekcie zarówno rozmaite rozwiązania włączające różne media w obręb jednego komunikatu (rozpisujące go między tymi różnymi mediami), 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*¹⁷ wprowadzenie obrazów,

¹⁶ Druga część kolekcji ukazała się już w 2013 roku, później opublikowano też kolejną. 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 ekscytującą eksplorację kanonu, podczas której użytkownik wchodzi w interakcje z historiami, angażuje się w nie i jest przez nie otoczony” (www.iclassicscollection.com).

¹⁷ Odnosząc się do trójjęzycznej (angielsko-hiszpańsko-francuskiej) publikacji Play Creatividad, będąc posługiwana się polskim tłumaczeniem *Opowieści niesamowitych* (Poe 1976). Cytaty z opowiadania *The Tell-Tale Heart* podaję zatem w tłumaczeniu Leśmiana.

dźwięków czy fragmentów o charakterze filmowym ma na celu nie tylko wizualno-audialne zilustrowanie historii (na przykład dźwięk zegara, odgłos stukania do drzwi), ale także wywołanie w odbiorcy wrażenia, że jest jednym ze świadków historii, silniejsze zanurzenie go w świat przedstawiony, co wydaje się motywowane sposobem prowadzenia przez Poego narracji. Podmiot kilkakrotnie zwraca się przecież do czytelników: *gdybyście mogli jednak podpatrzeć, jak sprawnie działałem!* (Poe 1976: 118) lub *czy słyszycie? – Nastuchujcie!* (Ibidem: 124), co motywuje do takiej nowomediальной adaptacji tekstu, by owo usłyszenie i zobaczenie stało się możliwe.

Podobnie ma się sprawa z gestami czytelnicznymi. Opierającej się na nich interakcji wymaga strona opowiadania, na której opisano moment stopniowego odsłaniania lampy przez bohatera podkradającego się do starca. To palec/dłoń czytelnika (których ruch odtwarza ruch ręki narratora) stopniowo rozświetla mrok, umożliwiając nie tylko dostrzeżenie oka, które zobaczył (rozświetliwszy ciemność) bohater opowiadania, ale w ogóle – śledzenie tekstu. Każde zaniechanie interakcji ponownie zaciemni obraz, uniemożliwiając lekturę. Zatem – wizualny kształt tej strony (a dodam też: i innych) został podporządkowany zabiegom istotniejszym niż oddanie kolorem ciemności, został zaprojektowany tak, by włączyć czytelnika w historię, zanurzyć go – wymuszając cielesne zaangażowanie – mocniej w snutej opowieści (czyniąc go odpowiedzialnym za przynajmniej częściowe jej rozegranie). Z tego zapewne powodu, gdy bohater dokona mordu, spojrzy czytelnikowi prosto w oczy, ten zaś – na kolejnej stronie – by móc przeczytać o kawałkowaniu zwłok (by odsłonić tekst), będzie musiał poćwiartować ciało zmarłego.

Zatem w przypadku *iPoe* nowomediальной ukształtowanie tekstu (w tym i wprzęgnięte weń gesty czytelnicze) służy nie tylko – jak we wcześniej omawianym przykładzie – pogłębieniu immersji

i ułatwieniu wejścia w fikcyjny świat czy utożsamienia się z bohaterem, ale także podkreśleniu charakteru samej narracji, nastroju itp. Ów nagrodzony projekt dowodzi, że „nowomiedialne 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 opierające się na wymaganych przez utwór gestach, zabiegi te można spotkać nie tylko w utworach nowomiedialnie przepisanych, ale także tekstach zrodzonych jako elektroniczne. Wspomniany już na początku tego szkicu Bouchardon, autor bez przywołania którego nie sposób w ogóle mówić o polisensoryczności czy otwarciu na zmysłową, gestyczną interakcję tekstów elektronicznych, pokazał swoim *Loss of Grasp* z 2010 roku, jak można w pełni oprzeć 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 (wiążące się przecież z większym wczuciem w jego sytuację) staje się istotą lektury i na równi ze wzbogaconym o wszelkie nowomiedialne aspekty słowem współtworzy znaczenia artystycznego komunikatu¹⁸. Zmysłowe współdoświadczenie z bohaterem-narratorem tytułowej utraty kontroli nad tym, czego doznajemy, jest w wypadku *Loss of Grasp* jednym z najważniejszych aspektów utworu.

Rozpisana na sześć krótkich scen pierwszoosobowa opowieść bohatera-narratora, który zawsze wierzył, że „cały świat należy do

¹⁸ Prezentując swoją pracę we wrześniu 2010 roku na seminarium w Bergen, Bouchardon zaznaczał, że tekst jest przeznaczony 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 jest dostępna na stronie: <http://vimeo.com/15779853>.

niego”, że jest panem swojego losu, „ma kontrolę nad swoim przeznaczeniem” i „może zostać kim chce”¹⁹, została skonstruowana tak, by czytelnik swoimi działaniami powielił niejako doświadczenie opowiadającego. Stąd to on buduje piękną, wielobarwną drogę („swoją własną drogę”), po której podąży (w pełni kontrolując jej kolor, kształt, związane z nią dźwięki, a nawet tor swego ruchu). To także on 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 zostawiła”, sam czyta ową wiadomość i – dzięki nowomediálnemu ukształtowaniu owego tekstu, pozwalającemu, dzięki jego wrażliwości na każdą odbiorczą interakcję, czytać go na dwa sposoby owocujące 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 własne odbicie, wizerunek narratora także 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 także czytelnika. Wszelkie dotychczas (przez pierwsze pięć scen) wykonywane przezeń gesty nie tylko miały go silniej zanurzyć w świat przedstawiony, wesprzeć jego uczucie identyfikacji z opowiadającym, ale także pogłębić jego poczucie kontroli nad tekstem. Choć odbiorca czyta o braku takiej kontroli i wczuwa się w ową sytuację, świadomość, że to on panuje nad opowieścią, którą czyta, że jest odpowiedzialny za interakcje i steruje nimi,

¹⁹ Wszystkie cytaty z *Loss of Grasp* podaję w tłumaczeniu własnym, za tekstem dostępnym na stronie <http://lossofgrasp.com/>.

pozwała mu postrzegać siebie jako kogoś w zgoła innej niż bohater powieści 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 w pełni może 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 stukanie 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 nowomediałnej 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 (ponieważ, wydaje się, że jeszcze nie do końca można w tym wypadku posługiwać się „czystą” kategorią czytelnika) współcześnie powstających tekstów nowomediałnych to raczej ludzie wychowani w kulturze konwergencji, kulturze uczestnictwa, świadkowie sztuki ery estetyki postmedialnej. 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 twierdzę 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.

Bezsprzecznie przecież nowy kształt sztuki słowa pociąga za sobą nowy akt lektury, nowy rodzaj czytelniczego doświadczenia,

o czym przekonywali między innymi Peter Gendolla i Jürgen Schäfer (Gendolla i Schäfer 2010). Coraz liczniej pojawiające się (nie tylko literackie) prace zapraszające odbiorców do rozgrywania tekstów kultury, zmysłowego, cielesnego w nich uczestnictwa, zdają się pokazywać nowy, ciekawy kierunek rozwoju możliwości snucia opowieści. Owe nowe formy wyznaczają nowe chwytły poetyckie (na przykład 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, mogą pomóc osiągnąć zamierzony artystyczny efekt lub wręcz przeciwnie. Zaprezentowane w tym szkicu wstępne wnioski z rekonfesansu dzieł literackich, w których wykorzystano takie środki wyrazu, pozwalają postawić hipotezę, że opisywane zabiegi mogą być sprawnie wykorzystywane 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 *Gesty digitalne (Digital Gestures)*). Przywoływany już Bouchardon (nie tylko przecież praktyk, ale również teoretyk pisarstwa korzystającego z czytelniczych gestów), proponując w szkicu *Figury gestycznej manipulacji w digitalnej fikcji (Figures of Gestural Manipulation in Digital Fictions)* włączenie tego typu chwytów do ogólnego katalogu figur retorycznych (Bouchardon 2014), 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 Simanowski (Simanowski 2009)). Na pol-

skim gruncie o koniecznej, implikowanej nową sytuacją medialną rewizji poetyki dyskutuje się przecież od lat (dość przywołać choćby głosy ze Zjazdu Polonistów w 2004 roku (zob. Wystouch 2005, por. też Wystouch 2006)). 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” (Szczęsna 2015a: 140), a czytelnicy angażowani są nie (jak dotychczas) wyłącznie intelektualnie, ale również – słowami badaczki – „fizykalnie” (Szczęsna 2015b:200), cieleśnie.

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

Bibliografia

- Angel Maria, Gibbs Anna (2013) *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).
- Bazarnik Katarzyna (2010) *Liberatura, czyli o powstawaniu gatunków (literackich)*, w: Zenon Fajfer. *Liberatura, czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. K. Bazarnik, Kraków: Korporacja Ha!art.
- Bouchardon Serge (2014) *Figures of Gestural Manipulation in Digital Fictions*, w: *Analyzing Digital Fiction*, eds. A. Bell, A. Ensslin, H. K. Rustad, Nowy Jork-Londyn: Routledge.

- Eskelinen Markku (2007) *The Challenge of Cybertext Theory and Ludology to Literary Theory*, w: *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, ed. P. Gendolla, J. Schäfer, Bielefeld: Transcript.
- Gendolla Peter, Schäfer Jörgen (2010) *Introduction*, w: *Beyond the Screen. Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres*, ed. P. Gendolla, J. Schäfer, Bielefeld: Transcript.
- Górska-Olesińska Monika (2010) *Elektroniczne uwolnienie słowa. W środowisku poematów cyfrowych*, w: *Materia sztuki*, red. M. Ostrowicki, Kraków: Universitas.
- Górska-Olesińska Monika (2012) *Playable poetry i gry komputerowe. Krytyczne negocjacje*, w: *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Hayles Katherine N. (2006) *The Time of Digital Poetry: From Object to Event*, w: *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, ed. A. Morris, T. Swiss, Boston: The MIT Press.
- Hayles Katherine N. (2008) *Electronic Literature. New Horizons for the Literary*, Notre Dame: University of Notre Dame Press.
- Oz Amos (2005) *Opowieść o miłości i mroku*, przeł. L. Kwiatkowski, Warszawa: MUZA SA.
- Poe Edgar Allan (1976) *Opowieści niesamowite*, przeł. B. Leśmian, S. Wyrzykowski, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Przybyszewska Agnieszka (2014), (w druku) *Po(d)żeranie tekstu. Wstęp do rozważań o czytaniu kinetycznym*, w: *e-polonistyka 3*, red. A. Dziak, Lublin: Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Schäfer Jörgen (2007) *Gutenberg Galaxy Revis(it)ed*, w: *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, ed. P. Gendolla, J. Schäfer, Bielefeld: Transcript.
- Simanowski Roberto (2009) *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*, red. F.J. Ricardo, Nowy Jork-Londyn: Bloomsbury.
- Strzałkowska Maria (1968) *Historia literatury hiszpańskiej. Zarys*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Szczęsna Ewa (2015a) *Problem znaczenia estetycznego w środowisku cyfrowym. U podstaw poetyki semiotycznej i interaktywnej*, w: *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, red. taż, Kraków: Universitas.

- Szczęсна Ewa (2015b) *Cyfrowe remediacje figur*, w: *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, red. taż, Kraków: Universitas.
- Wardrip-Fruin Noah (2007) *Playable Media and Textual Instruments*, w: *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, ed. P. Gendolla, J. Schäfer, Bielefeld: Transcript.
- Wysłouch Seweryna (2005) *Nowa genologia – rewizje i reinterpretacje*, w: *Polonistyka w przebudowie*, red. M. Czermińska i in., Kraków: Universitas.
- Wysłouch Seweryna (2006) *Ut pictura poesis – stara formuła i nowe problemy*, w: *Ut pictura poesis*, red. M. Skwara, S. Wysłouch, Gdańsk: słowo/obraz terytoria.

O niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach literatury nowomediowej (rekonesans)

Celem szkicu jest przesłedzenie wybranych przykładów e-literatury pod kątem poszukiwania strategii komunikacyjnego otwarcia na czytelnika. Autorka skupia się głównie na dwóch rodzajach stosowanych zabiegów: zaprogramowanej grywalności tekstu, owocującej performatywnym charakterem utworów oraz strategii polegającej na włączeniu w obręb utworu czytelniczych działań czy gestów (najczęściej dublujących gesty wykonywane w świecie przedstawionym) warunkujących dalsze poznanie historii lub wpływających na sam utwór. Analizowane chwytły zostały przedstawione jako elementy typowej dla kultury uczestnictwa strategii otwierania tekstu na czytelnika oraz jako środki służące wzmocnieniu literackich mechanizmów immersji czy projekcji-identyfikacji, ułatwiające odbiorcy wejście w świat przedstawiony bądź podkreślające konkretne walory literackie.

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.