

Monika Górską-Olesińska

## **Playable poetry i gry komputerowe. Krytyczne negocjacje**

Zaprojektowana przez Tomohiro Nishikado gra *Space Invaders* należy do najczęściej remiksowanych i poddawanych rekontekstualizacji „arkadówek”<sup>1</sup>. W 1998 roku, w czasie gdy John Thomson i Alison Craighead prezentowali w londyńskiej Lux Gallery instalację *Triggerhappy* (1998)<sup>2</sup>, kultową grę o najeźdźcach z kosmosu przywołała także Orit Kruglanski, autorka interaktywnego poematu *Words Are InnerSpace Invaders* (1998). Przyczynkiem do powstania dzieła było doświadczenie podróży do Stanów Zjednoczonych, które artystka zamknęła w następującym autokomentarzu:

Tuż przed wyjazdem przyjaciel podarował mi nowe słowo: *logorrhea*. Oznacza ono nieustające lub kompulsywne mówienie, nużącą potoczystość mowy (...). Starannie zapakowałam ofiarowany mi prezent, umieszczając go w bagażu wraz z pozostałym dobytkiem i udałam się na lotnisko. (...) Opuszczałam rodzinny kraj, rezygnując z posady projektantki HCI, aby studiować w Nowym Jorku. Każdego dnia spotykałam ludzi. Wszyscy o coś pytali. Odpowiadałam, nawet jeśli były to niezbyt uprzejme pytania. Rozwlekłe odpowiedzi przesuwają się w mym umyśle niczym napisy w kinie; *logorrhea*. Pewnej nocy stworzyłam interaktywny poemat (...). Przypominał grę o najeźdźcach z kosmosu, z tą jednak różnicą, że użytkownik bronił się przed atakującymi go słowami, które układały się w zdanie: „I’m tired of hearing myself talk about myself, so I talk about being tired of hearing myself talk about myself”. W tamtym okresie często podróżowałam. Spostrzegłam pewną prawidłowość: ludzie, którzy nie posiadają wspólnego języka, albo rozumieją się na najbardziej podstawowym poziomie, albo też ich wzajemne zrozumienie ma czysto intuicyjny charakter. (...) Gdy zaczęłam tworzyć poezję w środowisku mediów cyfrowych, zorientowałam się, że istnieją ograniczone zasoby języka, któ-

---

<sup>1</sup> Grethe Mitchell, Andy Clarke (red.), *Videogames and Art*, Intellect Books, Chicago 2007, s. 9.

<sup>2</sup> Zob. Ewa Wójtowicz, *Intermedialne synestezje – sztuka mediów elektronicznych między obrazem, tekstem a kodem*, [w:] Eugeniusz Wilk, Monika Górską-Olesińska (red.), *Od liberatury do e-literatury*, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole 2011, s. 150.

ry mogłabym współdzielić z odbiorcami; większość tych zasobów znajdowała się bowiem w posiadaniu wąskiego grona osób, wtajemniczonych w arkany wysoce skomplikowanej i eksperymentalnej literatury. Nie potrafiłabym pisać w ten sposób. Zaczęłam więc pożyczać. Sposób interakcji do *Words Are InnerSpace Invaders* zapożyczyłam z gry. Słowa zstępowały z górnej krawędzi ekranu, jedno po drugim, z ewidentnie wrogimi intencjami; użytkownik mógł poruszać się i strzelać do nich. Trafione znikwały z pola widzenia, równocześnie jednak stawały się słyszalne, ostatecznie i tak dosięgając gracza. Podobało mi się to, jak działania odbiorcze warunkowane znanym schematem rozgrywania gry wchodziły w interakcję z frustracją wypowiadającego się podmiotu. Podobało mi się to, że interakcja z poematem była złożona, a jednocześnie nie wymagała żadnych dodatkowych objaśnień (przy założeniu, że użytkownik zetknął się wcześniej z oryginalną grą). Oczywiście związki ze światem gier komputerowych czyniły mnie jednakże niezbyt szczęśliwą; chciałam projektować własne interakcje<sup>3</sup>.

Przytoczony fragment opracowania *Interactive Poems* zawiera świadectwo wewnętrznych napięć towarzyszących wyłanianiu się e-literatury jako dziedziny artystycznej, która prowadząc wymianę z wieloma innymi obszarami kultury audiowizualnej (w tym – w sposób nader intensywny – z przemysłem gier komputerowych), dąży równocześnie do ugruntowania własnej tożsamości w procesach instytucjonalizacji obejmujących między innymi powoływanie odpowiednich organizacji (Electronic Literature Organization<sup>4</sup>), publikowanie antologii prezentujących najbardziej znaczące dzieła (Electronic Literature Collection<sup>5</sup>) oraz upowszechnianie dyskursu teoretycznego (tomy z serii *Media Upheavals* wydawnictwa Transcript). W aktach owej wymiany, które w istocie przybierają postać szeregu krytycznych negocjacji (o czym świadczy chociażby częstotliwość, z jaką powtarzany jest slogan „To nie jest gra”<sup>6</sup>), zarówno granice grania, jak i granice opowiadania podlegają ciągłym rede-

<sup>3</sup> Orit Kruglanski, *Interactive Poems*, [w:] Eduardo Kac (red.), *Media Poetry. An International Anthology*, Intellect Books, Chicago 2007, s. 76 (przeł. M.G.-O.).

<sup>4</sup> Zob. <http://eliterature.org/>.

<sup>5</sup> Zob. <http://collection.eliterature.org/>.

<sup>6</sup> Poruszony wątek w sposób szczegółowy rozwija Noah Wardrip-Fruin w artykule *Playable Media and Textual Instruments*. Sloganiem „To nie jest gra” w diskutowanym tu kontekście posłużył się jako pierwszy Rob Swigart, który za pośrednictwem firmy Activision opublikował nowelę komputerową *Portal* (1986). Wśród pozostałych orędowników sloganu znajdują się John McDaid, autor wydanej przez Eastgate powieści *Uncle Buddy's Phantom Funhouse* (1993), określanej terminem *artifactual fiction*, a także twórcy i teoretycy literatury hipertekstowej – Stuart Moulthrop i Michael Joyce (zob. Noah Wardrip-Fruin, *Playable Media and Textual Instruments*, [w:] Peter Gendolla, Jürgen Schäfer (red.), *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, Transcript, Bielefeld 2007, s. 211–216). Slogan „To nie jest gra” nabrał szczególnego znaczenia po sukcesie gry *The Beast* (2001) (zob. Jane McGonigal, „To nie jest gra” – estetyka immersyjna i kolektywne granie, przeł. Małgorzata Bernatowicz, [w:] Mirosław Filicciak (wyb. i oprac.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Academica, Wydawnictwo SWPS, Warszawa 2010, s. 430–455).

finicjom<sup>7</sup>. Interesującą egzemplifikację owych redefinicji przynosi fenomen, któremu – poprzez analogię do terminu *playable text* stosowanego przez Noaha Wardripa-Fruina<sup>8</sup>, a także w nawiązaniu do sformułowania *playable literature*, którym posługuje się Markku Eskelinen<sup>9</sup> – proponuję nadać miano *playable poetry*. Użyty przez badaczy przymiotnik *playable* odnosi się do specyfiki doświadczenia odbiorczego, ufundowanego w dużej mierze na przyjemności czerpanej z możliwości interesującego, czasami zabawnego, lecz zawsze nietrywialnego, manipulowania zarówno interfejsem elektronicznego poematu, jak i zawartym w nim komponentem słownym. Przesuwa też akcenty w dyskursie teoretycznym, zawieszając pytanie o to, czy dany tekst medialny daje się opisywać i klasyfikować w kategoriach gry wypracowanych na gruncie ludologii (*Is this a game?*), otwierając w zamian przestrzeń dla refleksji nad różnymi aspektami interakcji z tymże tekstem (*How is this played?*)<sup>10</sup>. Interakcji, która obejmować może szerokie spektrum aktywności, zarówno tych wpisanych w struktury *gameplayu*, jak i tych analogicznych do działań, jakie towarzyszą grze na instrumentach muzycznych („grać” oznacza bowiem nie tylko „brać udział w grach”, lecz także „wykonywać utwory i kompozycje”). Oba aspekty *grania* (rozgrywka i muzyczny *performance*) mogą w interesujący sposób przenikać się i wzajemnie na siebie oddziaływać w spotkaniach z poematami elektronicznymi, czego idealną egzemplifikację stanowią projekty Jörga Piringera<sup>11</sup>, analizowane w końcowej części tego artykułu.

## Zagraj (w) to jeszcze raz

Gry słowne nie tylko zajmują istotne miejsce w repertuarze strategii literatury eksperymentalnej, ale też – na co zwraca uwagę Mary Flanagan – stanowią fundament wszelkiej krytycznej zabawy<sup>12</sup>. W polu sztuki ich subwersywny potencjał rozpoznał Marcel Duchamp, umieszczając w tytułach *ready-mades* kalambury i rebusy słowne<sup>13</sup>; wraz z nim uczynili to także przedstawiciele ru-

<sup>7</sup> Por. Janet Murray, *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, przeł. Mirosław Filiciak, [w:] Mirosław Filiciak (wyb. i oprac.), dz. cyt., s. 71.

<sup>8</sup> Zob. Noah Wardrip-Fruin, dz. cyt., s. 222–224.

<sup>9</sup> Zob. Markku Eskelinen, *Six Problems in Search of a Solution. The Challenge of Cybertext Theory and Ludology to Literary Theory*, [w:] Peter Gendolla, Jörgen Schäfer (red.), dz. cyt., s. 179–209.

<sup>10</sup> Noah Wardrip-Fruin, dz. cyt., s. 221.

<sup>11</sup> Zob. <http://joerg.piringer.net/>.

<sup>12</sup> Zob. Mary Flanagan, *Critical Play. Radical Game Design*, The MIT Press, Cambridge, MA–London 2009, s. 117–148.

<sup>13</sup> Zob. Łukasz Ronduda, *Strategie subwersywne w sztukach medialnych*, Rabid, Kraków 2006, s. 31.

chu dada, surrealiści, członkowie Fluxusu. W otwartym repozytorium e-poezji odnajdujemy szereg intrygujących projektów, których autorzy dokonali re-interpretacji tradycji awangardy (jak również neoawangardy), przechwytyjąc i twórczo wykorzystując w tym celu istniejące gry komputerowe (bądź też inspirując się nimi). W projektach, o których mowa, poszczególne elementy gier, a nawet całe rozbudowane schematy rozgrywki stały się podstawą dla gry słów i znaczeń, pełniąc w istocie funkcję podobną, a nawet tożsamą z tą, jaką spełniają środki literackie (*literary devices*<sup>14</sup>). Jednym z takich projektów jest *Basho's Frogger* (1999)<sup>15</sup> Neila Hennessy'ego, artysty należącego do kolektywu Prize Budget for Boys, który zyskał rozgłos dzięki późniejszej realizacji zatytułowanej *Pac-Mondrian* (2002)<sup>16</sup>.

*Basho's Frogger*, absurdalna gra zen – jak określił ją sam Hennessy – jest przykładem jednego z najlepiej bodaj rozpoznawalnych haiku Matsuo Bashō: „The old pond / A frog jumps in / The sound of water” (*Tu staw wiekowy / skacze żaba – i oto / woda zagrała*)<sup>17</sup>, czytelnym dla odbiorcy, którego kompetencja audiowizualna kształtowała się podczas wizyt w salonach gier komputerowych. Przekładem, który jednakowoż pełnił swego wyrazu zyskuje dopiero w sieci intertekstualnych odniesień, obejmującej minimalistyczną wariację na temat utworu Bashō zaproponowaną przez Doma Sylvestra Houédarda: „pond / frog / plop” (staw / żaba / plusk) oraz humorystyczne opracowanie autorstwa dwóch kanadyjskich pisarzy Dereka Beaulieu i Gary'ego Barwina *Fragments from the Frog Pool. Haiku after Bashō*<sup>18</sup>, zawierające literackie remiksy i przeróbki tytułowego haiku, w tym następujący wiersz konkretny: „(plop)”.

Podjmując konceptualny dialog z poezją Matsuo Bashō, Neil Hennessy stworzył replikę kultowej gry zręcznościowej *Frogger* (1981) wprowadzonej na rynek przez firmę Konami, zmieniając i usuwając wybrane elementy interfejsu graficznego oryginalnego produktu (minimalistyczna estetyka charakterystyczna dla ośmiobitowych komputerów została zachowana). Zmiany, z pozoru nieznaczące, w istotny sposób wpłynęły na przebieg rozgrywki, wykluczając możliwość ukończenia poematu-gry z pozytywnym rezultatem. Usunięta została dolna część planszy z grafiką odwzorowującą jezdnię, zaś w newralgicznym obszarze, stanowiącym reprezentację rzeki, zwiększono dystans między żabą sterowaną przez gracza a pierwszym rzędem przepływających żółwi, na których skorupy należało wskakiwać, by osiągnąć cel w postaci

<sup>14</sup> Jim Andrews, *Videogames as Literary Devices*, [w:] Grethe Mitchell, Andy Clarke (red.), dz. cyt., s. 57.

<sup>15</sup> Zob. [http://epc.buffalo.edu/authors/hennessey/data/basho\\_frogger/index.html](http://epc.buffalo.edu/authors/hennessey/data/basho_frogger/index.html).

<sup>16</sup> Zob. <http://pbf.ca/pac-mondrian/>.

<sup>17</sup> Autorem angielskiego tłumaczenia jest Reginald Horace Blyth. Autorką wykorzystanego w niniejszym tekście bezpośredniego przekładu z języka japońskiego jest Agnieszka Żuławska-Umeda (por. *Haiku*, przeł. Agnieszka Żuławska-Umeda, Wydawnictwo Elay, Bielsko-Biała 2006).

<sup>18</sup> Gary Barwin, Derek Beaulieu, *Fragments from the Frog Pool: Haiku after Bashō*, Mercury Press, Toronto 2005.

przeciwległego brzegu (w replice gry autorstwa Hennesy'ego, pomimo żmudnych zmagañ odbiorcy z interfejsem gry, każdy skok żaby ma swój finał w wodzie, wchodząc w ten sposób w znaczącą relację z oryginalnym haiku). Trzy nieudane próby rozegrania *Basho's Frogger* skutkowały ukazaniem się końcowej planszy z zakodowanym w rankingu gry wierszem Houédarda, z którego usunięto samogłoskę „o”: „1. pnd, 2. frg, 3. plp” (ironiczne odniesienie do poetyki oulipiańskich „przymusów” wydaje się celowo zastosowanym przez twórcę modą zabiegiem). W opisie projektu czytamy:

*Basho's Frogger*, podobnie jak haiku, na którym jest oparty, składa się z tytułu oraz trzech słów, przetworzonych w duchu poezji konkretnej w prosty wizualny kalambur. Pomimo swej prostoty jest on jednak wysoce sugestywny, jako że rozgrywka może być każdorazowo postrzegana przez odbiorcę-gracza jako minimalna zmiana wnoszona przezeń w proces wytwarzania końcowego tekstu, który jednakowoż sam w sobie nigdy się nie zmienia<sup>19</sup>.

Pracę Neila Hennesy'ego, owo „wadliwe” (z punktu widzenia przyzwyczajęń użytkownika) oprogramowanie „patafizyczne”<sup>20</sup>, można zestawiać z innymi artystycznymi modyfikacjami gier komputerowych, a także z wybranymi projektami *software artu*, w tym z „konceptualnymi żartami”<sup>21</sup> grupy Jodi.org, lub też z medialnymi działaniami „zen” Nam June Paika. Niemniej jednak należałoby się zastanowić i nad tym, w jakim stopniu w przestrzeń subwersji została włączona i krytycznie skomentowana istota wczesnej poezji komputerowej, zdominowanej w latach 60. i 70. XX wieku przez rozmaite generatory tekstu, spośród których najliczniejszą grupę stanowiły właśnie generatory haiku (przypomnijmy prezentowany w ramach *Cybernetic Serendipity Computerized Japanese Haiku* Margaret Masterman i Robina McKinnona-Wooda, *Haiku Are Like Trollyes (There'll Be Another One Along in a Moment)* Roberta Gaskinsa czy *Haiku – At Random* Johna Morrisa oraz wiele innych podobnych projektów, w tym programy Jeana-Pierre'a Balpego)<sup>22</sup>. Jak wyjaśnia Chris T. Funkhouser zajmujący się archeologią e-poezji, w jej inicjalnej fazie artyści starali się skodyfikować tradycyjne formy poetyckie w celu opracowania algorytmów dla ich automatycznego generowania. Szczególnym zainteresowaniem cieszyło się wówczas haiku ze względu na wysoki poziom sformalizowania i jednoczesną prostotę strukturalną (ograniczona liczba słów i wersów sprawiała, że haiku nadawało się idealnie do komputerowego przetwarzania, nie przysparzając większych problemów programistom)<sup>23</sup>.

<sup>19</sup> Zob. [http://collection.eliterature.org/2/works/hennesy\\_frogger\\_jabber.html](http://collection.eliterature.org/2/works/hennesy_frogger_jabber.html).

<sup>20</sup> Zob. [http://epc.buffalo.edu/authors/hennessey/data/basho\\_frogger/index.html](http://epc.buffalo.edu/authors/hennessey/data/basho_frogger/index.html).

<sup>21</sup> Łukasz Ronduda, dz. cyt., s. 166.

<sup>22</sup> Chris T. Funkhouser, *Prehistoric Digital Poetry. An Archeology of Forms, 1959–1995*, The University of Alabama Press, Tuscaloosa 2007, s. 54–60.

<sup>23</sup> Tamże, s. 34–35.

Realizacje *game patchingu*, a także praktyki obejmujące tworzenie oryginalnych prac przy użyciu edytorów i silników istniejących gier należą do rzadkości w domenie literatury elektronicznej, dlatego warto wspomnieć o dziele, jakim jest *New Word Order. Basra* (2003)<sup>24</sup> – interaktywnym poemacie Sandy Baldwin zaprezentowanym po raz pierwszy na festiwalu E-poetry 2003 zorganizowanym w Morgantown w Wirginii Zachodniej. Jako artystyczny *patch* do *Half-Life'u* (1998), jednej z najpopularniejszych gier typu *first-person shooter*, daje on posiadaczom gry dostęp do mapy z dodatkowym pomieszczeniem, w którym posługując się zastanym arsenałem broni (z kultowym łodem włącznie), mogą oni dokonywać anihilacji słów wiersza *Introduction to Poetry* (1988)<sup>25</sup> uznanego amerykańskiego poety Billy'ego Collinsa (autorka *patcha* zastąpiła nimi standardowe obiekty gry).

Zacytowany przez Sandy Baldwin i umieszczony w środowisku gry wiersz przynosi wizję lekcji, podczas której nauczyciel z zaangażowaniem wprowadza uczniów w arkany sztuki interpretacji utworu poetyckiego, dokonywanej przy użyciu metody hermeneutycznej. Uczniowie nie przyjmują jednak nauk. Zamiast cierpliwie wnikać w analizowany poemat i na drodze subiektywnego poznania dociekać ukrytych w nim sensów, przywiązują go do krzesła, by za pomocą tortur wyciągnąć zeń informacje na temat tkwiących w nim znaczeń (w charakterze narzędzia tortur użyty zostaje gumowy wąż). Sytuacja, w jakiej znajdują się użytkownicy *patcha* pt. *New Word Order. Basra*, naznaczona jest dwuznacznością: zagłębiając się w dodatkową mapę stworzoną przez Baldwin, literalnie wypełniają polecenie nauczyciela („I ask them to [...] walk inside the poem's room” – czytamy w wierszu Collinsa), jednocześnie jednak już po chwili ulegają konwencji popularnej gry z gatunku FPS, urzeczywistniając w swych działaniach akty uczniowskiej agresji wobec materii poetyckiego słowa, które w *Introduction to Poetry* miały charakter jedynie obrazowych metafor. „Mimo że mógłbyś po prostu przechadzać się po lokacji, odkrywając jej topografię, ruszasz do ataku. Nie możesz tego powstrzymać, chęć niszczenia słów wypływa z charakteru i atmosfery immersyjnej przestrzeni, w której się znajdujesz”<sup>26</sup> – tłumaczy autorka *patcha*. Pomiedzy rozgrywką a innymi

<sup>24</sup> Tamże, s. 245; Noah Wardrip-Fruin, dz. cyt., s. 228; Sandy Baldwin, *The Nihilanth: Immersivity in a First-Person Gaming Mod*, [http://collection.eliterature.org/2/works/baldwin\\_basra/irw\\_baldwin.pdf](http://collection.eliterature.org/2/works/baldwin_basra/irw_baldwin.pdf).

<sup>25</sup> Oryginalny tekst poematu Collinsa ma następujące brzmienie: „I ask them to take a poem / and hold it up to the light / like a color slide / or press an ear against its hive. / I say drop a mouse into a poem / and watch him probe his way out, / or walk inside the poem's room / and feel the walls for a light switch. / I want them to waterski / across the surface of a poem / waving at the author's name on the shore. / But all they want to do / is tie the poem to a chair with rope / and torture a confession out of it. / They begin beating it with a hose / to find out what it really means” (Billy Collins, *Introduction to Poetry*, [w:] tegoż, *The Apple That Astonished Paris: Poems*, University of Arkansas Press, Fayetteville 1988).

<sup>26</sup> Sandy Baldwin, dz. cyt., s. 3.

włączonymi w jej przebieg dyskursami zachodzi szereg złożonych relacji, które zostały szczegółowo przeanalizowane w eseju *The Nihilanth: Immersivity in a First-Person Gaming Mod* stanowiącym integralną część projektu (wątek podmiotowości i sprawczości jest jednym z szerzej dyskutowanych). Zawarte w nim rozważania pozwalają umieścić interaktywny poemat Sandy Baldwin w nurcie tych *game patchy* podejmujących dialog z grami komercyjnym, które noszą znamiona politycznej manifestacji (do najczęściej przywoływanych spośród nich należy *Velvet-Strike* [2002]<sup>27</sup>, będący łątką do gry *Counter-Strike* stworzoną przez Anne-Marie Schleiner, Joan Leandrę i Brody'ego Condoną jako krytyczny komentarz do założeń programu wojny z terroryzmem, ogłoszonego przez administrację Busha po wydarzeniach z 11 września<sup>28</sup>).

Obrazy przemocy zawarte w wierszu Collinsa, zawłaszczone przez Sandy Baldwin w obszar działań subwersywnych, a następnie ucieleśnione w rozgrywce realizowanej przez użytkowników *patcha*, rezonowały w sposób szczególny w przestrzeniach dyskursu medialnego, które pod koniec 2003 roku zaczęły wypełniać się doniesieniami dotyczącymi szczegółów drugiej wojny w Zatoce Perskiej. Gdy artystka kończyła pracę nad cyklem *Black Mesa Poems*, do którego należy *New Word Order. Basra* (nie bez powodu w rozwinięciu tytułu została umieszczona nazwa jednego z irackich miast, o które na przełomie marca i kwietnia 2003 roku toczyły się zacięte walki z udziałem sił zbrojnych międzynarodowej koalicji), do Internetu zaczęły przenikać pierwsze informacje o procederach maltretowania Irakijczyków w więzieniach kontrolowanych przez wojska amerykańskie. W atmosferze kontrowersji, jakie wzbudzała interwencja Stanów Zjednoczonych w Iraku, nabrzmiałej jeszcze po ujawnieniu przez dziennikarzy „New York Timesa” kulisów afery w więzieniu Abu Ghraib, praktyki symbolicznego unicestwiania utworu autorstwa Billy'ego Collinsa, który w tym samym okresie obejmował zaszczytne stanowisko poety laureata przy Bibliotece Kongresu USA, mogły stać się źródłem wielu dodatkowych i zróżnicowanych znaczeń.

Kolejną realizacją idei *playable poetry* inspirowaną grą komputerową, o której należy wspomnieć, jest poemat-gra *Arteroids* (2002)<sup>29</sup> Jima Andrewsa wzorowany na komercyjnym produkcie Atari Inc. o podobnym tytule, pochodzącym z 1979 roku (pod koniec lat 70. *Asteroids* Atari była prawdziwie innowacyjną grą, jedną z pierwszych wykorzystujących wyświetlacz wektorowy). *Arteroids* Andrewsa nie jest modem, jej twórca posłużył się odmiennym językiem programowania (użyty został język skryptów Lingo związany ze środowiskiem Macromedia Director<sup>30</sup>), zapożyczając z pierwowzoru jedynie minimalistyczną estetykę oraz podstawowy schemat rozgrywki. W literackiej

<sup>27</sup> Zob. <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/about.html>.

<sup>28</sup> Por. Łukasz Ronduda, dz. cyt., s. 185–202.

<sup>29</sup> Zob. <http://www.poemsthatgo.com/gallery/fall2003/arteroids/>.

<sup>30</sup> Zob. <http://www.artonline.arq.br/museu/interviews/jimandrews.htm>.

„strzelance” (*literary shoot-em-up*) Andrews ukazującej „bitwę, w której poezja walczy z sobą oraz z wrogimi siłami nudy”<sup>31</sup>, obiekty oryginalnej gry – statek kosmiczny i odłamki skał, z którymi kolizji należało unikać – zastąpione zostały komponentem językowym, który zyskał funkcję performatywną. Grający wcielał się w krwistoczerwone słowo-awatar (*ID-entity*) o treści *poetry* i rozpoczynał za jego pośrednictwem ostrzał nadciągających ze wszystkich stron fragmentów tekstów, które trafione rozpryskiwały się promieniście przy akompaniamencie niepokojących dźwięków, intonowanych przez ludzki głos (niejednokrotnie przekształcając się przy tym w inne słowa lub językowe kontaminacje inkrustujące czarne tło ekranu). Zasadniczą innowację stanowiło uzupełnienie gry o dodatkowy, opcjonalny tryb swobodnej rozgrywki (*play mode*)<sup>32</sup>, który nie tylko oferował wielorakie możliwości modyfikowania gry w celu dostosowywania jej interfejsu do potrzeb gracza, mogącego regulować takie zmienne, jak zagęszczenie tekstu pojawiającego się na ekranie (*textual density*), prędkość poruszania się słów (*velocity*) oraz szereg innych parametrów, ale co najistotniejsze, posiadał opcję edycji tekstu – odrębną aplikację o znaczącej nazwie *Word for Weirdos*. Pozwalała ona na przetwarzanie tekstów już istniejących w bazie danych, na importowanie do niej tekstów pochodzących z innych źródeł oraz na komponowanie i zachowywanie tekstów własnego autorstwa, które użytkownik mógł następnie dekonstruować i rekonfigurować, mierząc się z nimi podczas kolejnych sesji gry<sup>33</sup>.

<sup>31</sup> Jim Andrews, dz. cyt., s. 57.

<sup>32</sup> Należy wspomnieć o tym, że celem Jima Andrews nie było stworzenie gry artystycznej. Wprowadzając dwa niezależne i równoprawne tryby rozgrywki: *game mode* (zachowujący mechanikę i zasady oryginalnej „strzelanki”) oraz *play mode* (pełniący funkcję quasi-generatora elektronicznych poematów), Andrews zaprojektował narzędzie badawcze umożliwiające krytyczną analizę efektów zderzenia dziedziny artystycznej, jaką jest poezja, i świata komputerowych gier komercyjnych. „Mój pomysł polegał na tym – tłumaczy twórca – by potraktować poezję i grę wideo jako równoprawne i w ten sposób przyjrzeć się uważniej zachodzącym pomiędzy nimi interakcjom. Co się stanie, jeśli zderzymy obie formy? Nie poczyniłem żadnych wstępnych założeń. (...) Poezja i gry wideo są tak różne jak woda i olej i tak się wobec siebie zachowują. (...) Zrozumiałem, że konfliktu, do jakiego dochodzi pomiędzy nimi, nie da się rozwiązać. Natomiast badanie go oraz obserwowanie punktów styku jest fascynujące” (Jim Andrews, dz. cyt., s. 58). „Mam nadzieję, że mój ambiwalentny stosunek do własnego dzieła zaświadcza o jego wewnętrznej dynamice, będącej źródłem energii nieprzerwanie płynącej z konfliktu pomiędzy grą komercyjną i sztuką. Zastosowane przeze mnie podejście zakładało badanie tego konfliktu na drodze stworzenia »prawdziwej« gry komputerowej, nie zaś »fałszywej« gry artystycznej [*faux art game*], tak by doświadczenie owego konfliktu miało możliwie dramatyczny przebieg. Starłem się podejść bardzo poważnie zarówno do pojęcia gry, jak i do pojęcia sztuki, zabierając poezję tam, gdzie jej jeszcze nie było; wiedziałem, że sprawię tym samym, iż biedna, stara, ukochana poezja będzie cierpiała jak nigdy dotąd”. Zob. Jim Andrews, *Arteroids, Poetry, and the Flaw*, <http://www.poemsthatgo.com/gallery/fall2003/arteroids/article.htm>. Por. N. Wardrip-Fruin, dz. cyt., s. 232–233.

<sup>33</sup> W fazie realizacji znajduje się rozwiązanie informatyczne pozwalające na rozesyłanie skomponowanych w ten sposób utworów do szerokiego grona odbiorców za pośrednictwem poczty elektronicznej.



Anna Katharina Schaffner, interpretując projekt Jima Andrewsa, podkreśliła: „*Arteroids* jest hybrydą poezji tradycyjnej, wizualnej i dźwiękowej oraz konwencjonalnej gry komputerowej (...). Podobnie jak utwory przedstawiciele awangard poetyckich projekt *Arteroids* służy badaniu arbitralnego charakteru oraz materialności znaków języka, a także odkrywaniu kodów leżących u podstaw ich użycia poprzez demontaż poszczególnych elementów systemu lingwistycznego, przeprowadzany na różnych poziomach językowej organizacji”<sup>34</sup>. Badaczka wspomniała też przy okazji swych rozważań Gomringerowską koncepcję konstelacji, ujmującą poemat w kategoriach systemu, którego poszczególne elementy mogą być twórczo i w duchu zabawy łączone w dowolne układy w procesie lektury. Tym, co jednak w zdecydowany sposób odróżnia *Arteroids* od projektów konkretystów przywoływanych przez Schaffner, jest możliwość rozbudowywania dzieła o kolejne elementy, co stanowi jedną z cech konstytutywnych wszelkich cyfrowych cybertekstów<sup>35</sup>.

Teoretycy literatury elektronicznej podejmują próby stworzenia nowego aparatu pojęciowego i wypracowują stopniowo narzędzia analityczne wrażliwe na specyfikę dyskutowanych tu hybrydalnych form medialnych. Do ugruntowanych, jakkolwiek akceptowanych niebezdiskusyjnie kategorii należą, wzajemnie z sobą powiązane, kategorie tekstu instrumentalnego (*instrumental text*) i instrumentu tekstowego (*textual instrument*). Pierwsza określa dzieła e-literackie o interfejsach zaprojektowanych w taki sposób, że „zachęcają one do wielokrotnego wykonywania poematów, nagradzając jednocześnie za biegłość w posługiwaniu się nimi”<sup>36</sup>. Dodajmy: za biegłość stanowiącą rezultat konsekwentnie podejmowanych ćwiczeń. Przykładami poematów-gier, które wymagają od odbiorcy wprawy będącej wynikiem praktyki, są: utrzymana w estetyce retro realizacja *Game, Game, Game and Again Game* (2007)<sup>37</sup> Jasona Nelsona, oparta na schemacie rozgrywki określanym frazą *run-and-leap*, charakterystycznym dla gatunku gier platformowych zainicjowanym produkcją *Donkey Kong* (1981), oraz poemat *Screen* (2003) zrealizowany w technologii CAVE, rozgrywany na podobieństwo *Ponga* (1972) czy *Breakout* (1976) (twórcy *Screenu*, projektując sposób interakcji odbiorcy ze słowami poematu, zastosowali wykorzystywane w grach zręcznościowych rozwiązanie informatyczne oparte na algorytmach wykrywających ruch i kolizję – *movement and collision*

<sup>34</sup> Anna Katharina Schaffner, *From Concrete to Digital. The Reconceptualization of Poetic Space*, [w:] Jörgen Schäfer, Peter Gendolla (red.), *Beyond the Screen. Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres*, Transcript, Bielefeld 2010, s. 182.

<sup>35</sup> Zob. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, WAIiP, Warszawa 2010, s. 246–250.

<sup>36</sup> Noah Wardrip-Fruin, *From Instrumental Texts to Textual Instruments*, Proceedings of Digital Arts and Culture 2003, Melbourne, Australia, May 2003, <http://www.hyperfiction.org/texts/textualInstrumentsShort.pdf>.

<sup>37</sup> Zob. [http://collection.eliterature.org/2/works/nelson\\_game.html](http://collection.eliterature.org/2/works/nelson_game.html).

*detection*)<sup>38</sup>. O tekstach instrumentalnych, co podkreśla Noah Wardrip-Fruin, mówi się w sposób wskazujący na ich pokrewieństwo z jednej strony z instrumentami muzycznymi, z drugiej zaś z grami komputerowymi. „Jeśli weźmiemy pod uwagę to, że z większości tekstów instrumentalnych wydobyć można jeden »ton« (wykorzystywany jest bowiem wciąż ten sam z góry określony materiał), ta druga analogia wydaje się nawet bardziej uzasadniona”<sup>39</sup> – tłumaczy badacz. Graniczną formą tekstów instrumentalnych są zabawki słowne (*wordtoys*), dzieła do tego stopnia angażujące w działanie polegające na manipulowaniu nimi w celu odkrycia możliwości tkwiących w ich eksperymentalnych interfejsach, że niejednokrotnie niemal zupełnie zawiesza to proces odczytywania pojawiających się tekstów (wzorcowy przykład takiej realizacji stanowi *Toucher* (2009) Serge’a Bouchardona, Kevina Carpentiera i Stéphanie Spenlé<sup>40</sup>). Z kolei najbardziej rozwinięte formy tekstów instrumentalnych (*instrumental texts*) konstytuują drugą ze wspomnianych kategorii, określoną mianem instrumentu tekstowego (*textual instruments*). Instrumenty tekstowe wyróżnia otwarta struktura, która w toku działań odbiorczych może podlegać licznym modyfikacjom, przede wszystkim zaś może być rozwijana i uzupełniana materiałem zewnętrznym wobec systemu<sup>41</sup>. Instrumenty tekstowe nie tylko stwarzają odbiorcy sposobność wykonywania różnych wersji istniejącego dzieła, ale też pozwalają na samodzielne skomponowanie wielu różniących się od siebie utworów. Interaktywny poemat *Arteroids* Jima Andrewsa z opcją *play mode* oraz wpisanym w nią edytorem *Word for Weirdos* to wzorcowa realizacja idei tak zdefiniowanego instrumentu tekstowego.

## Od poematu-gry do poematu-performance’u

Przybliżony pokrótce w poprzednim rozdziale aparat pojęciowy potwierdza swą użyteczność w zetknięciu z projektami Jörga Piringera, pochodzącego z Austrii artysty multimedialnego (członka grup Backbone Interactive i Vegetable Orchestra), który posunął o krok naprzód dotychczasowe eksperymenty w obszarze *playable poetry*, wykorzystując w swych działaniach w sposób niezwykle kreatywny doświadczenie muzyczne (w tym praktykę VJ-a) oraz rozległą wiedzę z zakresu IT. Tworzony przez niego w latach 2002–2008 cykl interaktywnych poematów fonetycznych *Soundpoems*<sup>42</sup> został doceniony

<sup>38</sup> Szerzej o poemacie *Screen* pisałam w artykule *Tekstowe instrumenty do gier z pamięcią*, „Kultura Popularna” 2010, nr 3–4 (29–30), s. 31–35.

<sup>39</sup> Noah Wardrip-Fruin, *From Instrumental Texts to Textual Instruments*, dz. cyt.

<sup>40</sup> Zob. [http://collection.eliterature.org/2/works/bouchardon\\_toucher/index.html](http://collection.eliterature.org/2/works/bouchardon_toucher/index.html).

<sup>41</sup> Zob. Markku Eskelinen, dz. cyt., s. 206, przypis 9.

<sup>42</sup> Zob. <http://joerg.piringer.net/index.php?href=soundpoems/soundpoems.xml&mtitle=projects>.

przez Ritę Rayley oraz Talana Memmotta i włączony (w wyborze) do drugiego wydania *Electronic Literature Collection*<sup>43</sup>. Sama zaś idea *Soundpoems* stopniowo ewoluowała, zyskując swe zwieńczenie w postaci projektu aplikacji *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz* przeznaczonej do użytkowania na iPhone, która w 2010 roku otrzymała honorowe wyróżnienie w kategorii muzyka cyfrowa podczas festiwalu Ars Electronica w Linzu<sup>44</sup>.

Tym, co decyduje o oryginalności cyklu *Soundpoems*, na który składają się między innymi utwory *Gravity vs. Reflection*, *Predator vs. Pray* oraz *Food Chain*, jest innowacyjny (na gruncie e-literatury) sposób wykorzystania algorytmów Sztucznej Inteligencji, tak iż litery w poematach jawią się odbiorcy jako samodzielne byty obdarzone podstawowymi instynktami. Uruchamiając dzieła Jörga Piringerera, stykamy się z minimalistycznymi, elektronicznymi „biotopami”, których obiekty – atomy alfabetu – przejawiają szereg nieoczekiwanych zachowań: gonią się, przyciągają i odpychają, grupują, a nawet wzajemnie pożerają (emitując przy tym dźwięki głosek odpowiadające poszczególnym znakom pisma). *Soundpoems* to intrygujące, choć utrzymane w niezwykle prostej estetyce *wordtoys*, zapraszające do niezobowiązującej, jakkolwiek nieodmiennie fascynującej zabawy (przykładowo interakcja z utworem *Predator vs. Pray* polega na przeciąganiu w dowolne miejsca ekranu samogłosek i spółgłosek wybranych z zasobnika na pasku, a następnie obserwowaniu, jak podczas werbalno-wizualnego spektaklu ruszają one w pogoń za sobą, by ostatecznie wzajemnie się unicestwić).

Wydawcy *Electronic Literature Collection* zestawili *Soundpoems* ze słynnym matematycznym eksperymentem Johna Conwaya określanym jako *Życie* (lub *Gra w Życie*), który w latach 70. XX wieku cieszył się ogromną popularnością w środowisku osób zainteresowanych problematyką automatów komórkowych. Studenci kierunków ścisłych, poznawszy na wykładach reguły *Życia*, emocjonowali się nim następnie w pracowniach i akademikach jak kultową grą, mimo że rola agenta ludzkiego w *Grze w Życie* opracowanej przez brytyjskiego matematyka ograniczała się zasadniczo do ustalenia stanu początkowego systemu, który następnie ewoluował już samodzielnie w trudny do przewidzenia, choć uwarunkowany i kontrolowany działaniami matematycznymi sposób<sup>45</sup>.

<sup>43</sup> Zob. [http://collection.eliterature.org/2/works/piringer\\_soundpoems.html](http://collection.eliterature.org/2/works/piringer_soundpoems.html).

<sup>44</sup> Zob. [http://www.aec.at/press/files/2010/09/Prix-Ars-Electronica-2010\\_2\\_ENG.pdf](http://www.aec.at/press/files/2010/09/Prix-Ars-Electronica-2010_2_ENG.pdf).

<sup>45</sup> Autorzy książki *Granice złożoności* w ten sposób opisują eksperyment brytyjskiego matematyka: „Pod koniec lat sześćdziesiątych automatami komórkowymi zajęli się matematycy. (...) Najbardziej znany przykład automatu komórkowego, który znacznie przyczynił się do ożywienia tej dziedziny w 1970 roku, zyskał popularność właśnie z uwagi na to, że przypomina grę. Tego roku John Conway, wówczas pracujący w Gonville and Caius College w Cambridge, wymyślił grę *Życie*. Conway znał wcześniejsze prace Ulama i Schrandta, którzy eksperymentowali z różnymi układami sąsiadów, liczbami stanów i regułami zmian. (...) Znamienna nazwa tej gry stanowi odzwierciedlenie fascynacji

W oficjalnej notce informacyjnej sporządzonej przez wydawców ELC czytamy: „Podobnie jak *Jabber* Neila Hennessy’ego cykl *Soundpoems* przywodzi na myśl eksperyment komputerowy, jakim jest *Gra w Życie*, opierając interakcje pomiędzy literami (...) na kilku prostych algorytmach”<sup>46</sup>. Należy jednak wyraźnie zaznaczyć, że podczas projektowania *Soundpoems* Piringer nie dokonał bezpośredniej implementacji automatu komórkowego opracowanego przez Johna Conwaya, lecz jedynie swobodnie nawiązał do idei samoorganizującego się systemu z obiektami, które swym zachowaniem przypominają żywe organizmy. Aby poszerzyć zakres manifestowanych przez owe obiekty zachowań, artysta wykorzystał różne rozwiązania informatyczne, pośród których znalazły się: pojazd Valentino Braitenberga – algorytm symulujący zachowanie prostego organizmu zdolnego do podstawowych sensomotorycznych interakcji ze środowiskiem; algorytm stada opracowany przez Craiga Reynoldsa, który umożliwia grupowanie obiektów w układy przejawiające realistyczne zbiorowe zachowania, analogiczne do tych, jakie zaobserwować można w naturze w ławicach ryb, rojach pszczół oraz stadach ptaków (algorytm ten stosowany bywa często w projektowaniu gier komputerowych); następnie model DLA (*Diffusion Limited Aggregation Model*) służący do graficznych symulacji procesów ograniczonej dyfuzją agregacji cząsteczek podlegających ruchom Browna (rozrost koralowca czy krystalizacja minerałów, w wyniku której powstają dendryty, to przykłady naturalnych procesów DLA); i wreszcie proste algorytmy symulujące prawa fizyki Newtona<sup>47</sup>.

---

Conwaya wynikami stosowania prostych reguł: powstające globalne struktury zmieniają wielkość i kształt, pojawiają się i giną w nieprzewidywalny sposób. Martin Gardner spopularyzował tę grę wśród czytelników »Scientific American« jako »fantastyczną rozrywkę dla samotników«. Gracze mogą odtworzyć procesy obserwowane w rzeczywistości, choć do gry potrzebna jest tylko »dość duża szachownica i sporo płaskich, dwukolorowych żetonów«. Gra przez pewien czas cieszyła się ogromną popularnością i dzięki temu kolejne pokolenie uczonych zaznajomiło się z koncepcją automatu komórkowego. Niektórzy nazywają wynalazek Conwaya »Boską grą«, ponieważ gracz ma do dyspozycji model Wszechświata. Gra jest łatwa (...). Oto reguły gry. Jeśli pusty kwadrat sąsiaduje z trzema zajętymi kwadratami (licząc również kwadraty, z którymi sąsiaduje po przekątnej), to na tym kwadracie stawiamy żeton – dzięki wsparciu sąsiadów kwadrat »ożywa«. Jeśli kwadrat sąsiaduje z dwoma zajętymi kwadratami, to nic się nie zmienia. Jeśli natomiast zajęty kwadrat ma dowolną inną liczbę sąsiadów, to traci żeton – »umiera« z braku sąsiedzkiej miłości lub z powodu nadmiernego tłoku. Reguły te stanowią odpowiednik praw fizyki, a układy żetonów – rzeczywistych obiektów. Pod koniec lat sześćdziesiątych przez kilka miesięcy Wydział Matematyki Uniwersytetu w Cambridge był pochłonięty pierwszymi próbami gry Conwaya. Z niewielkiego stolika w pokoju klubowym pole gry rozciągnęło się na podłogę, z kwadratami znaczonymi żetonami i muszelkami. Kolejni gracze wykonywali posunięcia podczas przerw na herbatę” (Peter Coveney, Robert Highfield, *Granice złożoności. Poszukiwania porządku w chaotycznym świecie*, przeł. Piotr Amsterdamski, Prószyński i S-ka, Warszawa 1997, s. 131–132).

<sup>46</sup> Zob. [http://collection.eliterature.org/2/works/piringer\\_soundpoems.html](http://collection.eliterature.org/2/works/piringer_soundpoems.html).

<sup>47</sup> Informacje uzyskane od artysty drogą korespondencji e-mailowej (e-mail z dnia 30.09.2011).

Eksperymenty przeprowadzane z wymienionymi algorytmami przyczyniły się ostatecznie do zaprojektowania aplikacji na iPhone'a o nazwie *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*, która na oficjalnej stronie projektu prezentowana jest w następujących słowach: „*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz* jest jednocześnie dźwiękową zabawką [sound toy], narzędziem *performance'u* oraz dziełem sztuki. Możesz bawić się stworzeniami-literami [letter-creatures], przyglądając się ich interakcjom i przysłuchując się im, ale możesz też używać aplikacji jak elektronicznego instrumentu muzycznego, by komponować własne pejzaże dźwiękowe [soundscapes]. *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz* łączy sztukę, biologię, fizykę i zabawę [fun], umożliwiając kreację unikalnej, dynamicznej oraz interaktywnej ekologii dźwięków [sound ecology]”<sup>48</sup>.

Jörg Piringer nie jest bynajmniej pierwszym artystą, który uczynił urządzenie mobilne medium i interfejsem poezji elektronicznej. W 2000 roku wspomniana we wstępie artykułu Orit Kruglanski zaprezentowała sześć interaktywnych poematów<sup>49</sup> przeznaczonych do użytkowania na palmtopach, o funkcji podobnej do tej, jaką pełnią proste gry rekreacyjne (wśród nich znajdował się utwór *Please*<sup>50</sup>, udostępniony obecnie w wersji kompatybilnej z instalowanym w telefonach komórkowych systemem operacyjnym Android). Jednakże to dopiero projekt austriackiego artysty urzeczywistnił w pełni ideę mobilnego i konwergentnego instrumentu tekstowego. W takim właśnie charakterze aplikacja *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz* wykorzystywana jest przez Piringera jako jeden z elementów reaktywnego systemu (*responsive environment*) służącego do autopoetyckich *performance'ów*<sup>51</sup>. Podczas tych *performance'ów* specjalne oprogramowanie przetwarza w czasie rzeczywistym dźwięki artykułowane przez artystę, zamieniając je w „animowaną, abstrakcyjną, wizualną, tekstowo-dźwiękową kompozycję”<sup>52</sup> wyświetlaną na ekranie.

Jako dynamiczny i reaktywny system *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz* wchodzi w interakcję z performerem, przechwytyjąc na wejściu jego głos i przetwarzając go

<sup>48</sup> Zob. <http://joerg.piringer.net/index.php?href=abcdefg/abcdefg.xml>.

<sup>49</sup> W Internecie udostępniony jest film wideo prezentujący działanie utworów z cyklu *Palm Poetry*. Zob. <http://www.youtube.com/watch?v=e4zXQ3VIRVo>.

<sup>50</sup> Po uruchomieniu pliku wykonanego tego poematu na wyświetlaczu PDA ukazywało się słowo „please”, pełniące funkcję „wirtualnego sznurka”, na którym kołysał się poemat ułożony z następujących wersów: „please / I do not want to disappear / if you will not hold me / tell me / why am I here? / I only aim to please / not disappear”. Zmiana położenia PDA, odnotowywana przez wbudowany sensor ruchu, skutkowałą opadaniem poematu ku dolnej krawędzi ekranu aż do całkowitego zaniknięcia tekstu. Ginący poemat można było ratować w dwojaki sposób: albo podtrzymując tekst rysikiem (należącym do standardowego wyposażenia PDA), albo precyzyjnie poziomując urządzenie. Poemat można pobrać ze strony: <http://antivirtual.org/>.

<sup>51</sup> Z zapisem wideo *performance'ów* Piringera można zapoznać się, odwiedzając stronę: <http://joerg.piringer.net/index.php?href=performance/abcdefghijklmnopqrstuvwxyz.xml>.

<sup>52</sup> Tamże.

w szeregu modułów. Sygnał, jaki pojawia się na wyjściu, jest słyszalny i widzialny zarówno dla performerera, jak i uczestników spektaklu. Proces mapowania sygnału determinowany jest przez algorytmy zaczerpnięte z dziedzin niezwiązanych z literaturą, takich jak fizyka, biologia i matematyka. Przykładowo, wybrane interakcje pomiędzy cząsteczkami [*particles*] tekstu kontrolowane są przez reguły, które określają prawa symulowanej fizyki newtonowskiej. Jeśli więc litery ulegają kolizji, to [w zależności od siły zderzenia – dop. M.G.-O.] wydają dźwięki, rozpadają się bądź też odbijają od siebie<sup>53</sup>.

Jak podkreśla twórcza, omawiana aplikacja stanowi istotny krok naprzód poczyniony na drodze eksperymentów z poezją wizualną i dźwiękową, a jednocześnie pozwala zaktualizować tezy *Traktatu logiczno-filozoficznego* Ludwiga Wittgensteina, zyskując w rękach performerera rangę narzędzia o zintegrowanych funkcjach, wykorzystanego intencjonalnie w celu wyrażenia świata bądź też „wszystkiego, co jest faktem”<sup>54</sup>.

Kończąc niniejsze rozważania, wypada wspomnieć o osobnym i znaczącym miejscu, jakie w refleksji nad zjawiskiem *playable poetry* zajmuje kwestia kinestetycznych i proprioceptywnych wymiarów doświadczenia stającego się udziałem odbiorcy, który na czas wykonania poematu nie tylko wchodzi w relację o charakterze sprzężenia zwrotnego z „rozgrywanym” tekstem, ale też niejednokrotnie zostaje wcielony w środowisko poematu-gry (np. poprzez umieszczoną w nim wizualną reprezentację siebie). Jedną z ciekawszych realizacji krytycznie dialogującą z takimi uznanymi i wielokrotnie komentowanymi pracami, jak *Text Rain*<sup>55</sup> (1999) Camille Utterback i Romy’ego Achituva czy *text.curtain* (2005)<sup>56</sup> Daniela C. Howe’a, jest *Still Standing* (2005)<sup>57</sup> – poemat stworzony przez Kanadyjczyków Bruna Nadeau i Jasona Lewisa, który w katalogu ELC został sklasyfikowany jako *wordtoy*.

Cechą wspólną trzech wymienionych projektów (*Text Rain*, *text.curtain* oraz *Still Standing*) jest zbliżone działanie systemu wyposażonego w kamerę rejestrującą na żywo i przekazującą na ekran w czasie rzeczywistym wizerunki ciał odbiorców<sup>58</sup>, tak iż mogą oni wchodzić w interakcję z animowanymi literami stanowiącymi element projekcji wideo. O ile jednak w przypadku

<sup>53</sup> Tamże.

<sup>54</sup> Tamże.

<sup>55</sup> Zob. Peter Gendolla, „No Preexistent World”. On “Natural” and “Artificial” Forms of Poetry, [w:] Jörgen Schäfer, Peter Gendolla (red.), *Beyond the Screen*, dz. cyt., s. 380–382.

<sup>56</sup> Zob. <http://mrl.nyu.edu/~dhowe/textcurtain/>.

<sup>57</sup> Zob. [http://collection.eliterature.org/2/works/nadeau\\_still\\_standing/ss\\_960x540.mov](http://collection.eliterature.org/2/works/nadeau_still_standing/ss_960x540.mov). Czytaj także: Roberto Simanowski, *Event and Meaning. Reading Interactive Installations in the Light of Art History*, [w:] Jörgen Schäfer, Peter Gendolla (red.), *Beyond the Screen*, dz. cyt., s. 140–141.

<sup>58</sup> W przypadku *Still Standing* reprezentację ciała zredukowano do wypełniającego się literami zarysu sylwetki interaktora.

dzieł Utterback i Achitua oraz Howe'a procesy sensotwórcze są inicjowane choreografią tańca spontanicznie wykonywanego przez odbiorców przed ekranem, o tyle w przypadku *Still Standing* proces wyłaniania się znaczeń z tekstu warunkowany jest immobilizacją interaktora (stąd zaproponowane przez Nadeau i Lewisa określenie *inter-inactive poem*<sup>59</sup>). Wkraczając w reaktywne środowisko *Still Standing*, odbiorca konfrontowany jest z projekcją wideo prezentującą rozsypane litery, zalegające cienką warstwą u dołu ekranu. W reakcji na ruchy jego stóp litery te podskakują, rozpierzchają się, wzbijają w górę i opadają, niczym suche liście trącane butem podczas jesiennego spaceru w parkowej alei. Jeśli jednak odbiorca zatrzyma się i zdoła zastygnąć w bezruchu, litery zaczynają układać się w słowa powoli wypełniające kontur jego sylwetki (bezruch jest w istocie podstawową „regułą gry”, którą odbiorca samodzielnie odkrywa w toku interakcji). Jak tłumaczą autorzy projektu:

*Still Standing* zachęcał i równocześnie zniechęcał do aktywności. Wykonując ruchy, odbiorca mógł bawić się dynamicznie reagującym tekstem. Zaprzeszając tych działań, sprawiał, że dzieło powoli zamieniało się w utwór poetycki, który pozwalał się odczytywać. Im dłużej odbiorca pozostawał w bezruchu, tym wyraźniejszy stawał się tekst (...). W ten sposób interakcja, traktowana początkowo jako zabawa, wyłaniała z siebie przepełnioną znaczeniami poetycką treść<sup>60</sup>.

W opisie dzieła przygotowanym przez redaktorów drugiej edycji ELC czytamy z kolei:

Podobnie jak *Text Rain* Camille Utterback oraz inne interaktywne instalacje z tego gatunku, *Still Standing* zaprasza uczestników, by użyli swych ciał w charakterze instrumentów do czytania [*reading instruments*]. Aby zapoznać się z treścią instalacji stworzonej przez Nadeau i Lewisa, widz-odbiorca powinien umiejętnie znieruchomieć, ponieważ to właśnie jego bezruch działa jak magnes przyciągający i scalający poszczególne elementy wyświetlanego tekstu<sup>61</sup>.

Mimo że tak zaprojektowana interakcja z poematem w połączeniu z jego treścią<sup>62</sup> zdawała się sugerować, iż proces czytania wymaga raczej kognitywnego niż cielesnego zaangażowania, to jednak energia wydatkowana przez odbiorcę, który napinał mięśnie, by utrzymać nieruchomą pozycję, owo żywe do-

<sup>59</sup> Bruno Nadeau, Jason Lewis, *Inter-Inactivity*, <http://bruno.wyldco.com/stillstanding/papers/inter-inactivity.pdf>.

<sup>60</sup> Tamże.

<sup>61</sup> Zob. [http://collection.eliterature.org/2/works/nadeau\\_stillstanding.html](http://collection.eliterature.org/2/works/nadeau_stillstanding.html).

<sup>62</sup> Tekst wiersza napisanego specjalnie na potrzeby instalacji *Still Standing* ma następujące brzmienie: „five chapters of addiction for my perpetual commotion bring my brain to a stop. the inception of sedation is needed for the waves to break and the spin to reduce. letters to literal the motionless moments hides for my sight to seduce”. Cyt. za: Roberto Simanowski, dz. cyt., s. 140.

świadczanie wysiłku wkładanego w kontrolowanie własnej postawy (przywodzące na myśl trening jogi z wykorzystaniem konsoli Wii), uświadamiała po chwili zmysłowy wymiar zaangażowania w elektroniczną maszyną tekstową.

W domenie e-literatury odnajdujemy wiele utworów, których recepcja wymaga opanowania rozmaitych fizycznych umiejętności. Ich repertuar nie ogranicza się już jedynie do precyzyjnej koordynacji rąk obsługujących różnego rodzaju kontrolery oraz szybkiego reagowania na ruchy obiektów-słów pojawiających się na ekranach. W zmysłowe sprzężenie zwrotne ustanawiane pomiędzy ciałem odbiorcy i architekturą elektronicznego tekstu włączane są bowiem stopniowo procesy fizjologiczne, takie jak respiracja, czego egzemplifikacją jest interaktywna nowela detektywistyczna *The Breathing Wall* (2003). Elementem interfejsu tego fizjocybertekstu<sup>63</sup>, stworzonego przez Kate Pullinger we współpracy ze Stefanem Schematem, artystą multimedialnym ukrywającym się pod pseudonimem babel, jest specjalnie zaprojektowane oprogramowanie nazwane Matrycą HiperTransowej Fikcji (*Hyper Trans Fiction Matrix*), które analizując głębokość i częstotliwość wdechów i wydechów interaktora (niezbędne jest użycie zestawu słuchawkowego z mikrofonem), ujawnia kolejne wskazówki pozwalające rozwikłać zagadkę morderstwa Lany, o dokonanie którego podejrzewa się osadzonego w areszcie głównego bohatera opowieści Michaela. Im płynniej i spokojniej oddycha odbiorca, tym więcej wątków narracji zostaje przed nim odsłoniętych (ze względu na tematykę, przede wszystkim zaś gotycką i niezwykle immersyjną atmosferę *The Breathing Wall* jakość recepcji całego utworu zależy w dużej mierze od stopnia, w jakim odbiorca potrafi kontrolować własne emocje, co nie jest łatwe, zważywszy na to, że w toku rozwoju interaktywnej opowieści coraz bardziej identyfikuje się on z protagonistą). Fizjocyberteksty takie jak *The Breathing Wall* oferują nowy rodzaj ucieleśnionego doświadczenia afektywnego i nowy rodzaj związku z maszyną tekstową – głęboki, psychosomatyczny, a równocześnie w pełni świadomy (reguły „rozgrywki” są bowiem znane i wyjaśnione przez twórców na wstępie), stanowiąc kolejny etap na drodze „dramatyzacji doktryny fenomenologicznej”<sup>64</sup> opisywanej przez Marie-Laure Ryan.

---

<sup>63</sup> Zob. Astrid Ensslin, *From Revisi(tati)on to Retro-Intentionalization. Hermeneutics, Multimodality and Corporeality in Hypertext, Hypermedia and Cybertext*, [w:] Roberto Simanowski, Jürgen Schäfer, Peter Gendolla (red.), *Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook*, Transcript, Bielefeld 2010, s. 151–156.

<sup>64</sup> Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2001, s. 74. Cyt. za: Jon Dovey, Helen W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, przeł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 141.