

Mgr Sara Akram

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

e-mail: akrsa94@gmail.com

***Wiersz numer 1 beta* M.R. Wiśniewskiego i *Read more+* P.P. Plucienniczaka w kontekście zagadnień interaktywności**

„Nowe media wprowadziły sztukę, literaturę i książkę w obszar zjawisk performatywnych, który kontynuuje tradycje drugiej awangardy, ale jednocześnie naznaczony jest przemianami znamienymi dla XXI wieku” – stwierdzenie to można przeczytać w książce *Literatura – nowe media. Homo irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku* autorstwa Bogusławy Bodzioch-Bryły, Grażyny Pietruszewskiej-Kobieli i Adama Regiewicza (2014, 33). Zmiany, jakim uległa literatura tworzona w środowisku nowych mediów, a także wiele powstałych w nim utworów, były już przedmiotem rozważań naukowych (Hopfinger 2010; Janusiewicz 2013; Marecki 2002; Pająk 2011; Pawlicka 2014; Pisarski 2013). Niniejszy artykuł wpisuje się w nurt badań nad literaturą cyfrową – pokazuje możliwe kierunki eksploracji działań artystycznych, osadzając je jednocześnie na tle dotychczasowych ustaleń badaczy. Choć wykorzystanie nowych mediów w literaturze realizuje się zarówno w przypadku prozy, jak i poezji, to skupię się głównie na tezach dotyczących form poetyckich w odniesieniu do analizy dwóch wierszy.

Internet stał się źródłem inspiracji dla wielu poetów, którzy dostrzegli w nim potencjał nowych rodzajów pisania, później zaczął być wykorzystywany stopniowo jako forma poetycka (Pawlicka 2015, 196). Opis relacji między poezją a nowymi mediami w Polsce po 2000 roku przedstawiony został między innymi w artykule Urszuli Pawlickiej (2015). Autorka określiła główne jego wyznaczniki na podstawie analizy manifestów poszczególnych grup artystycznych: neolingwistów, Perfokarty oraz Rozdzielczości Chleba, których działalność wyznacza jednocześnie kierunek przemian w polskiej poezji, korzystającej już z nowych technologii. Jak pisze badaczka, kultura cyfrowa zmodyfikowała najważniejsze

cechy utworu literackiego oraz status autora i czytelnika, natomiast komputer przekształcił tekst literacki w „obiekt multimedialny, interaktywny, performatywny, animacyjny, niestabilny i zmienny” (Pawlicka 2015, 200).

Wpływ nowych mediów na poezję został ukazany w przywołanej już książce *Literatura – nowe media* jako zjawisko nazwane „medialnością poezji”, które przejawia się w zakresie nie tylko formy, ale i treści. Medialność formalna współczesnej poezji polega na włączaniu cech charakterystycznych dla tradycyjnych i nowych mediów do procesu powstawania utworu. W praktyce realizuje się to za pomocą: krzyżowania gatunków lirycznych z elementami innych typów komunikatów (np. scenariusza, reportażu, interaktywnej gry wideo itd.), upodabniania tradycyjnego nośnika informacyjnego (formy kodeksowej) do nośników medialnych i multimedialnych, odchodzenia od linearności tekstu w stronę hipertekstowości oraz prób naśladowania form i struktur interaktywnych (takich jak hipertekst i gra wideo) (Bodzioch-Bryła, Pietruszewska-Kobiela, Regiewicz 2014, 208). Natomiast w zakresie treści medialność przejawia się przy wykorzystywaniu motywów nawiązujących do starych i nowych mediów (to szczególnie w utworach tradycyjnych, tekstowych, drukowanych) (Bodzioch-Bryła, Pietruszewska-Kobiela, Regiewicz 2014, 225). W omawianych w dalszej części przykładach literackich dominować będzie medialność formalna.

Wśród różnorodnych zmian, jakie dokonały się w literaturze za sprawą nowych mediów, Pawlicka za najważniejsze uznaje przejście od intertekstualności do postmedialności, rozumianej jako takie połączenie mediów, w którym jedno medium przechodzi płynnie w inne i wskutek czego niemożliwe staje się jednoznaczne określenie konkretnego typu medialności. Równocześnie przestaje być to istotne, ponieważ w poezji postmedialnej najważniejsze jest pytanie o „budowanie doświadczenia utworu oraz o kwestię zaktywowania odbiorcy” (Pawlicka 2015, 207). Te dwa zagadnienia są zazwyczaj najszerzej opisywane w pracach badawczych i uznawane za najistotniejsze dla określenia istoty nowych form literackich.

Problem aktywowania odbiorcy wiąże się ściśle ze zjawiskiem interaktywności. Ryszard W. Kluszczyński we wstępie do swojej publikacji *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu* zwraca uwagę na „paradoksalny status” tego zjawiska (Kluszczyński 2010, 7). Z jednej strony przypisuje się mu znaczącą rolę, traktuje jako bardzo pożądaną cechę współczesnych dzieł, zaś z drugiej – pojawiają się głosy podważające znaczenie interaktywności dla działań artystycznych (Kluszczyński 2010, 8). Kluszczyński omawia również stanowiska Lva Manovicha i Espena J. Aarsetha dotyczące interaktywności – obaj badacze podkreślają kwestię nadużywania tego pojęcia, nieuzasadnionego przypisywania mu nadmiernych możliwości, przy jednoczesnym braku precyzyjnego określenia jego znaczenia. Według Kluszczyńskiego analiza interaktywności powinna być dokonywana przy uwzględnieniu „złożoności tego pojęcia i różnorod-

ności jego desygnatów” (Kluszczyński 2010, 10). Pozostałe spostrzeżenia badacza są następujące: interaktywność może mieć wiele postaci, nie determinuje skali kompetencji i charakteru zachowań komunikacyjnych, które mogą być realizowane w jej ramach, nie oznacza również pełnej swobody zaangażowanych w nią stron (Kluszczyński 2010, 10).

Dodatkowo Kluszczyński wyróżnia dwa rodzaje interaktywności – ogólną i właściwą. Pierwsza z wymienionych oddziałuje w sytuacji, kiedy dany obiekt odsłania swoje właściwości i spełnia swoje funkcje wtedy, gdy użytkownik przyjmuje postawę aktywną i wykorzystuje go, zgodnie z przeznaczeniem, do realizacji własnych dążeń (Kluszczyński 2001, 86). W tym przypadku obiekt istnieje już wcześniej, zanim odbiorca wejdzie w nim w interakcję. Tymczasem dla drugiego typu interaktywności charakterystyczne jest to, że w jej efekcie może powstać dzieło nazywane przez Kluszczyńskiego „prawdziwie interaktywnym”, czyli takim, które „powstaje w procesie odbioru – interakcji i trwa tak długo, jak długo rozwija się interakcja. [...] Najpełniejszy wymiar interaktywności przynoszą współcześnie technologie komputerowe” (Kluszczyński 2001, 87). Dzieło nie istnieje więc wcześniej, powołuje je do istnienia dopiero aktywne działanie odbiorcy.

Kluszczyński przywołuje również cztery typy interaktywności wyodrębnione przez Erika Zimmermana: poznawczą, funkcjonalną, eksplicytną oraz meta-interaktywność (Kluszczyński 2010, 162). Za kluczową, determinującą paradygmat dla współczesnej sztuki interaktywnej, badacz uważa interaktywność eksplicytną, która umożliwi uczestnictwo wewnątrz tekstu/obiektu, to w jej ramach wykonywane są czynności wynikające z jego nieliniowych właściwości. Specyfika uczestnictwa jest otwarta, choć odbywa się ono w granicach tego, co zostało zaprojektowane wewnątrz dzieła (Kluszczyński 2010, 162). Jak Kluszczyński konstatuje, ten typ interaktywności odwołuje się do cech charakterystycznych dla współczesnych mediów cyfrowych (Kluszczyński 2010, 171).

W książce *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka* Urszula Pawlicka podkreśla, że nowe media są wraz z artystą elementem współtworzącym dzieło cyfrowe, a nie tylko środkiem przekazu. Są one niezbędne do jego funkcjonowania oraz interpretacji (Pawlicka 2012, 40). Pisząc o odbiorze poezji cyfrowej, badaczka zwraca uwagę na negocjacyjny charakter dialogu autora i odbiorcy. Ożywia to relacje między obiema stronami, które „w momencie aktywowania utworu rozpoczynają negocjacje” (Pawlicka 2015, 208). Są one prowadzone między tym, kto dostarcza komponenty dzieła a tym, kto nimi zarządza, próbuje wygenerować coś nowego. Ich pośrednikiem jest komputer oraz oprogramowanie (Pawlicka 2015, 208).

Ewa Szczęsna uwypukla z kolei to, że działania użytkownika są zaprogramowane i wpisane w intencję autora, ale jednocześnie stanowią one „pełnoprawne

jednostki tekstowe, zaprojektowane jako działania twórcze” (Szczęsna 2013, 22–23). Bez nich nie istnieje więc w integralnej postaci utwór cyfrowy. Świadomość tylko pozornej swobody w kontakcie z takim utworem nie unieważnia jednak odczuwania tej wolności, jak twierdzi Bogusława Bodzioch-Bryła (Bodzioch-Bryła, Pietruszewska-Kobiela, Regiewicz 2014, 42). Być może do innych utworów cyfrowych można odnieść to, co Mariusz Pisarski sądzi o utworze Łukasza Podgórnego *rozstrzelam krew* – w kontakcie z takim utworem znaczenie ma aktywność sama w sobie i równie ważna jest jej świadomość (choć zostało to napisane w trochę innym kontekście, wydaje się trafnym określeniem, nawet na ogólniejszym poziomie rozumienia) (Pisarski 2013, 60).

Konsekwencje takiego statusu odbiorcy, w którym nie ma on pełnej swobody działania na utworze, tylko dopuszczalną przez autora, są efektem dwóch podstawowych cech tekstu w środowisku cyfrowym, tj. programowalności i performatywności (Pisarski utożsamia ją z interaktywnością) (Pisarski 2013, 53). Wynika to również z podwójnego kształtu budowy znaku digitalnego, którą omawia Szczęsna. Znak digitalny składa się z poziomu programowania, realizowanego w kodzie informatycznym, oraz z poziomu użytkownika, realizowanego w kodzie kulturowym (Szczęsna 2015, 23–24). Szczęsna twierdzi, że za podstawowy należy uznać poziom użytkownika, ponieważ znak digitalny „został powołany do życia przede wszystkim dla potrzeb komunikacji społecznej, która dokonuje się na poziomie użytkownika” (Szczęsna 2015, 25).

Natomiast programowalność Pisarski określa jako „algorytmiczne zaplecze znaku, którego nie sposób nie brać pod uwagę, podejmując się interpretacji i wartościowania dzieła cyfrowego” (Pisarski 2013, 54). Równocześnie badacz podkreśla konieczność przeprowadzenia oddzielnego studium dla aspektu kodowego znaku cyfrowego. Na kwestię kodu w badaniach nad literaturą cyfrową zwraca również uwagę Mikołaj Spodaryk, według którego należy w analizach uwzględnić konsekwencje widoczności lub niewidoczności kodu dla odbiorcy dzieła (Spodaryk 2016, 120). Dodać do tego można również zagadnienie nieznamomości działania kodu u odbiorcy niemającego odpowiedniego wykształcenia.

Dwuwarstwowość obiektu cyfrowego ujawnia się także w rozważaniach Pawlickiej, w odniesieniu do „poetyki rekombinacji”. Jedną z konsekwencji przeniesienia terminu *rekombinacja* z nauk ścisłych do badań nad literaturą cyfrową jest „doświadczenie utworu jak obiektu danych i procesu” (Pawlicka 2012, 41). Skutkiem takiego podejścia jest wyodrębnienie niedostępnej dla odbiorcy warstwy kodowej oraz warstwy widocznej dla użytkownika, możliwej i przeznaczonej do uaktywnienia. Pozostałe następstwa przyjęcia koncepcji „poetyki rekombinacji” to łączenie różnych elementów, dzięki którym zostaje wytworzona nowa jakość, odrzucenie wyraźnego podziału ról autora i czytelnika oraz wzbogacenie utworu o aspekt oglądania, słuchania, generowania. Powstałe w ten sposób „cyfrowe

pole znaczeń” charakteryzuje się niestabilnością, wariacyjnością i płynnością (Pawlicka 2012, 41).

Za element konstytuujący obiekt cyfrowy badaczka uważa ruch, który związany jest z niestabilną strukturą obiektu, a ta z kolei wynika ze wspomnianej już cechy performatywności (Pawlicka 2013, 66). Doświadczenie i rozumienie dzieła cyfrowego możliwe jest jedynie dzięki jego aktywowaniu i obserwacji jego zmiennego układu. W efekcie bardzo istotne stają się zależności między znakami, ich sposoby generowania i łączenia. W wyniku aktywacji interfejsu znaki mogą być generowane poprzez ich zlinkowanie, poruszanie interfejsem (np. myszą komputerową) lub połączenie elementów na zasadzie montażu. Właściwym celem użytkownika jest zatem wytwarzanie struktury danego obiektu (Pawlicka 2013, 67). W ten sposób sam proces odbioru i budowania struktury dzieła staje się ważniejszy od interpretacji (Pawlicka 2015, 207). Z podobnym wnioskiem można zapoznać się u Pisarskiego analizującego wspomniany już utwór Podgórnego: „Na czym więc polega kreowanie znaczeń w *rozstrzelam krew?* Z pewnością nie na czytaniu i interpretacji, raczej na działaniu i konfiguracji, które przybierają postać wierszotwórczej aktywności [...]” (Pisarski 2013, 59).

Wiele utworów cyfrowych powstaje w wyniku programowania kreatywnego – ich autorem jest poeta-programista (nowa postać twórcy, którą omawia Pisarski). Stworzone zostają w ten sposób utwory programowalne, czyli takie, które mogą być przekształcane przez czytelnika (Pisarski 2014, 153). Zmianie ulega więc rola autora, ale również odbiorca staje przed nowymi zadaniami. Na nowe role, w jakie wchodzi zarówno ten, kto odpowiada za powstanie utworu, jak i ten, kto z nim obcuje, kładą nacisk twórcy Rozdzielczości Chleba w swoim manifestie: „Nie ma autorów i czytelników – są producenci i użytkownicy” (cyt. za: Pawlicka 2015, 204). Producent, a więc ten, kto produkuje, i użytkownik, czyli ten, kto użytkuje. Dostatecznie oczywiste jest już, że w świetle literatury cyfrowej nie możemy raczej mówić o czytelniku, a więc tym, który czyta, jednak Marek Kaźmierczak zaznacza, że kategoria użytkownika w sieci internetowej znajduje się ponad tradycyjnie rozumianym podziałem na nadawcę i odbiorcę (Kaźmierczak 2015, 297). Użytkownik „korzysta z Internetu na każdym poziomie jego funkcjonowania – od technologicznego, przez aplikacyjny, po treściowy” (Kaźmierczak 2015, 297).

Omówione zagadnienia – interaktywności, swobody odbiorcy-użytkownika i jego roli w kontakcie z utworem są obecne w dwóch przykładach poetyckich, które zostaną przedstawione. Pochodzą one z Internetowego Turnieju Jednego Wiersza – konkursu organizowanego przez czasopismo i wydawnictwo „Ha!art” na portalu internetowym w latach 2010-2014 (obecnie Turniej jest zawieszony). Wszystkie „zwycięskie” wiersze zostały opublikowane wraz z regulaminem na stronie magazynu. „Konkurs ma za zadanie promować eksperymentalne teksty literackie, premiovane będą realizacje wykorzystujące media cyfrowe” – tak

brzmi pierwszy punkt regulaminu, który opisuje ideę turnieju. Wybrane przeze mnie utwory to *Read more+* Piotra Puldziana Plucienniczaka¹ (2018) oraz *wiersz numer 1 beta* Michała Radomiła Wiśniewskiego² (2018).

Drugi z wymienionych zdobył I nagrodę w 2014 roku w majowej edycji Internetowego Turnieju Jednego Wiersza. Utwór został zrealizowany w konwencji gry, a jego twórca wyraźnie artykułuje: „oto wiersz interaktywny”. Komunikat ten określa nie tylko formę, lecz także charakter utworu i jego interaktywnych możliwości.

Gra jako forma utworu cyfrowego jest eksplorowanym gatunkiem w polskiej poezji cyfrowej. Zastosowanie jej struktury świadczy o charakterystycznej tendencji, którą opisują badacze. O wprowadzeniu mechanizmów kojarzonych z kulturą popularną do zasadniczo niszowych cyfrowych tekstów literackich pisze Bodzioch-Bryła. Jej zdaniem stosowane przez autorów strategie gry i zabawy można analizować dzięki metodologii ludologicznej i genologii multimedialnej (Bodzioch-Bryła, Pietruszewska-Kobiela, Regiewicz 2014, 44). Natomiast Pawlicka obecność nawiązań do form kultury popularnej rozpatruje podwójnie. W perspektywie widzenia literatury jako komunikacji celem takich nawiązań jest dotarcie do szerokiego grona odbiorców (Pawlicka 2015, 194). Tymczasem w odniesieniu do literatury jako sztuki są one wyrazem poszukiwań nowych środków wyrażania w poezji oraz poszerzania granic jej postaci (Pawlicka 2015, 194). Dlatego też twórcy poezji cyfrowej sięgają po różnorodne formy multimedialne.

Przejawem tej praktyki jest właśnie utwór Wiśniewskiego. *Wiersz numer 1 beta* to prosta gra, stworzona w biało-czarno-szarej kolorystyce, bez muzyki. Po „włączeniu” gry za pomocą przycisku ‘play’ (w ikonicznej formie trójkąta) pojawia się głowa królika, po kliknięciu na którą wyłania się cała postać, która ma żeńską sylwetkę człowieka. Po ponownym kliknięciu na głowę wyświetla się komunikat: „oto wiersz interaktywny / w którym ty decydujesz / jak masz na imię” – to pierwszy moment, kiedy użytkownik-gracz dodaje coś od siebie, ponieważ może samodzielnie nazwać postać. Gdy imię zostaje wybrane, użytkownik otrzymuje do wyboru trzy ścieżki: „wybierz swoją przygodę”, „wybierz brak przygód”, „wybierz nudę egzystencji”.

Po wybraniu pierwszej ścieżki wyświetlony zostaje napis „przejdź do AppStore”, który przenosi użytkownika na zewnętrzną stronę z grami przygodowymi – może

¹ Doktor socjologii, artysta i animator kultury. Redaktor *Rozdzielczości Chleba*. Autor tekstów publicystycznych, naukowych i popularnonaukowych, grafik i poezjografik, aplikacji i wydarzeń. Autor *Marszu na ROM* (2012) i współautor oraz redaktor *Zbiuru pustego* (2013).

² Pisarz, publicysta, redaktor naczelny magazynów upadłych „Kawaii” i „Anime+”, popularyzator japońskiej popkultury i fantastyki w Polsce. Autor powieści „Jetlag” (2014), „God Hates Poland” (2015) i „Hello World” (2017) oraz zbioru felietonów *Jeśli zginiesz w grze, zginiesz naprawdę* (2014). Współpracuje z „Gazetą Wyborczą”, „Dwutygodnikiem”, „Polityką” i magazynem „Pixel”. Publikował m.in. w „Nowej Fantastyce”, „KMag”, „Tygodniku Powszechnym”, „Esensji” i „Cinema”. Prowadził bloga *Pattern Recognition* (mrw.blox.pl).

więc wybrać jedną z nich i zagrać. Wychodzi w tym momencie poza utwór Wiśniewskiego – przynajmniej w sposób przestrzenny – ale może potraktować stronę, do której zostaje odesłany, jako semiotycznie integralną część utworu. Jej zawartość koresponduje ze strukturalnym ukształtowaniem wiersza Wiśniewskiego. Po wybraniu drugiej ścieżki użytkownik dostrzega napis „zamknij oczy”, po czym pojawia się ekran z szarym paskiem, po kliknięciu na który gracz wraca do poprzedniego ekranu. Najdłuższą drogę oferuje zatem ścieżka trzecia, pozornie niebrzmiąca zachęcająco. Najpierw użytkownik otrzymuje zadanie wymyślenia hasła zabezpieczającego katalog z pornografią – to drugi moment, kiedy może dodać tekst od siebie, po czym jego celem staje się odsłonięcie wyrazów (za pomocą kliknięcia na nie), składających się na dwuwers: „teraz nikt się nie dowie / co kryjesz w sobie”.

Po „odkryciu” tego dwuwersu gracz przenosi się na ekran ze schematycznym rysunkiem pokoju, na dole znajduje się zaś komunikat: „stoisz w pokoju / widzisz / okno łóżko drzwi szafę” – są to zarazem obiekty znajdujące się na ekranie, na które da się kliknąć. Obraz łóżka i szafy opatrzony jest informacją: „łóżko [lub szafa – S.A.] / a w nim [lub w niej – S.A.] / kochanek, trup, homoseksualista, Narnia / jedna z tych rzeczy tu nie pasuje”. Po kliknięciu z kolei na ilustrację okna komunikat zmienia się na następujący: „opowiedz co widzisz / w komentarzach pod wierszem”, gdy zaś użytkownik kliknie na drzwi: „naciskasz klamkę / niecierpliwie”, co powoduje wyjście postaci gracza z pokoju. Wtedy też gra dobiega końca, pojawia się znów postać królika, kliknięcie na jej głowę przenosi użytkownika do prawie że ostatniego ekranu. Gracz dostaje wtedy możliwość wyboru zakończenia: „oto wiersz interaktywny / w którym możesz wybrać zakończenie” spośród dwóch opcji – dobrej lub złej. Po dokonaniu wyboru pojawia się ekran odpowiednio dla dobrego zakończenia – z napisem „THE END” (czarnymi literami na białym tle), natomiast dla złego – „GAME OVER” (białymi literami na czarnym tle). Po skończeniu gry wytworzony w ten sposób wiersz użytkownik może skopiować do schowka.

Pisarski komentuje utwór Wiśniewskiego następująco:

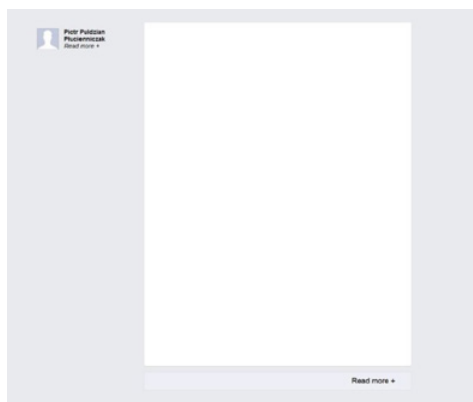
Amatorzy wysoce cybertekstowej literatury mają w *wierszu numer 1 beta* świeży przykład potencjału gatunku: jako eksploracyjny z elementami konfiguracji (przestawianie elementów dzieła) i częściowo tekstoniczny (dodawanie własnego tekstu do istniejącego) wytycza on autorom zgłaszającym się na tegoroczną edycję ITJW całkiem wysoką poprzeczkę (choć brakuje mi tu dźwięku) (Pisarski 2018).

W utworze Wiśniewskiego realizuje się to, o czym pisała Szczęsna – działania odbiorcy-użytkownika są wpisane w intencje autora i mają równocześnie charakter twórczy. Odbiorca dysponuje w tym przypadku różnymi możliwościami, choć tylko tymi, które zostały zaprogramowane przez autora. Porusza się po ścieżkach wytyczonych przez scenariusze, dokonuje ich rekonstrukcji i w pewnym stopniu

wypełnia je własną treścią zarówno wewnątrz utworu, jak i poza nim – mimo to, że komentarze znajdują się poza właściwą, fizyczną przestrzenią wiersza, można w pewien sposób uznać je za jego integralną część. Autor kieruje ruchami odbiorcy, decyduje o tym, na co użytkownik może kliknąć, a na co nie ma wpływu. Nie można jednak kwestionować samej czynnej roli odbiorcy, bez którego wiersz właściwie nie powstaje. To użytkownik decyduje, czy w ogóle „wejdzie do gry”, a utwór zostanie skonkretyzowany; to on wybiera ścieżkę, może również wybrać zakończenie utworu.

Warto zwrócić uwagę na kontekst, w jakim wiersz jest osadzony. Przypomnę, że został on wysłany na konkurs Internetowego Turnieju Jednego Wiersza. Obecnie utwór dostępny jest na stronie kongregate.com (Wiśniewski 2018) – anglojęzycznym serwisie z grami. Został tam umieszczony 31 sierpnia 2017 roku. Osadzenie utworu w takim środowisku nadaje mu i eksponuje podwójny status – jako wiersza oraz jako gry³. W tym momencie pod wierszem interaktywnym Wiśniewskiego znajduje się jeden komentarz o treści: „Nie rozumiem znaczenia tej gry, a co ważniejsze – o co w niej chodzi, jakby ktoś mógł odpowiedzieć, byłbym wdzięczny” (Wiśniewski 2018). Oprócz tego wiersza na koncie Wiśniewskiego w serwisie *Kongregate* znajdują się również dwie inne gry, co dopełnia kontekst środowiska. Jest on niejako wtórny wobec turnieju, na pewno w sensie czasowym. Gdyby jednak wiersz nie miał formy gry, nie mógłby zostać umieszczony w takim serwisie.

Read more+ Piotra Puldziana Płucienniczaka jest propozycją znacznie różniącą się od utworu Wiśniewskiego. Ekran startowy wygląda w następujący sposób:



Ilustracja 1. Ekran startowy wiersza *Read more+* Piotra Puldziana Płucienniczaka (Wiśniewski 2018)

³ Wcześniej utwór znajdował się na innej stronie (był to najprawdopodobniej blog) i widniało pod nim kilka komentarzy, w których ich nadawcy opisywali swój widok za oknem – kontekst utworu był wtedy jaśniejszy i odbiorcy lepiej rozumieli, o co chodzi.

Jedynym elementem, na który da się tutaj kliknąć, jest znajdujący się na dole link *Read more +*, który powoduje rozwinięcie (w kierunku pionowym) kolejnej białej strony, takiej samej jak na zdjęciu powyżej (ilustracja 1). Czynność tę możemy ciągle powtarzać i przed naszymi oczami będą ukazywać się kolejne białe, puste strony – nie znajduje się na nich żaden komunikat językowy, ikoniczny itp. Poza linkiem *Read more+* na ekranie startowym widzimy dane osobowe autora wraz z tytułem utworu oraz awatar (który często ma postać zdjęcia właściciela konta). Utwór mógłby być pozbawiony również tych informacji, ale dopełniają one obraz poprzez wizualne upodobnienie do profilu na portalu społecznościowym albo wypowiedź na forum dyskusyjnym. Brakuje jednak, jak już zaznaczyłam, jakiegokolwiek treści.

Pisarski utwór Płucienniczaka nazywa „»przestrzenią ciszy«, czyli rzeczą graniczną” (Płucienniczak 2018). Być może znamienne jest to, że zwycięstwo tego utworu w ostatniej edycji Internetowego Turnieju Jednego Wiersza zbiegło się z decyzją o zawieszeniu konkursu, a więc momentem nabrania dystansu, w jakimś sensie również refleksji nad możliwościami nowych mediów i poezji powstającej w ich środowisku. Propozycję Płucienniczaka można uznać zapewne za utwór prowokujący do głębszej refleksji. Wygląda to tak, jakby autor celowo zrezygnował z możliwości dostępnych w ramach interaktywności oraz nowych mediów. Tym samym wyłączył odbiorcę-użytkownika z aktywnej roli w powstawaniu utworu, odwrotnie niż było to u Wiśniewskiego. Odbiorca pozostaje bezradny i zdeorientowany, sprzeczność potęguje tytuł oznaczający „czytaj więcej”, choć nie ma nic do przeczytania, brak również możliwości dodania czegokolwiek od siebie. Ten utwór cyfrowy unaocznia to, że autor ostatecznie decyduje, jak dużą swobodę dać odbiorcy i czy w ogóle ją dać, a także w jakiej postaci będzie ona występować.

Jakiego doświadczenia interaktywności dostarczają zaprezentowane utwory cyfrowe? Utwór Wiśniewskiego bez wątpienia realizuje eksplicytny typ interaktywności, ponieważ włącza odbiorcę-gracza wewnątrz obiektu multimedialnego – odbiorca uczestniczy w procesie powstawania utworu i formuje jednocześnie jego urzeczywistnioną, ale też nietrwałą postać. W przypadku utworu Płucienniczaka odbiorca nie zostaje całkowicie włączony w obszar utworu, który nawet jeśli wymaga jakiegoś działania, nie powoduje przekształcenia interakcji w interaktywność właściwą czy też eksplicytną. Można powiedzieć, że brakuje tu pełnego doświadczenia interaktywności lub inaczej: możliwość tego doświadczenia zostaje zanegowana, odebrana przez twórcę z pełną świadomością. W literaturze pisano już o pozorności współtwórczej roli użytkownika nowych mediów, a szczególnie formy hipertekstowej, tak więc podobne refleksje nasuwają się w odniesieniu do propozycji Płucienniczaka. Tym razem autor obnaża i demonstruje przed odbiorcą pozorność interaktywnej relacji między twórcą – obiektem – odbiorcą.

Ruch, który Pawlicka uznała za element konstytuujący obiekt cyfrowy, w przypadku wiersza Wiśniewskiego spełnia istotnie swoją kreatywną rolę, jednak inaczej dzieje się w utworze *Read more+*. Tutaj ruch, czyli kliknięcie myszką powodujące rozwinięcie kolejnej takiej samej, pustej strony, nie powoduje zasadniczej, tj. wizualnej, treściowej zmiany w strukturze obiektu, a jedynie zapętlenie jej elementu. To również utrudnia proces doświadczania wiersza cyfrowego, ponieważ po kilku sekundach odbiorca staje się zniechęcony, warto jednak mieć cały czas w świadomości celowość takich działań artystycznych i poświęcać im uwagę.

Przedstawione przykłady wpisują się w praktyki powszechnie stosowane przez twórców poezji cyfrowej (w szczególności *wiersz numer 1 beta* Wiśniewskiego). Obrazują one potencjał tego rodzaju działań artystycznych, które mogą służyć zarówno zabawie, jak i refleksji, wzbudzać konieczność spojrzenia z dystansu. Jak zauważa Szczęsna, sztuka cyfrowa „pełni te same funkcje, co dotychczasowa: estetyczną, ludyczną, refleksyjną, tak samo jak dotychczasowa ma skłaniać do poszukiwania sensów ukrytych, sięgania poza to, co dosłowne, odwołuje się do myślenia metaforycznego” (Szczęsna 2013, 26). W tym poszukiwaniu sensów, nie tylko w możliwości brania udziału w uobecnianiu lub powstawaniu utworu, leży pole możliwości dla odbiorcy-użytkownika, który z taką literaturą chce się zmierzyć. Przedstawione rozważania nie wyczerpują obszaru analiz i skupiają się na wybranych aspektach utworów cyfrowych. Nie został omówiony dokładnie np. aspekt treściowy (znaczący w przypadku wiersza Wiśniewskiego) ani kodowy.

Poezja cyfrowa jest przyszłością poezji w tym sensie, że wydaje się oferować liczne możliwości eksploracji, transformacji i konfiguracji. Różnorodność tyleż poezji, co całej literatury cyfrowej pozwala rozpatrywać ją w różnych kontekstach czy dziedzinach i jak zauważa Spodaryk, wymóg transdyscyplinarności jest największym wyzwaniem w badaniach nad literaturą elektroniczną (Spodaryk 2016, 120). „Wariacje w poezji, wynikające z wpływu nowych mediów, zmuszają do zastanowienia się nad statusem poezji [...]” – konstatuje z kolei Pawlicka (2015, 195). Zmianie uległa postać tej literatury i zmianie powinno ulec również nasze myślenie o niej, aby odrzucić ograniczenia, które uniemożliwiają jej pełny i dokładny opis.

Bibliografia

- Bodzioch-Bryła Bogusława, Pietruszewska-Kobiela Grażyna, Regiewicz Adam (2014), *Literatura – nowe media. Homo irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, Częstochowa.
- Hopfinger Maryla (2010), *Literatura i media po 1989 roku*, Warszawa 2010.
- Janusiewicz Małgorzata (2013), *Literatura doby Internetu. Interaktywność i multimedialność tekstu*, Kraków.

- Każmierczak Marek (2015), *Użytkownik w sieci internetowej*, [w:] *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, red. Ewa Szczęsna, Kraków, s. 294–313.
- Kluszczyński Ryszard W. (2001), *Światy multimedialnych*, [w:] *W świecie mediów*, red. Ewelina Nurczyńska-Fidelska, Kraków, s. 85–100.
- Kluszczyński Ryszard W. (2010), *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa.
- Marecki Piotr (red.) (2002), *Liternet. Literatura i internet*, Kraków.
- Pajak Andrzej, *Na tropie dziwnych książek* (2011), [w:] *Od liberatury do e-literatury*, red. Monika Górską-Olesińska, Eugeniusz Wilk, Opole, s. 275–282.
- Pawlicka Urszula (2012), *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*, Kraków.
- Pawlicka Urszula (2013), *Ślady tekstu w kulturze cybernetycznej. Wstęp do cybersemiotyki*, „Przegląd Humanistyczny”, t. 57, nr 4, s. 63–72.
- Pawlicka Urszula (2014), *Literatura elektroniczna. Stan badań w Polsce*, „Teksty Drugie”, nr 3, s. 141–161.
- Pawlicka Urszula (2015), *Polska poezja i nowe media po roku 2009*, [w:] *Poezja polska po roku 2000. Diagnozy – problemy – interpretacje*, red. Tomasz Dalasiński, Aleksandra Szwagrzyk, Paweł Tański, Toruń, s. 194–211.
- Pisarski Mariusz (2012), *Od znaczenia do działania i z powrotem. Nowe funkcje słowa w cyberpoezji i hipertekście*, „Przegląd Humanistyczny”, nr 2 (437), s. 53–61.
- Pisarski Mariusz (2013), *Xanadu. Hipertekstowe przemiany prozy*, Kraków.
- Pisarski Mariusz (2014), *Autor i dzieło w kulturze cyfrowej (na przykładzie twórczości Nicka Montforta)*, „Przegląd Kulturoznawczy”, nr 2 (20), s. 148–162.
- Pisarski Mariusz (2018), *wiersz numer 1 beta [I nagroda w majowym ITJW]*, [online:] <http://www.ha.art.pl/prezentacje/poezja/3802-wiersz-numer-1-beta-i-nagroda-w-majowym-itjw> [dostęp: 22.10.2018].
- Płucienniczak Piotr Puldzian (2018), *Read more+*, [online:]: <http://www.ha.art.pl/prezentacje/poezja/4026-read-more-i-nagroda-w-sierpniowo-wrzesniowym-itjw> [dostęp: 16.09.2018].
- Spodaryk Mikołaj (2016), *Literatura postelektroniczna? Od ekranu do kartki papieru, czyli podróż powrotna z bagażem nowych doświadczeń*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura”, t. 8, nr 2, s. 117–129.
- Szczęsna Ewa (2013), *Tekst wieloznakowy w przestrzeni mediów cyfrowych. U podstaw poetyki semiotycznej*, „Przegląd Humanistyczny”, R. 57, nr 4, s. 19–27.
- Szczęsna Ewa (2015), *Znak digitalny. U podstaw nowej semiotyki tekstu*, [w:] *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, red. Ewa Szczęsna, Kraków, s. 15–34.
- Wiśniewski Michał Radomił (2018), *wiersz numer 1 beta*, [online:]: <https://www.kongregate.com/games/osakana/wiersz1beta> [dostęp: 16.10.2018].

Summary

***Wiersz numer 1 beta* M.R. Wiśniewski's and *Read more+* P.P. Płucienniczak's in the Context of Interactivity Issues**

The article fits in the research on Polish digital poetry. It presents two realisations of digital poetry – *wiersz numer 1 beta* by M.R. Wiśniewski and *Read more+* by P.P. Płucienniczak, focusing on aspect of work's structural shape and possibilities of the user, given within interactive actions programmed by the author. The issues of the article are concentrated on interactive possibilities of work created in new media environment, especially on status of author and addresser, which is connected with interactivity phenomenon. Deliberations about the interactivity are based on works of Ryszard W. Kluszczyński, whereas changes made in poetry thanks to characteristics of new media were referred from works of such researchers as Urszula Pawlicka and Mariusz Pisarski. Deliberations on digital message refer mainly to works of Ewa Szczęśna. Two examples analyzed in the article represents different approaches of explorative potential of Polish digital poetry. Wiśniewski's *wiersz numer 1 beta*, made in convention of game, includes the addresser as user-player in the process of work's creation. Płucienniczak's *Read more+* is the example of intentional resignation of possibilities given by interactive actions.

Keywords: Polish poetry; digital poetry; interactivity; new media

Streszczenie

Artykuł wpisuje się w badania nad polską poezją cyfrową. Przedstawia analizę dwóch realizacji poezji cyfrowej – *wiersza numer 1 beta* Michała Radomiła Wiśniewskiego i *Read more+* Piotra Puldziana Płucienniczaka, skupiając się na aspekcie strukturalnego ukształtowania utworu oraz możliwościach odbiorcy-użytkownika, jakie w ramach zaprojektowanych działań interaktywnych otrzymuje on od autora. Problematyka artykułu koncentruje się wokół zagadnień interaktywnych możliwości utworów powstających w środowisku nowych mediów, przede wszystkim zaś wokół statusu autora i odbiorcy, z czym wiąże się zjawisko interaktywności. Ustalenia dotyczące tego pojęcia oparte zostały na pracach Ryszarda W. Kluszczyńskiego, natomiast zmiany, jakie dokonały się w poezji za sprawą właściwości nowych mediów, przywołano na podstawie publikacji takich badaczy jak Urszula Pawlicka i Mariusz Pisarski. Rozważania dotyczące przekazu cyfrowego zreferowano głównie za Ewą Szczęśną. Analizowane w artykule dwa utwory cyfrowe to przykłady różnych kierunków potencjału eksploracyjnego polskiej poezji cyfrowej. *Wiersz numer 1 beta* Wiśniewskiego, zrobiony w konwencji gry, włącza odbiorcę jako użytkownika-gracza w proces powstawania utworu. *Read more+* Płucienniczaka to z kolei przykład świadomej rezygnacji z możliwości, jaką dają interaktywne działania.

Słowa kluczowe: poezja polska; poezja cyfrowa; interaktywność; nowe media