

Agnieszka Przybyszewska

Między materialnością a wirtualnością : przypadek książek rzeczywistości rozszerzonej

Teksty Drugie : teoria literatury, krytyka, interpretacja nr 3 (147), 86-108

2014

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Agnieszka Przybyszewska

Między materialnością a wirtualnością. Przypadek książek rzeczywistości rozszerzonej

Wstęp: czytać w fotelu i poza nim

Pierwsza strona powieści *Jeśli zimową nocą podróżny* Italo Calvino przynosi zaproszenie do czytania. „Rozluźnij się. Wytęż uwagę. Oddal od siebie każdą inną myśl. Pozwól, aby świat, który cię otacza, rozplynął się w nieokreślonej mgle”¹ – sugeruje się odbiorcy. Mamy zadbać o odpowiednią atmosferę, oświetlenie, zgromadzić w zasięgu ręki wszystkie potencjalnie potrzebne drobiazgi, ułożyć się wygodnie. Lepiej poczekać i rozpocząć lekturę w domu, w owym pieczołowicie wykreowanym mikroświecie, niż kartkować powieść w biegu, po drodze. Ponoć warto poskromić swą czytelniczą niecierpliwość. Dlaczego? Po co tak skrupulatnie aranżować przestrzeń do czytania, po co szukać właściwej pozycji (której odnalezienie nie jest zresztą – jak przekonuje narrator powieści Calvino – tak proste, jakby się wydawało)?

Rozpoczynając lekturę, zawieszamy na kołku naszą wiedzę o świecie. Przyjmujemy prawa rządzące innym, wirtualnym światem, opisanym przez zdania, których prawdziwości nie zweryfikujemy w naszej rzeczywistości

Agnieszka

Przybyszewska – dr, adiunkt w Katedrze Teorii Literatury w Instytucie Kultury Współczesnej UŁ. Badaczka literatury nowomediowej oraz związków literatury i innych sztuk. Przygotowuje książkę doktorską o liberackości. Publikowała m.in. w „Zagadnieniach Rodzajów Literackich”, „Ha!arcie”, „Fragile” czy „Arteriach” oraz wielu tomach zbiorowych. Kontakt: agnieszka_p@smrw.lodz.pl

1 I. Calvino *Jeśli zimową nocą podróżny*, przetł. A. Wasilewska, PIW, Warszawa, s. 7.

i które sensowne czy prawdopodobne wydawać mogą się wyłącznie w odniesieniu do tamtego świata. Moszczenie się w fotelu, próba odsunięcia wszelkich zbędnych, rozpraszających nas bodźców (opisywane przez Calvino dążenie do odnalezienia właściwej pozycji do czytania), wiąże się z tym, że poszukujemy (czy wręcz pożądamy) odpowiednich warunków dla przejścia w ową inną rzeczywistość, przekroczenia magicznego portalu zbudowanego – w gruncie rzeczy – ze słów.

Jednak Jörgen Schäfer i Peter Gendolla sugerują, że w obliczu przemian literatury w kontakcie z nowymi mediami sytuacja czytelnika się zmienia. Badacze – podsumowując rozważania o „transformacjach literackich struktur, interfejsów i rodzajów” (jak zapowiada tytuł redagowanego przez nich zbioru) – piszą o odbiorcy, który jest zmuszony wstać ze swojego wygodnego – jak to ujmują – „fotela tradycji” i udać się w podróż w nieznaną². Zdaniem badaczy właśnie o tej „nowej Odysei”³ ku nienazwanym jeszcze literackim terytoriom powinni mówić współcześni czytelnicy. Bezsprzecznie też coraz więcej się o nich rozprawia, podkreślając nowe jakości, jakie daje samemu aktowi lektury medialna metamorfoza sztuki słowa. I trudno się nie zgodzić, że jeśli – jak stwierdził Pisarski, podsumowując ostatnie londyńskie biennale e-Potery – „przestrzeń i ciało zastępują kartkę papieru jako pole pisma dla poetyckiej ekspresji”⁴, a dotykanie i manipulowanie tekstem stają się kluczowe dla odczytania i zrozumienia literackiego przesłania⁵, porzucenie

2 J. Schäfer, P. Gendolla *Introduction*, w: *Beyond the screen. Transformations of literary structures, interfaces and genres*, ed. J. Schäfer, P. Gendolla, Transaction Publishers, Bielefeld 2010, s. 18-19.

3 Tamże, s. 18.

4 M. Pisarski *Raport z e-Potery (Londyn)*, „Techsty”, 26.06.2013, <http://www.techsty.art.pl> (dostęp: 1.07.2013).

5 Ujmowane bywa to kategoriami etosu dotyku (*ethos of touch*) (Angel, Gibbs 2013) czy retoryki manipulacji (*rhetoric of manipulation*), związanej z estetyką materialności rozumianą jako materialność tekstu, interfejsu i medium (S. Bouchardon *The aesthetics of materiality in electronic literature* (online conference paper), <http://elmcip.net/sites/default/files/attachments/criticalwriting/bouchardon-bergen-materiality.pdf> (dostęp: 1.07.2013)). Jak komentuje ostatni przywołany badacz: „W [...] tekstach do ruszania [movable], rozgrywalnych [actable] i eksplorowalnych [explorable] materialność tekstu nie może być oddzielona od aktywności czytelnika. Tekst na ekranie nie jest tylko inną materializacją znaczącej formy. To gest czytelnika odsłania materialność tekstu. Można się zastanawiać czy z natury tekst dygitalny nie jest bardziej do manipulowania niż do czytania” (tamże). Warto pamiętać, że Bouchardon jest też współtwórcą *Toucher*, tekstu elektronicznego doskonale pokazującego, jak dostępny on-line utwór można poznawać, dmuchając nań, śledząc go wzrokiem, uderzając weń czy pieszcząc go czytelnicznym dotykiem, aż w ekstazie odstoni się użytkownikowi. Zob. S. Bouchardon, K. Carpentier, S. Spencle *Toucher*, http://collection.eliterature.org/2/works/bouchardon_toucher.html.

czytelniczych nawyków wypracowanych w relacji z wielowiekową tradycją kształtu książki (traktowanej dotąd zasadniczo jako główny, jeśli nie jedyny – semantycznie neutralny, acz wygodny – nośnik sztuki słowa) może okazać się – w pewnych przynajmniej wypadkach – nieodzowne. Mówiąc metaforycznie: porzucenie naszego fotela, w którym długo mościliśmy się, szukając najwłaściwszej pozycji do czytania, może okazać się konieczne by zanurzyć się w pewne wirtualne światy⁶.

Tak jak wstawienie do galerii pisuaru i powiedzenie, że to jest sztuka, było symptomatyczne dla kształtowania się nowego dyskursu sztuki, ustawienie w (innej) galerii roweru z umiejscowionym przed nim panoramicznym ekranem, na którym potencjalny pedałuujący zobaczy trasę swej przejażdżki: zbudowane z liter miasto – by później mówić o tej instalacji jako literaturze⁷, może zostać przywołane jako jedno z wydarzeń znamionujących nadejście czasów, w których nie sposób definiować sztuki słowa tak, jak zwykliśmy to czynić dotychczas (choć, rzecz jasna, trudno byłoby przywołane *Legible City* określić mianem manifestu). Co równie symptomatyczne, literackość tej pracy wybrzmiewa niejako wtórnie, po czasie, dopiero w kontekście badania podobnych jej, a później tworzonych, utworów klasyfikowanych jako e-literatura. Trzeba przecież pamiętać, że w obszarze twórczości artystów nowomediał-

6 Bardzo dosłownie ów fotel trzeba porzucić, np. chcąc oddać się lekturze tzw. narracji lokacyjnych (*locative narratives*), historii, które muszą być odczytane w konkretnym miejscu, określonych przez Jeremego Highta – dla zaakcentowania roli czytelniczego spaceru – literaturą miejsca (*literature of place*) lub literaturą miejsc w czasie (*literature of places in time*) (J. Hight *Locative narrative, literature and form*, w: *Beyond the screen...*, s. 318). W przypadku takich opowieści korzystający z urządzenia mobilnego czytelnik w konkretnym miejscu przestrzeni (najczęściej miasta) zyskuje dostęp do odpowiedniego fragmentu tekstu. Innym rozwiązaniem jest ujawnianie fragmentów historii na ekranach rozmieszczonych w różnych miejscach. Hight wyróżnia dwie odmiany narracji lokacyjnych: przypisywanie wcześniej istniejącej literatury do konkretnych miejsc (i jej – jak to ujmuje – poszerzenie) oraz literaturę lokacyjną od początku obmyślaną i tworzoną do doświadczania i czytania w konkretnych miejscach realnego świata (J. Hight *Locative narrative...*, s. 323). Więcej na temat narracji lokacyjnych zob. m.in. artykuły zebrane w rozdziale *Entering urban space: using locative media for literature* z cytowanej antologii *Beyond the screen...* (s. 260-361).

7 Literackość przywołanego tu *Legible city* Jeffreya Shawa i Dirka Goenevelda (odpowiedzialnego za warstwę tekstową projektu) wydaje się, zaznaczymy, dość dyskusyjna. „Czytanie” Amsterdamu lub Karlsruhe jest (wirtualnym?) ucieleśnieniem metafory czytania miasta, gdyż – zbudowany z liter oddających kształt i kolor budynków – tekst, przez który, pedałuując, jedziemy, tworzą głównie zapiski z archiwum miasta. Jednak już przejażdżka po Manhattanie jest raczej czysto literacka, jeśli zważymy na to, że podążając jedną z ośmiu kolorowych ścieżek, czytamy monolog jednego z wybranych bohaterów, wśród których znajdziemy m.in. oszusta, przewodnika wycieczek czy amerykańskiego architekta modernistycznego (Franka Lloyda Wrighta). Opis pracy (i dokumentacja) dostępne są na stronie Jeffrey’a Shawa: http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=83# (dostęp: 22.05.2012).

nych włączanie słowa jako kolejnego kodu komunikacji od dawna nie jest już zabiegiem rzadkim (przykładem prace Wojciecha Bruszewskiego, interesujący obiekt współczesnych (re)interpretacji i analiz⁸). Niemniej czytanie opowieści z przywołanej instalacji (warto dodać: dość już leciwych, bo prezentowanych po raz pierwszy na przełomie lat 80. i 90. zeszłego stulecia), istotnie, wymaga właśnie – dosłownego w tym wypadku – podniesienia się z fotela i cielesnego wręcz zaangażowania w proces lektury. Poszukiwaną u Calvino wygodę zastępuje pot i zmęczenie mięśni.

Dziś – po ponad dwudziestu latach od pierwszej „literackiej” przejażdżki przywołanym rowerem – otoczeni, potencjalnie przynajmniej, tekstami, które na nas spadają i które możemy podrzucać (Camille Utterback, Romy Achituv *Text Rain*, 1999), takimi, których można dotknąć, które dają się przesunąć (Daniel C. Howe *text.curtain*, 2005), czy opowieściami, w które udaje się wejść, by – stojąc wewnątrz tekstu – „zagrać” weń, odbijając poszczególne słowa (Noah Wardrip-Fruin, Sascha Becker, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain *Screen*, 2003)⁹, rzeczywiście możemy podjąć badawczo-czytelnicze wyzwanie rzucane przez Schäfera i Gendollę. Dla teoretyków i praktyków sztuki słowa w XXI wieku raczej oczywiste jest już, że klasyczna książka to tylko jeden z bardzo wielu możliwych sposobów prezentowania tekstu i że neutralność interfejsu literatury można przełamać zarówno w tzw. p-literaturze, jak i e-literaturze¹⁰. Ta sytuacja rodzi wiele nowych pytań, istot-

8 Por. np. T. Załuski *Remediacje słowa – remediacje doświadczenia. Rozum medialny i maszyny tekstualne w twórczości Wojciecha Bruszewskiego*, w: *Liberatura, e-literatura i... Remiksy, remediacje, redefinicje*, red. M. Górską-Olesińską, Wydawnictwo UO, Opole 2012, P. Marecki „Obsesyjna antycypacja” – *Wojciech Bruszewski jako prekursor literatury nowych mediów w Polsce*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2012 z. 2(110).

9 Ten typ prac literackich o ludycznym charakterze, angażujących cielesne zaangażowanie w lekturę najczęściej określane jest mianem *playable literature*: literatury grywalnej. Więcej o tej kategorii, wspomnianych w tekście głównym pracach oraz czytaniu kinetycznym (jak proponuję określić lekturę tego typu instalacji) piszę w tekście *Po(d)żeranie tekstu. Wstęp do rozważań o czytaniu kinetycznym*, złożonym do tomu *e-polonistyka 3*. oraz w artykule *O szukaniu literackich słów w rozgrywce – ku literaturze grywalnej (kilka uwag wstępnych)*, złożonym do „Przeglądu Kulturoznawczego”. Z kolei kwestię zaangażowania czytelniczych gestów w takiej lekturze analizuję szerzej w szkicu *O niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach (rekonesans)*, przyjętym do druku w tomie *Teksty kultury uczestnictwa. W kontekście literatury grywalnej* warto pamiętać również o szerzej (bo on-line) dostępnych tekstach literackich-grach, niewykorzystujących technologii rzeczywistości wirtualnej czy mieszanej, jak choćby (klasyczne) *Arteroids* Jima Andrewsa czy cykl *Concreteons* Benjamina Ortiza Moreno.

10 Na to, że wyzwolenie literatury z dyktatu przezroczystego interfejsu jest możliwe niezależnie od medium, w jakim jest ona tworzona, badacze zwracali uwagę już w poprzednim tysiącleciu. Wśród wprowadzonych przez nich pojęć pomocnych w definiowaniu takich tekstów pojęć,

nie zaprasza do refleksji nad kształtem współczesnej (nie tylko elektronicznej) literatury i nad tym, jak może przebiegać sam proces lektury. W artykule tym skupię się na tym, co elektroniczne, jednak bardzo z materialnością i analogowymi formami literatury związane.

W najszerszym ujęciu będą mnie interesować możliwości, jakie daje (czy może dać) sztuce słowa technologia rzeczywistości wirtualnej¹¹. Na potrzeby tego szkicu skoncentruję się jednak wyłącznie na jednej z wielu rysujących się tu możliwości, pozostałe (znacznie ciekawsze i interpretacyjnie bardziej porywające) czyniąc jedynie zarysowanym we wstępie kontekstem rozważań. Skupię się na opisie rodzących się form literatury (czy – jak postaram się pokazać – jak na razie głównie edytorstwa) wykorzystujących technologię rzeczywistości rozszerzonej (AR – *augmented reality*), konkretnie: na charakterystyce tzw. książek rzeczywistości rozszerzonej (*augmented reality books*), rzadko dotąd komentowanych.

Dotychczasowy brak takiego opisu daje się wytłumaczyć dwojako. Po pierwsze, książki AR nie są jeszcze raczej dostępne na polskim rynku. Po drugie – literackie zastosowania technologii AR to ciągle obszar projektów, badań, eksperymentów, więc trudno tu wyznaczyć pewien kanon prac, które mogłyby zostać omówione (a część projektów prezentowana jest wyłącznie na wystawach e-literatury¹²) i każda próba opisu musi liczyć się z niebezpieczeństwami, jakie zawsze wiążą się z opisywaniem czegoś, co dopiero się kształtuje¹³. Stąd już na wstępie nie obiecuję ostatecznych rozstrzygnięć, lecz raczej hipotezy, wstępne rozpoznania czy sugestie badawcze.

funkcjonujących po dziś w dyskursie z pewnością warto przywołać choćby: *cybertext* – *cybertext* (Aarseth 1997), *technotext* – *technotext* (Hayles 2002) czy *liberaturę* (Fajfer 1999), a z nowszych zaś *estetykę książkowości* – *aesthetic of bookishness* (Pressman 2009).

- 11 Mówiąc o tej ostatniej mam na myśli nie tylko „czystą” rzeczywistość wirtualną, lecz i wszelkie interfejsy angażujące ją częściowo; tym samym – w punkcie wyjścia – będzie mnie interesować całe charakteryzowane przez Milgrama i Kishino *continuum* rozciągające się między tym, co realne, a tym, co wirtualne (z uwzględnieniem rzeczywistości rozszerzonej i rozszerzonej wirtualności) (P. Milgrama, F. Kishino *A taxonomy of mixed reality visual displays*, „EICE Transactions on Information Systems” 1994, vol. E77-D, no 12, http://etclub.mie.utoronto.ca/people/paul_dir/EICE94/ieice.html (dostęp: 22.05.2012).
- 12 Casus prac Caitlin Fisher. Dokumentacja (chyba niewiele mówiąca niewtajemniczonemu odbiorcy) jej poetyckiej książki dla dzieci *Andromeda* (nagrodzonej w 2008 roku „International Vinaros Prize for Electronic Literature”) dostępna jest w drugim tomie antologii *Electronic literature collection*. Fisher jest też dyrektorem New York University Augmented Reality Lab.
- 13 Na ten fakt zwracał uwagę również Bryan Alexander, mierząc się w 2011 roku z opisem zastosowań AR w książce *The new digital storytelling. Creating narratives with new media* (Praeger, California 2011, s. 172).

Nowozelandzki sen

Zacznijmy od tego, od czego zaczyna Calvino – od książki. Modna jakiś czas temu apokaliptyczna wizja jej śmierci spotyka się z coraz częstszą krytyką. Słusznie, gdyż uśmiercić można co najwyżej (wątpliwą zresztą) hegemonię książki – powiedzmy – klasycznej. A – jak już zaznaczałam – „literatura w formie książki”¹⁴ przeżywa obecnie raczej (jak podkreśla też Jessica Pressman) swój renesans. Ponadto klasyczne, papierowe tomy o dających się przerzucić stronach mają nadal rzesze swoich wiernych miłośników, co – myśląc o książkach przyszłości – warto wziąć pod uwagę. Czynią tak Raphaël Grasset, Andreas Dünser i Mark Billinghamurst, pisząc w 2008 roku:

Badacze tacy jak Marshall i inni, wykazali, że użytkownicy nadal kochają materialność/fizyczność (*physicality*) prawdziwej (*real*) książki, która oferuje szeroki wachlarz korzyści [...]. Te czynniki podtrzymują badanie innej przyszłości książki: digitalnego poszerzania oraz wzmacniania rzeczywistych książek. Łączy to zalety materialnych książek z nowymi możliwościami interakcji oferowanymi przez media cyfrowe.¹⁵

Sugestia ta skłania do postawienia pytania: czy możliwe byłoby w ogóle połączenie zwykłej, materialnej, książki z technologią rzeczywistości wirtualnej? I jak mogłoby ono wyglądać? Być może byłyby to zwykły papierowy tom, który moglibyśmy przekartkować i zobaczyć widniejące na kolejnych stronach tekst i ilustracje (nawet i kolorowe). Może dodawane byłyby do niej specjalne okulary (np. takie do trzymania w dłoni), przez które można by spojrzeć na karty książki. A wtedy z jej stron mogliby (dosłownie) wyfrunąć bohaterowie opowieści: trójwymiarowe, poruszające się istoty. Może w tle zagrałaby muzyka lub (jeśli akcja toczyłaby się w lesie) zacząłby gadać ptaki. A może udałoby się spełnić jeszcze jedno marzenie i moglibyśmy tak naprawdę wejść w ten książkowy świat leżący – dosłownie – w naszych dłoniach? A gdyby tak rzeczywiście można było wlecieć weń i spojrzeć na niego od wewnątrz, stać się jednym z bohaterów? Wejść wraz ze znajomym, z którym rozpoczynaliśmy lekturę, wprost w ów wcale nie z liter już „zrobiony” świat? Gdyby nasz towarzysz nie chciał, może moglibyśmy wejść do świata książki sami, a jego wielka

14 W tym kontekście warto przywołać nie tylko jedną z definicji liberatury, ale i tytuł wydanej ostatnio pracy Grzegorza Maziarczyka *The novel as book* (Wydawnictwo KUL, Lublin 2013), podejmującej właśnie problem roli książkowego interfejsu w prozie współczesnej.

15 R. Grasset, A. Dünser, M. Billinghamurst *The design of a Mixed-Reality Book: is it still a real book?* [prezentacja z ISMAR 2008], http://www.hitlabnz.org/administrator/components/com_jre-search/files/publications/2008-TheDesignofaMixed-RealityBooksItStillaRealBook.pdf (dostęp: 22.05.2012).

twarz – w tamtym świecie – patrzyłaby na nas z góry, z tamtejszego nieba. My pewnie pozostalibyśmy dla niego (jako uzbrojonego w okulary obserwatora) niewielkim trójwymiarowym ludzikiem w obcym świecie. Może moglibyśmy krzyknąć do niego z wewnątrz książkowego świata: „chodź, naprawdę warto” (gdyby nam się spodobało) lub w każdym momencie wrócić i znów patrzeć, jak on – „bezpiecznie”, z zewnątrz.

Uprzedzę zarzuty. To odstręczająca wizja: nieprawdopodobna, zbyt uduchowiona, i – przede wszystkim – raczej nie na miejscu w naukowym artykule. A jednak – przedstawiony tu opis to nie fantazja, lecz krótka charakterystyka jak najbardziej rzeczywistego i istniejącego projektu MagicBook, po raz pierwszy zaprezentowanego w 2000 roku w Singapurze na konferencji Siggraph. Zaledwie rok później główny pomysłodawca i twórca tej technologii – Mark Billinghurst¹⁶ – został uhonorowany Discover Magazine Award za jej stworzenie. W latach 2002-2008 projekt był dopracowywany w laboratoriach Uniwersytetu Canterbury (w Nowej Zelandii). Obecnie Billinghurst (wraz z zespołem w nieco zmienionym składzie) pracuje nad kolejnymi udoskonaleniami książek wykorzystujących tzw. rzeczywistość mieszaną. Jak wyjaśniali w jednym z artykułów:

Małe dzieci często fantazjują o wejściu w strony bajki i staniu się częścią historii. Projekt *MagicBook* czyni to marzenie rzeczywistością, używając jako głównego elementu interfejsu zwykłej książki.¹⁷

Jak działa? Zawarte w normalnie wyglądającej książce specjalne tzw. markery (rysunki) oraz odpowiednie urządzenie (nietypowe binokle, na których ręczce znajdują się dodatkowe przyciski) zapewniają trzy różne sposoby obcowania z tekstem, obejmujące swą różnorodnością całe kontinuum relacji rzeczywistość – wirtualność, co zapowiadał wcześniejszy opis. Po pierwsze zatem: możemy normalnie czytać i oglądać tom zawierający tekst i powiązane z nim ilustracje. Po drugie – możemy (właśnie dzięki specjalnym okularom) dostrzec na jego stronach projekcje AR: obraz rzeczywistego świata uzupełniany jest elementami wirtualnymi, jest o nie poszerzony¹⁸. W wypadku MagicBook są to pojawiające się na stronach książki trójwymiarowe projekcje,

16 Billinghurst zajmuje się AR od bez mała dwudziestu lat, angażuje się również w promowanie tej technologii.

17 M. Billinghurst, H. Kato, I. Poupyrev *The MagicBook – moving seamlessly between reality and virtuality*, „IEEE Computer Graphics and Applications” (maj/czerwiec) 2001 vol. 21, no. 3, s. 6.

18 Ronald T. Azuma zwraca uwagę, że istotny jest również element interakcji (R.T. Azuma, *A Survey of Augmented Reality*, „Presence: Teleoperators and Virtual Environments” 1997 vol. 6, no. 4, <http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf> (dostęp: 22.05.2012)).

które dają się oglądać z różnych (także płynnie zmieniających się) perspektyw, nieraz animowane, a także wzbogacone o dźwięk. Przy odpowiedniej liczbie okularów może je równolegle śledzić dowolna liczba osób.

Trzeci rodzaj lektury zakłada pełną immersję. Wciskając niewielki przycisk na ręczce binokli, uruchamiamy przejście w książkowy świat. Znika obraz rzeczywistości, widzimy już wyłącznie to, co wirtualne. Możemy patrzeć w dowolnym kierunku, inny z przycisków zaś umożliwia nam przemieszczanie się w kierunku, w którym patrzymy (im mocniej wciskamy guzik, tym szybciej lecimy). Dla odbiorców obserwujących scenę w rzeczywistości rozszerzonej stajemy się niewielkim awatarem w wirtualnym świecie, my zaś postrzegamy ich jako wielkie głowy spoglądające na nas z wysokości. W każdym momencie możemy raz jeszcze wcisnąć odpowiedni guzik i wrócić do oglądania świata z zewnątrz, nie zaś z jego wnętrza.

Od czasu przywołanej singapurskiej konferencji MagicBook (z różnymi ulepszeniami i w różnych odsłonach) prezentowane było wielokrotnie. Za każdym razem odbiorcy dostrzegali olbrzymi potencjał technologii¹⁹. Podobnie jak twórcy projektu, widzieli jego zastosowanie w nauce (nowy typ podręczników, nowy rodzaj szkoleń), marketingu czy w rozrywce. Niektórzy zastanawiali się również nad tym, czy technologia ta nie mogłaby być wykorzystywana do tworzenia literatury. W 2001 roku Billinghurst pisał, że stworzyli już bez mała tuzin magicznych książek związanych z różnymi dziedzinami sztuki i nauki: architekturą, naukowymi wizualizacjami, edukacją oraz rozrywką²⁰. Enigmatycznie wspominał również, że znalazły się wśród nich i teksty (z opisu) raczej literackie: m.in. adresowana do dzieci japońska historia angażująca czytelnika w poszukiwanie skarbu czy makabryczna wersja historyjki o Humpty Dumpty²¹. Jak podkreślał Billinghurst: „Te użycia MagicBook odkrywają nowy literacki obszar, w którym czytelnik może naprawdę stać się częścią historii, a autor musi rozważać kwestie interaktywności i immersji”²².

Jeżeli zatem od ponad dziesięciu lat technologicznie jesteśmy przygotowani na to, by taką literaturę tworzyć, to czas chyba zapytać, gdzie takie książki są. Czy naprawdę istnieją, czy pozostają nadal jedynie w formie projektów czy pojedynczych przykładowych wystawowych egzemplarzy? Czy można

19 Por. M. Billinghurst, H. Kato, I. Poupyrev *The MagicBook: a transitional AR interface*, „Computers & Graphics” 2001 vol. 25, no. 5, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.100.2194> (dostęp: 22.05.2012).

20 M. Billinghurst, H. Kato, I. Poupyrev *The MagicBook – moving seamlessly...*, s. 9.

21 M. Billinghurst, H. Kato, I. Poupyrev *The MagicBook: a Transitional AR interface...*

22 Tamże.

kupić książki rzeczywistości rozszerzonej? A jeśli tak – jak się je czyta? Jak się wkracza w ich wirtualne światy?

Praktyka po dwóch stronach Oceanu, czyli o brytyjskich i amerykańskich książkach AR

W 2010 roku brytyjskie wydawnictwo Carltonbooks zdecydowało się rozpocząć publikację adresowanych do dzieci książek wykorzystujących AR²³. Serię rozpoczynały dwie książki: *Dinosaurs alive!* Roberta Masha (z ilustracjami Stuarta Martina) oraz *Fairyland magic* Alison Maloney ilustrowana przez Patricię Moffett (będą one przedmiotem dalszej analizy). W tym samym roku wydano jeszcze trzeci tom, związany ze Świętym Mikołajem. Wiosną 2013 roku seria, określana (i reklamowana) hasłem *books come alive* („książki ożywają”), obejmuje już trzynaste pozycje. Czy ich lektura odpowiada wizji czytania książek rzeczywistości rozszerzonej, jaką dawały przywołane opracowania teoretyczne?

Wypada zacząć od tego, że nie są nam potrzebne żadne okulary ani inny dodatkowy sprzęt. Wystarczy książka i wyposażony w kamerę komputer, na którym trzeba zainstalować odpowiednie oprogramowanie (dołączone do publikacji, co – jak pokażę – jest istotnym udogodnieniem). Usadowieni przed komputerem – dzięki kamerze – możemy obserwować siebie w trakcie lektury (nie da się jednak czytać stron pokazujących się na ekranie, gdyż pojawiają się w lustrzanym odbiciu). Na wybranych kartach obok ilustracji wydrukowane są czarno-białe markery, które wystarczy pokazać kamerze, by na (widzianej na ekranie) papierowej stronie pojawiły się kolejne światy. Warto dodać, że obok każdego markera znajduje się też krótka instrukcja dla czytelnika: by zdarzyło się to i to, wciśnij taki a taki klawisz, jeśli chcesz, by stało się to, zrób tamto. Z jednej więc strony, odbiór jest bardziej intuicyjny niż w przypadku MagicBook (nie potrzebujemy okularów), z drugiej – na poziomie interakcji od owej naturalności odchodzi, wymuszając konieczność operowania klawiaturą (od czego autorzy MagicBook konsekwentnie odchodziłi)²⁴.

Podkreśliłabym jednak, że przywołane książki nie opowiadają historii, a ta właśnie możliwość rysowana przez teoretyków wydawała się – dla literatury – najbardziej kusząca. Tom poświęcony dinozaurom przypomina podręcznik do biologii i ze względu na swoją merytoryczną zawartość (oraz

23 Zob. <http://www.bookscomealive.co.uk>.

24 Billinghamurst podkreśla, że w przypadku wykorzystania AR ważne jest, by interakcja była możliwie najmocniej intuicyjna, by odbiorca nie czuł bariery medium czy oprogramowania. Por. prelekcja Billinghamursta dostępna on-line: <http://www.youtube.com/watch?v=5-1CdrFXT8k> (dostęp: 1.07.2013).

sposób jej uporządkowania) bliższy jest książce popularnonaukowej niż literackiej fabule. *Fairyland magic*, choć prezentuje świat raczej nierzeczywisty (krajną wróżkę), pokazuje go w bardzo podobny sposób: opisuje, klasyfikuje, porządkuje, charakteryzuje, lecz nie czyni miejscem wydarzeń. I w tej opowieści brak... opowiadania. Nie ma tu więc zdarzeń, których bohaterami moglibyśmy się stać, niewiele możemy też doświadczyć. Gdzie więc cała ta obiecwana immersja?

Po lekturze wspomnianych książek można postawić i kilka mocniejszych zarzutów. Choć kuszą innowacyjnymi rozwiązaniami, technologicznie wcale nie zachwycają. Każda z nich składa się z, bez mała, 50 stron, a tych, na których są markery uruchamiające projekcję AR, jest tylko 5. Ponadto anielskiej wprost cierpliwości wymaga takie pokazanie kamerze znacznika, by go istotnie dostrzegła, ponieważ książki wydrukowane są na odbijającym światło błyszczącym papierze, co – logicznie – owocuje trudnościami (o których uprzedzają zresztą autorzy). Dodatkowo, manipulując tomem, trudno nieraz odczytać zamieszczone przy markerach instrukcje, a nierzadko też zasłaniamy sobie klawiaturę. A kiedy już uda nam się wywołać projekcję, nie wydają się wcale tak spektakularne. Słowem – książki te nie tylko nie przenoszą nas do książkowego świata, ale i (technologicznie) rozczarowują.

Oto kilka konkretnych. W *Dinosaurs alive!*, w części poświęconej diplodokowi, dzięki działaniom czytelnika-interaktora z jednego z trzech jaj może wykluć się dinozaur. Wtedy w magiczny sposób pozostałe dwa jaja znikają, a my możemy sprawić, że diplodok pójdzie przed siebie (mamy też szansę sprowokować go do zmiany kierunku marszu). W tle rozbrzmiewają ryki prehistorycznych zwierząt, jednak dinozaur nie otwiera paszczy, technologicznie upośledzony – uparcie milczy. Kolejna projekcja pojawia się na stronach poświęconych stegosaurowi. Możemy zobaczyć, jak przygotowuje się do ataku (tym razem animacja unaocznia to, że jego grzbietowe trójkątne płytki stają się wtedy czerwone od napływającej krwi), a także skłonić go do poszukania jedzenia (iść magicznego, bo zwierz wciąż pożera tę samą, odrastająca kępkę trawy). Dinozaur skrupulatnie przeżuwa, co jest zobrazowane również dźwiękowo. Kolejny trójwymiarowy bohater to quetzalcoatlus, latający dinozaur, który może poderwać się do lotu, złowić rybę z jeziora oraz wylądować. Tym razem każdą z czynności możemy powtórzyć dowolną ilość razy (choć prehistoryczny zwierz zawsze złowi rybę w tym samym miejscu). Następny, pentaceracops, pojawia nam się w parze z kolegą i tym razem, naciskając odpowiednie klawisze, możemy sprawić, że dwa stojące naprzeciw siebie dinozaury będą się wzajemnie odstraszać lub zaczną ze sobą walczyć (konkretniej: jeden raz zderzą się głowami i grzecznie wrócą na pierwotnie zajmowane pozycje). Finałowa projekcja to groźny tyrannosaurus, którego możemy skłonić do spaceru (nieco udawanego, bo ogromny dinozaur niezbyt mieści

się na wirtualnej trawce, jaką mu zaoferowano i – w konsekwencji – drepcze w miejscu) lub sprawić, że zaryczy. Intrygujące wydaje się też to, jak wiele dźwięków wydaje ten dinozaur, gdyż przez cały czas – choć niby widzimy, że ryczy – nie zamyka pyska.

Fairyland magic nie przynosi bardziej atrakcyjnych projekcji. Rzekłabym nawet, że są jeszcze bardziej statyczne. Jakkolwiek i tym razem, warstwa dźwiękowa oddaje sprawnie charakter świata. Pierwsza interaktywna strona pozwala nam ujrzeć królową wróżek na tronie, rzucić w jej imieniu magiczny pył oraz zamienić kamienne filary w kwiaty. Czynności tych (poza rzucaniem pyłu) nie możemy powtórzyć. Kolejna strefa interakcji pozwala nam otworzyć kwiat i ujrzeć ukrytą w nim wróżkę, która potem – dzięki przyciskaniu przez nas klawiszy – może zmieniać kolory otaczających ją kwiatów. Tym razem możemy bawić się jak długo chcemy. Następna pojawiająca się wirtualna wróżka da nam się uśpić, a potem obudzić (biada temu, kto będzie próbował powtórzyć te czynności: nie da się jej uśpić po raz drugi, będzie zatem – całkiem sugestywnie – budziła się ze stanu obudzenia). Możemy też skłonić ją, by zagrała na flecie, jednak wtedy wzleci tak wysoko, że (przy dowolnym ułożeniu kamery i książki) dane nam jest oglądać co najwyżej jej nogi. Przedostatnia z wirtualnych bohaterów potrafi jeden raz wynurzyć się z jeziora, a potem – już wielokrotnie – wyczarować wodną fontannę i przysiąść na kamieniu.

Wyróżnia się ostatnia z projekcji. Przede wszystkim – tym razem nie musimy manipulować książką. Wystarczy wyjąć z przyklejonej do strony małej koperty okrągły papierowy krążek (ozdobiony identycznymi rysunkami, jak instalacyjna płyta CD dołączona do książki): to on spełnia funkcję markera. Gdy pokażemy go kamerze, po chwili zobaczymy na ekranie, że trzymamy w rękach ewidentnie trójwymiarowy kwiecisty dysk. Operując klawiaturą, możemy na nim ustawić kielich z wodą, smakowite owoce, płatki kwiatów – wszystko po to, by skusić wróżkę, by do nas przybyła (by się pojawiła, gdy wszystko już ustawimy na dysku trzeba przycisnąć jednocześnie prawą i lewą strzałkę na klawiaturze). Jednak jeden zbyt gwałtowny ruch wystarczy, by projekcja została przerwana, by zniknęła krążek, by nie pojawiła się wróżka, by całą „zabawę” trzeba było zacząć od początku. Mogłoby to wybrzmieć w kontekście całej opowieści, gdyż na sąsiedniej stronie czytamy o tym, jak delikatne i wrażliwe są wróżki i jak jeden nieuwważny gest może je spłoszyć. Niemniej – zważywszy na to, że podobne technologiczne niedociągnięcia towarzyszą i innym fragmentom obu książek, uznałabym to raczej za – przypadkowo tylko fortunny interpretacyjnie – zbieg okoliczności, nie intencjonalny zabieg autorski.

W kontekście przytoczonych w pierwszej części szkicu projektów badawczych, w obliczu perspektyw, jakie rysowały one dla literatury, przywołane tu książki rzeczywistości rozszerzonej zdecydowanie rozczarowują. Bezsprzecznie kuszą na poziomie reklamowych haseł: w dostępnej w sieci

reklamie książki o dinozaurach usłyszemy genialnie pokazujące paradoksy wirtualności zamkniętej w materialnej książce hasło: „jeśli przeraża cię [wirtualny – przyp. A.P.] dinozaur, wystarczy zamknąć [papierowe – przyp. A.P.] okładki”. Z kolei na obwolucie *Fairyland magic* przeczytamy, że „ta książka zawiera, prawdziwe (*real*) [ale przecież wirtualne – przyp. A.P.] wróżki”²⁵. Jednak jako książki stają się – co zresztą w starszych edycjach też mogliśmy przeczytać na okładkach – w i r t u a l n y m i *pop-up books* w 3 D²⁶.

Na pierwszy rzut oka bardziej obiecujące wydają się dość mocno rozreklamowane (m.in. dzięki wyróżnieniu zdobytych na nowojorskim International Toy Fair) publikacje Popar Toys²⁷. W październiku 2011 roku wydawnictwo wprowadziło na rynek trzy adresowane do dzieci książki wykorzystujące technologię AR w znacznie większym stopniu niż wcześniej tu omawiane pozycje, w 2012 roku wydano kolejną. Czytelnicy, sięgając po *Bugs 3D*, *Construction machines 3D*, *Planets 3D* czy *Princess and her pals 3D*, otrzymują książki, w których interakcja możliwa jest na każdej stronie. Technologiczno-sprzętowe uwarunkowania są tu podobne jak w publikacjach Carltonbooks: wystarczy komputer z kamerą²⁸.

25 Owo „real” podkreślone jest też inną ccionką.

26 Wybierając książki do analizy nie sięgnęłam jednak – jak zaznaczałam – po te najnowsze, zatrzymałam się na roku 2010. Późniejsze publikacje wydawnictwa Carltonbooks wydają się technologicznie lepiej dopracowane. Dominującym sposobem interakcji z komputerem stają się papierowe krążki (co znacznie ułatwia odbiór). Pojawiają się coraz to nowsze atrakcje (np. z wybranym bohaterem *Epoki lodowcowej* możemy sobie zrobić zdjęcie). W siódmym z kolei tomie, *The magical creatures* Jima Pipe’a, wykorzystano technikę immersji: skanowany jest zarys naszej twarzy i na ekranie możemy zobaczyć siebie jako jednego z opisywanych stworów, a przynajmniej jako kogoś wyposażonego w związane z nim atrybuty, np. kapelusza. Taką technologię (opartą na skanowaniu twarzy lub całego ciała) wykorzystuje się też coraz częściej w marketingu oraz rozrywce, również w Polsce. W lipcu 2011 roku agencja Adv.pl (dziś Lemon Sky), najbardziej kojarzona chyba z bazującym na technologii AR projektem „Warszawa’44”, stworzonym we współpracy z Muzeum Powstania Warszawskiego, stworzyła wirtualną przymierzalnię okularów przeciwsłonecznych dla firmy Solano Sunglasses (przez jakiś czas można je było przymierzać na stronie: <http://solano-sunglasses.com/mirror/>; w momencie kończenia prac nad tym szkicem przymierzalnia nie działała, jednak informacje o niej można znaleźć m.in. na stronie agencji: www.adv.pl oraz jej facebookowym profilu z datą 14 listopada 2011 roku). Z kolei agencja Arbuzz pod koniec września 2012 roku, podczas gdańskiej Nocy Naukowców prezentowała wirtualną przymierzalnię strojów historycznych (informacje o pracach nad projektem przymierzalni AR można znaleźć na blogu agencji: <http://blog.arbuzz.eu>, dokumentację z Nocy Naukowców na jej profilu facebookowym: <http://pl-pl.facebook.com/ARBZZ> z datą 27 września 2012 roku).

27 Zob. <https://popartoys.com>.

28 Tym razem specjalną kamerę można też dokupić razem z książką (ale nie jest to konieczne). Z czasem Popar Toys dostosowało też swoje publikacje do interakcji za pomocą urządzeń mobilnych.

Tym razem możemy też trojako wchodzić w interakcję. Z poszczególnych stron (dzięki zastosowanym nań markerom) „wyskakują” (*pop-up*) wirtualne rozszerzenia rzeczywistości. Ponadto, otrzymujemy zestaw tzw. kart interakcji, które (również jako markery) pozwalają uruchamiać dodatkowe (animowane) projekcje, w tym również włączać w interakcję wcześniej pojawiające się na stronach elementy AR. Nie musimy używać każdej z tych kart oddzielnie, dlatego możliwe staje się mnożenie wirtualnych obrazów czy animacji, a także korzystanie z książki przez większą grupę czytelników-użytkowników. Trzeci typ interakcji gwarantują nam karty immersyjne, które pozwalają stać się jednym z bohaterów świata (np. przeistoczyć się w pszczołę czy motyla w przypadku *Bugs* czy stać się astronautą w przypadku *Planets*). Czytelnik widzi wtedy na ekranie siebie jako element świata, o którym czyta²⁹. Dla Scotta Jochima, szefa Pocar Toys oraz (odpowiedzialnej za kwestie technologiczne) Digital Tech Frontier, ten właśnie aspekt wydaje się kluczowy, najsilniej zmienia dotychczasowe obcowanie z książką (i – wydawałoby się, że można dopowiedzieć – literaturą). Jak przekonuje Jochim, proponowane przez jego firmę nowe wymiary lektury (określane hasłem reklamowym „Read it. See it. Be it”: „Przeczytaj o tym. Zobacz to. Stań się tym”) sprawiają, że dzieci „kochają” te książki i nie porzucają papierowych woluminów na rzecz bardziej nowomediálních narracji, gdyż:

nie tylko mogą je czytać, ale i zobaczyć, jak ożywają. Mogą też stać się książką. A wszystko to za połowę czy jedną trzecią ceny gry wideo. Rodzice – przekonuje szef Pocar Toys – lubią je zaś kupować, ponieważ, jak by na to nie patrzeć, to nadal książki³⁰.

Warto jednak pamiętać, że – ze względu na fakt, iż i tym razem nie są to opowieści o charakterze wyraźnie narracyjnym – trudno powiedzieć, by owo wejście w książkowy świat było tu tożsame z taką immersją, jaką obiecywał Billingham. W przywołanych w tym szkicu książkach AR nowatorska technologia została wykorzystana raczej do unowocześnienia, wzmocnienia ilustracyjnej części tekstu, co – przypomnę – bywa podkreślane przez określanie tych publikacji nowomediálních *pop-up books*. Prowadzić to może do pierwszych zachwyty, fascynacji nowinką technologiczną, nie sądzę jednak by – gdy ochłoniemy – udało się (jak na razie) doszukiwać się w nich naprawdę nowych jakości literackich, choć – po lekturze teoretycznych opracowań

29 W przypadku korzystania z urządzeń mobilnych – może zobaczyć kogoś, kto trzyma kartę „Be It”.

30 *Augmented reality takes a pop-up book to the next level* [wywiad], <http://venturebeat.com/2012/01/24/augmented-reality-creator-takes-pop-up-books-to-the-next-level-interview/view-all> (dostęp: 22.05.2012).

i projektów – moglibyśmy tego oczekiwać. Pojawiające się w rozmaitych popularyzujących książki AR artykułach sformułowanie, że wywołują efekt „wow” (*wow effect*) wydaje się sprawnie ujmować istotę problemu³¹.

Co więcej – wprowadzone przez Popar Toys dodatkowe opcje związane z książkami AR: wykorzystanie kart interakcji oraz kart immersyjnych również nie przyczyniają się do tego, by nowa (technologicznie) forma książki istotnie przenosiła nas w literackie światy. Paradoksalnie, w gruncie rzeczy raczej nas od tych światów odciąga. Jak projekcje AR przyczyniają się głównie do unowocześnienia formy ilustracji (książki AR jawią się zatem jako odmiana nowomediálnego edytorstwa, nie literatury), tak karty interakcji, pozwalające „wynieść” elementy książkowego świata poza książkę (czyli np. bawić się z książeczkami z *Princess and her pals 3D* na własnym podwórku czy zanieść wirtualną tarantulę z *Bugs 3D* do swojego łóżka) wydają się niewiele różnić od („analogowych”) zabawek przedstawiających bohaterów *Władcy pierścieni*, *Kubusia Puchatka* czy *Harry'ego Pottera*. Te zaś wpływały na czytelniczkie doświadczenie literackie w inny przecież sposób niż pogłębienie naszego zanurzenia się w świat opowieści, z którą są związane. Tym samym tak „udoskonalona” książka AR wydaje się po prostu silnie uwikłana w relacje charakterystyczne dla kultury konwergencji³².

Raz jeszcze dla dzieci, raz jeszcze z Nowej Zelandii

Może jednak publikacje AR byłyby (literacko) „lepsze”, gdyby wykorzystywały zaproponowane przez Billinghursta i jego współpracowników

31 Warto przywołać tu jeszcze jeden przykład – polską realizację książki AR. Opublikowana w 2010 roku przez wydawnictwo tyński Kamień powieść dla młodzieży Richarda Newsome'a pt. *Kłątwa miliardera i tajemniczy diament* (debiutu autora, za który został on uhonorowany w 2008 roku nagrodą „Text Price for Young Adult and Children's Writing”) została wzbogacona o cztery wirtualne ilustracje przez wspomnianą już agencję Arbuzz. Co istotne: publikacja była reklamowana właśnie jako „pierwsza w Polsce książka z wirtualnymi ilustracjami”. Ważne to o tyle, że w tym wypadku nie podkreślano nowych jakości literackich, a właśnie – warto powiedzieć wprost – nowe perspektywy i możliwości edycyjne (szczególnie, jeśli będziemy pamiętać, że oryginalna powieść nie była wzbogacona o żadne elementy wirtualne). Ta polska pozycja jest warta przywołania również jako przykład pokazujący, że warto (jak czynili wydawcy Carltonbooks) dołączać oprogramowanie do samej książki. „Kłatwę miliardera...” nadal bez większych problemów można dostać w księgarniach, jednak by obejrzeć wirtualne ilustracje, musimy ściągnąć program ze strony internetowej www.klatwamiliardera, która w czasie prac nad tym artykułem przez długi czas nie działała. Dostęp do potrzebnego pliku można jednak uzyskać, skontaktowawszy się z wydawcą.

32 Zwłaszcza gdy zwrócimy uwagę na to, że Popar Toys proponuje również rozmaite gry związane z poszczególnymi publikacjami, a książki takie jak *Ice Age* (Carltonbooks) pozostają również w relacji z produkcjami filmowymi.

oprogramowanie? Może książka będąca prawdziwą MagicBook pełniej realizowała marzenia o możliwości wejścia w powieściowy świat, może rzeczywiście wkraczałyby w sugerowane przez twórców projektu nowe przestrzenie literatury? Billinghamurst nie porzucił przecież prac nad swoim pomysłem. Wśród przygotowanych przez kierowany przez niego zespół badawczy przykładowych, prezentowanych na różnych sympozjach i wystawach książek, znajdziemy stworzony w HITLabNZ (Human Interface Technology Laboratory New Zealand) tom *Giant Jimmy Jones*³³, przy którego opracowaniu współpracował autor pierwotnego tekstu i ilustracji: nowozelandzki pisarz Gavin Bishop.

Podstawą książki AR jest tu (krótka) opowieść o żyjącym w komitywie z ludźmi gigancie Jimmym³⁴, rozpisana na wypełnionych ilustracjami³⁵ stronach. Czytelnik, o ile posłuży się odpowiednimi okularami, zobaczy, jak kolorowe ilustracje ożywają, i ujrzy animacje przypominające w gruncie rzeczy filmową adaptację³⁶. Już samo przesłедzenie dostępnej na serwisie YouTube

33 Pełną wersję projektu można zobaczyć na dokumentacji dostępnej na stronie: <http://www.youtube.com/watch?v=M7bZxZXy2o8> (dostęp: 22.05.2012).

34 Tytułowy bohater pomaga ludziom, m.in. osłaniając ich przed deszczem i suszą. Pewnego dnia postanawia pójść na spacer, okazuje się jednak, że nie ma co włożyć na wielkie bosa stopy. Mieszkańcy wioski próbują mu pomóc i znaleźć lub zrobić buty w tak dużym rozmiarze, jednak kolejne pomysły nie dają się zrealizować. W końcu olbrzym ratuje mała dziewczynka, wpadając na pomysł, że za obuwie mogą mu posłużyć dwie stare łódzie.

35 Jak podają McKenzie i Darnell, ilustracje zostały specjalnie tworzone przez Gavina Bishopa na potrzeby projektu i stały się podstawą później opracowywanych projekcji 3D (J. McKenzie, D. Darnell *A report into augmented reality storytelling in a context of a children's workshop*, s. 8, http://www.hitlabnz.org/administrator/components/com_jresearch/files/publications/2004-eyeMagic_workshop.pdf (dostęp: 22.05.2012).

36 Projekt ten pod jednym jeszcze względem istotnie różni się od dotychczas omawianych. Tam markery były duże, jako elementy niewizualne spletały się z innymi obrazami na stronie, zaburzając harmonię. W tym wypadku duży nacisk położono na zaprojektowanie samych klasycznych ilustracji oraz na to, by wirtualne projekcje bardzo je przypominały; same markery są zaś niewielkie (znajdują się też w rogach stron). Najnowsze projekty zespołu HIT Lab NZ (w oparciu o aplikację ColAR) nie wykorzystują już wizualnie nieatrakcyjnych czarno-białych markerów, lecz przetwarzają na obrazy 3D zwykłe rysunki. Podobną technologię – jako punkt wyjścia do projekcji wykorzystującą estetycznie atrakcyjne ilustracje – angażuje w swoich projektach książek AR Camille Scherrer, której praca dyplomowa (*Le monde des montagnes*, 2008) uzyskała wyróżnienie „Best European Diploma”. Film pokazujący tę pracę dostępny jest pod adresem: <http://www.chipchip.ch/works/interaction/LeMondeDesMontagnes/LeMondeDesMontagnes.html> (dostęp: 22.05.2012) (por. też C. Scherrer, J. Pilet, P. Fua, V. Lepetit *The haunted book*, <http://cvlab.epfl.ch/publications/publications/2008/ScherrerPFL08.pdf> (dostęp: 22.05.2012)). Więcej informacji na temat innych projektów artystki można znaleźć na jej stronie: <http://www.chipchip.ch>. Książki AR dla dzieci bez dużych (mało estetycznych i burzących estetyczną kompozycję strony) markerów wprowadziło też wydawnictwo Baibuk (www.booksaralive), w którego ofercie książki takie pojawiły się w kwietniu 2013 roku.

dokumentacji tej pracy pozwala stwierdzić, że jako gadżet może i zachwyca, jednak jako nowa literacka możliwość (znów) raczej rozczarowuje. Przede wszystkim: wprowadzone elementy wirtualne nie dopełniają akcji, lecz ją dublują. Wrażenie ilustrującego historię wyświetlanego filmu pogłębia fakt, że projekcji towarzyszy głośne odczytanie tekstu, który – w konsekwencji – jako element prezentacji staje się zupełnie zbędny³⁷. Gdybyśmy go wyrzucili, stałoby się pewnie jasne, że zupełnie zagubiła się w tym eksperymencie i literatura, i opowieść. Ponadto tekst czytany jest przez jednego lektora, więc choć na kartach widzimy kilka postaci zwracających się do siebie, zawsze tak samo brzmiącym wypowiedziom różnych bohaterów towarzyszą dopowiedzenia dookreślające, z czyich ust padły konkretne słowa. Dodałabym też, że w tym wypadku nie jest w ogóle możliwa pełna immersja w świat przedstawiony (trzecia z wcześniej postulowanych przez Billinghamstona możliwości) oraz że – w konsekwencji wszystkich wspomnianych „ulepszeń” – *Giant Jimmy Jones* bardziej niż dzieło literackie przypomina audiowizualną prezentację, w której jako interfejs – z niewiadomych powodów – wykorzystano książkę.

Dokonując szczegółowych analiz tej pracy (m.in. relacji między informacjami przekazywanymi przez słowo, ilustracje oraz elementy AR), John McKenzie i Doreen Darnell dochodzą do podobnych jak tu prezentowane wniosków³⁸. Słusznie podkreślają też, że tak rozumiane zastosowanie technologii AR jest traktowaniem jej raczej wyłącznie jako nowomediального ulepszenia warstwy wizualnej tekstu i nie prowadzi ku pogłębieniu jego literackich jakości. Badacze w konkluzjach podkreślają jeszcze jedną, nad wyraz istotną – moim zdaniem – kwestię: jeżeli uważnie przyjrzeć się tradycji literatury ilustrowanej, w tym i *pop-up books*, do których realizacje AR wprost nawiązują, da się dostrzec wiele przykładów niepopadających w pułapki dublowania informacji przekazywanych przez różne media. Dodałabym, że tego samego uczy przyjrzenie się awangardowym realizacjom tekstów wielomedialnych czy poezji konkretnej, przywołanym we wstępie technotekstom czy liberaturze³⁹. Warto może postawić pytanie o to, czy – wyciągając wnioski z takich zestawień – nie udałoby się aplikować technologii AR do literatury w taki sposób, by opowieść działała się po części w słowie, po części w projekcjach (innymi

37 Filmowe skojarzenia wywołuje również końcowa część pracy, w której spisowi osób odpowiedzialnych za realizację poszczególnych elementów projektu towarzyszy – niczym filmowym napisom – piosenka.

38 J. McKenzie, D. Darnell *A report into augmented reality storytelling...*

39 Przypomnę też, że to właśnie na te konteksty zwracają również uwagę badacze literatury elektronicznej, których spora grupa – jak choćby Loss Pequeño Glazier – traktuje e-literaturę jako kontynuację awangardowych eksperymentów z innym medium. Por. np. L. Pequeño Glazier *Digital poetics. The making of e-poetries*, The University of Alabama Press, Tuscaloosa 2002.

słowy: by poszczególne fragmenty tej realno-wirtualnej wielomedialnej opowieści uzupełniały się). Może w ten sposób udałoby się uniknąć zagrożenia, które McKenzie i Darnell ujmują w stwierdzeniu, że niebezpieczeństwem AR dla czytelników jest to, że „czyni samo czytanie zbędnym”⁴⁰, zbyt (moim zdaniem) zbliżając się – w przypadku tej konkretnej realizacji – do filmu?

Rzeczywistość poszerzona słowem – o dialogu między książką, stroną i ekranem

W 2012 roku na rynku pojawiła się jednak niewielka książeczka, która wydaje się przełamywać opisane ograniczenia tego, co moglibyśmy określić mianem literatury rzeczywistości rozszerzonej. Co symptomatyczne, *Between Page and Screen (Między stroną a ekranem)* Amaranth Borsuk i Brada Bouse’a, o którym tu mowa, ukazało się w wydawnictwie Siglio⁴¹, specjalizującym się bynajmniej nie w książkach rzeczywistości rozszerzonej, lecz w publikacjach niekonwencjonalnych, silnie liberackich, książkach artystycznych (jak czytamy na stronie wydawnictwa oraz okładce tomu: *uncommon books*)⁴². Już przy pierwszym zetknięciu się z czerwonym kwadratowym woluminem niewielkich rozmiarów przekonujemy się, że w tym wypadku sens traci większość argumentów, które mogliśmy wytoczyć przeciwko dotychczas przywołanym publikacjom AR.

Po pierwsze, trudno powiedzieć, by w książce, w której nie ma nic oprócz czarno-białych markerów zajmujących kolejne karty (a tak wygląda tom autorstwa Borsuk i Bouse’a) projekcje AR dublowały informacje lub by czytanie stawało się w tym wypadku aktem zupełnie zbędnym. Zakupionej książki nie da się przeczytać ani obejrzeć (markery trudno nazwać ilustracjami), ludzkie oko tu nie wystarcza. Jak radzi się czytelnikowi zaraz na wstępie – by w ogóle „odnaleźć słowa”, trzeba odwiedzić stronę internetową www.betweenpageandscreen.com. Zgodnie z tym, co zapowiada tytuł – lektura musi się odbyć „między stroną a ekranem”: to właśnie zebrane w materialnej książce markery są warunkiem dotarcia do tekstu⁴³, który może zaistnieć dopiero dzięki

40 J. McKenzie, D. Darnell *A report into augmented reality storytelling...*, s. 27.

41 Zob. www.sigliopress.com.

42 Jeśli Bazarnik określa mianem „młodszej siostry” liberackiej serii linię wydawniczą angielskiego Visual Editions (K. Bazarnik *Liberatura – rewitalizacja książki*, w: *Liberatura, e-literatura i...*, s. 15, zob. też www.visual-editions.com), trzeba by dodać, że siostra to nie jedyna (ponadto i tu mamy do czynienia z rozwijającym się równolegle – w Anglii i Stanach Zjednoczonych – zjawiskiem).

43 Nie mogą – tym samym – niczego dublować.

ekranowi komputera. Współobecność i strony, i ekranu (a także – dodajmy – pozwalającego na taką współpracę czytelnika) jest tu nieodzowna (do czego jeszcze wróce)⁴⁴.

Co więcej – projekcje, jakie można uruchomić, korzystając z komputera z kamerą i strony internetowej powiązanej z *Between Page and Screen*, znacząco różnią się od tych dotychczas omawianych: są zbudowane ze słów (co jednak nie sprawia, by były mniej atrakcyjne estetycznie). W niektórych wypadkach, nawiązując do tradycji (staro- i nowomedialnej) literatury wizualnej, przyjmują kształty obrazów lub animacji zbudowanych z wyrazów bądź liter (wśród projekcji znajdziemy m.in.: cielca czy tarczę wypełnione tekstem, geometryczne figury złożone z mutujących napisów czy wirujące lub spadające po ekranie litery/słowa), w innych – pozostają „zwykłym” tekstem (sposób ułożenia słów jawnie nawiązuje wtedy do jeszcze jednej konwencji przywołanej przez tom, na który składa się wymiana korespondencji między kochankami: listu). W obu sytuacjach raczej czytamy projekcje, niż się nimi bawimy (ów wyłącznie ludyczny charakter obniżał wartość projekcji wcześniej opisanych), docieramy też dzięki nim do treści, które inaczej pozostałyby niedostępne.

Po drugie, odbiór tej publikacji jest bardzo intuicyjny – odpowiedzialny za technologiczne rozwiązania Bouse podkreślał, że bardzo zależało mu na tym, by użytkownik wzięwszy *Between Page and Screen* do ręki od razu wiedział, co z książką zrobić, jak ją czytać⁴⁵. Poniekąd jest to więc forma książki AR trzymająca się wytycznych Billinghursta. Jednocześnie, choć ludyczny wymiar interakcji pozostawał dla twórców istotny – wcale nie chcieli odbierać użytkownikowi zwykłej przyjemności pobawienia się tekstem, odkrywania, jak słowa magicznie pojawiają się w naszych dłoniach – nie przesłaniał on (z wzajemnością – jak podkreśla Borsuk) innych poziomów czytelniczego doświadczenia⁴⁶. I właśnie ten uważny namysł nad wieloma aspektami obcowania z dziełem i ich wzajemnym wpływem stał się kluczem do sukcesu.

44 Na wagę tej trójelementowej relacji zwracał uwagę m.in. Timothy David Orme, podkreślający, że *Between Page and Screen* to nie tylko współpraca poety (Borsuk) i programisty (Bouse), ale i „kolaboracyjny projekt pomiędzy książką, czytelnikiem i komputerem” (T.D. Orme *SEEN/ SCENE, SHEET, AND SCREEN: READING AMARANTH BORSUK AND BRAD BOUSES'S „BETWEEN PAGE AND SCREEN”*, „Diagram” 2012 nr 2, http://thediagram.com/12_2/rev_bouseborsuk.html (dostęp: 1.07.2013)). O aktywnej roli czytelnika wiele mówią też sami twórcy książki (B. Poole *Reading, revolutionized* [wywiad], „Salon” 16.04.2012, http://www.salon.com/2012/04/16/reading_revolutionized/ 2012 (dostęp: 1.07.2013)).

45 D. Shook *Books 2.0* [wywiad], „Molossus” 22.01.2011, <http://www.molossus.co/interview/between-page-and-screen-poetry-in-the-digital-age> (dostęp: 1.07.2013).

46 Tamże.

W pracach nad projekcjami AR w przypadku *Between Page and Screen* istotne było nie tylko to, by zachwyciły odbiorcę i dały mu przyjemność zabawy z tekstem, ale i to, by były dla niego w każdym momencie czytelne⁴⁷. A musiały być takie, gdyż autorzy – uważnie analizując, czy (i dlaczego) sięgnąć po technologię rzeczywistości rozszerzonej – pamiętali, że literatura (nawet przybierająca niekonwencjonalne formy) jest do czytania, nie wyłącznie do zabawy. Maria Popova słusznie podkreślała w swojej recenzji, że w wypadku *Between Page and Screen* rzeczywistość rozszerzona nie jest wyłącznie „sztuczką” (*gimmick*)⁴⁸. Trzeba powiedzieć więcej – jest bardzo precyzyjnie przemyślanym chwytem poetyckim.

Publikację Borsuk i Bouse'a wyróżnia na tle innych właśnie to, że artyści nie tyle postanowili wykorzystać nową technologię, co sięgnęli po nią, gdyż wydała się najwłaściwsza do stworzenia dzieła, nad jakim pracowali. W konsekwencji – cała konstrukcja książki, każdy jej aspekt od początku do końca był pomyślany już jako pewna całość, a technologia nie była wyłącznie dodatkiem. Pomyśl na „artystyczną książkę eksplorującą przestrzeń między stroną a ekranem” zrodził się z rozmów o technologii, która ustanawia związek tych dwóch mediów⁴⁹. Borsuk, przekonana, że „każda książka ma jakiś powód, by przybrać taką a nie inną formę”⁵⁰, nie należy raczej do tych, którzy uznają książkowy interfejs za – koniecznie – neutralny. Nie widząc nic złego w tym, by książki przyjmowały klasyczne kształty, śmiało deklaruje, że „jest gotowa zwrócić się ku dowolnym narzędziom, które najlepiej pomogą opowiedzieć historię, którą chce opowiedzieć”⁵¹. Tym razem decyduje się wybrać technologię rzeczywistości rozszerzonej. Dlaczego jest ona pomocna?

Książka to zbiór listów między – jak można się domyślić – dwojgiem kochanków: P i S – Stroną (*Page*) i Ekranem (*Screen*)⁵². Korespondencja ma charakter figlarnej igraszki słownej, sprzeczki o lekkim zabarwieniu erotycznym. Nie tylko przyjmuje rozmaite kształty wizualne, ale jest też pełna

47 Jak przynajmniej twórcy, część wymyślonych przez Borsuk projekcji musiała zostać zmieniona lub usunięta właśnie dlatego, że pozostawały nieczytelne i nie mogłyby spełnić swoich zadań (D. Shook Books 2.0).

48 M. Popova „*Between Page and Screen*”: *A Digital Pop-up Book About Love*, „Brain Pickings” 30.04.2012, <http://www.brainpickings.org/index.php/2012/04/30/between-page-and-screen-siglio/> (dostęp: 1.07.2013).

49 B. Poole *Reading, revolutionized*.

50 Tamże.

51 Tamże.

52 Poza czytelnymi odniesieniami pozwalającymi zidentyfikować bohaterów, w nielicznych fragmentach zwracają się oni do siebie też pełnymi „imionami”.

gier słownych silnie eksponujących również warstwę brzmieniową utworu. Aktywowane są więc w tym wypadku wszystkie wymiary tekstu: werbalny, brzmieniowy i wizualny. Znaczenie, oczywiście, rodzi się pomiędzy tymi jakościami, tak jak dialog toczy się między kochankami a lektura dzieje się między ekranem a materialną stroną. Stąd tytuł książki, wysuwający kategorię „pomiędzyści” na plan pierwszy.

W duchu „logiki wyzwalania” czy „logiki zastępowania”⁵³ drukowana strona i ekran komputera symbolizują dwa skrajnie różne media literatury. Na pierwszy rzut oka wydaje się też, że skrajnie różni są i bohaterowie *Between Page and Screen*, co podkreślają w swoich listach. Im uważniej jednak analizować to, co zachodzi między nimi (zdefiniowanie relacji ich łączącej to zresztą również jeden z tematów poruszanych przez samych kochanków), tym wyraźniej da się zauważyć, że to tylko pozory. Wszystkie przywołane tu wcześniej poziomy tekst (a także wpływająca na ostateczny kształt utworu zastosowana technologia) zaangażowane są w stopniowe odsłanianie faktu, że dwa media sztuki słowa więcej łączy, niż dzieli. W konsekwencji *Between Page and Screen* jawi się też jako głos w dyskusji o przemianach literatury, jako meta-tekstowa wypowiedź akcentująca to, że medialne metamorfozy sztuki słowa nie mają nic wspólnego z wyzwalaniem się spod jarzma danego medium czy zastępowaniem jednego medium przez drugie. Utwór na styku materialności i wirtualności ucieleśnia tezy o wzajemnym przenikaniu się i uzupełnianiu cech medium, ewolucji form, o spokojnym procesie remediacji. Pokazuje, że strona i ekran nie muszą być swoimi przeciwnikami, że mogą być „po tej samej stronie barykady”, czego dowodem jest zrodzony z ich współpracy tekst *Between Page and Screen*.

Podstawą gier słownych (w tym i brzmieniowych kalamburów), które autorzy wykorzystują do stopniowego odsłaniania istoty relacji P i S, jest etymologia. Kluczowe w wypowiedziach Strony słowa, zwłaszcza te, którymi się sama charakteryzuje czy definiuje, mają ten sam praindoeuropejski rdzeń, co słowo strona (*page*): *pag-* lub *pak-* (również z formą **pāk-*). Z listów wyłania się obraz bohaterki nad wyraz pokojowo nastawionej, zgodnej i nieagresywnej⁵⁴. Ekran, jej przeciwieństwo, w swoich autocharakterystykach przywołuje słowa dzielące rdzeń PIE (*s*)/*ker-*; te zaś wskazują na osobowość skorą do walki, buń-

53 M. Maryl *Reprint i hipermedialność – dwa kierunki rozwoju literatury ucyfrowionej*, w: *Tekst (w) sieci*, t. 2, red. A. Gumkowska, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 83-84.

54 Wśród słów, które przywołuje znajdziemy między innymi: *pace*, *peace*, *appease*, *pacific*, *pact*, *patio*. Podobny charakter mają liczne słowa P (*I always wanted to fit a need – 1. projekcja*), niektóre brzmią niczym etymologiczne wyjaśnienia: *I didn't mean to impale you with my pin – my origin is to join* (5. projekcja).

czuczną⁵⁵. Wraz z upływem czasu w wypowiedziach bohaterów pojawiają się jednak wyrażenia, które – choć nadal oparte są na tych samych rdzeniach PIE – przełamują taki czarno-biały wizerunek: Strona okazuje się również (nie zawsze intencjonalnie) okrutna⁵⁶, Ekran zaś delikatny, wrażliwy i kruchy⁵⁷. Taka rozbudowana i wielopoziomowa charakterystyka bohaterów, pokazująca ich wcale nieoczywiste związki z tradycją i sobą nawzajem, rozgrywa się również na poziomie niewerbalnym – to wypowiedzi Ekranu częściej przywołują formy dawnej literatury wizualnej (to jego list przybiera kształt tarczy), Strona sięga raczej po bardziej nowatorskie rozwiązania.

Na innym (bardziej metaforycznym) poziomie dyskusja Strony i Ekranu dotyczy też ich medialnych charakterystyk, m.in. stosunku do tekstu (ucieleśniania i odzierania z cielesności⁵⁸). Przede wszystkim bohaterowie opisują też własną relację, której owocem jest utwór literacki, z którym obcuje czytelnik. Podkreślają, jak ważne jest ich obustronne zaangażowanie („pakt”, jak to określają⁵⁹), sam zaś moment powstawania tekstu („pogańskie widowisko, ten rząd linii czy kłaczy, który nas zespala”⁶⁰) opisują symbolicznie jako fizyczne zbliżenie⁶¹. By mogło się spełnić, konieczne jest połączenie obu mediów, wejście w przestrzeń między nimi. Słowem – potrzebna jest rzeczywistość rozszerzona. Tak, jak deklarowali artyści – opowieść, tylko pozornie ujęta w ramy papierowej publikacji, doprasza się interfejsu, jaki oferuje właśnie technologia AR.

I tym razem trudno powiedzieć, by zostały spełnione obietnice, że AR przeniesie nas w książkowy świat, że staniemy się jego częścią. Niemniej będąc świadkiem flirtu i zespolenia Strony i Ekranu, ich wymiany zdań o tym, co ich łączy, stajemy się też świadkami narodzin tekstu mówiącego o ich związku. Tym samym – jak powiedzieliby liberaci – „jak” stało się częścią „co”, opowieść o tym, co między stroną a ekranem zaistniała też – dosłownie – między nimi.

55 Sam S stwierdza też: *My subject was always division; I like partition* (7. projekcja) czy *I own both sword and plowshare* (tamże). Podkreśla również, że jego starofrancuskie, starowłoskie czy staroniemieckie korzenie (*eskermir, scaramuccia, skirmen*) także wskazują na słowa związane z walką.

56 Wyznaje: *paper cuts too* (10. projekcja).

57 Pokazują to choćby słowa Strony: *A screen is a shield, but also a veil-/ it's sheer and can be shorn* (10. projekcja).

58 Zwłaszcza w 12. projekcji.

59 10. projekcja.

60 Tamże.

61 *There's a/ neat gap between these covers, a gate/agape, through which you've slipped/you tang* – stwierdza Strona (10. projekcja).

Praca Borsuk i Bouse'a zdaje się więc pokazywać, że (wcale nie rozwijając wymiaru ilustracyjnego) AR – rozsądnie i nie bez powodu wykorzystane – może coś zaoferować sztuce słowa. W przeciwieństwie do publikacji pokazujących nowe drogi *pop-up books*, ta zdaje się rysować mgliste perspektywy dla tego, co może będziemy mogli w przyszłości określić mianem literatury rzeczywistości rozszerzonej⁶².

Zakończenie, czyli o czytaniu w fotelu raz jeszcze

Podsumowując – choć pojawiają się już publikacje wykorzystujące technologię AR, jest ich niewiele, bywają technologicznie niedopracowane i raczej nie opowiadają jeszcze światów, nie kryją w sobie fabuł. To, co dziś oferuje się nam jako książki rzeczywistości rozszerzonej, to w gruncie rzeczy wyłącznie innowacyjne technologicznie książki ilustrowane, trójwymiarowe wirtualne *pop-up books* (taki wymiar MagicBook podkreślał zresztą i sam Billinghamurst), z pewnością też utwory pozbawione tego, co można by nazwać aspektem liberackim. Nie jest tak, że zawarte w nich niewerbalne elementy rozwijają fabułę, nie dublują informacji przekazanych przez słowo, współkreują wirtualne światy. Książki AR wydają się technologiczno-literackimi gadżetami, które dopiero dopracowane naprawdę pozwoliłyby nam zanurzyć się w literackie światy. Sami twórcy technologii mają zresztą świadomość jej niedociągnięć i postrzegają opracowywane projekty jako stan przygotowawczy⁶³. Szkicowane teoretyczne perspektywy oraz odosobnione przypadki prac sporadycznie prezentowanych na festiwalach oraz wyjątkowa na tle innych dostępnych szerszemu gronu odbiorców publikacja Borsuk i Bouse'a skłaniają jednak ku temu, by zauważyć, że mariaż literatury i technologii AR może być twórczy i interesujący.

Zrodzone zeń teksty, jak większość dzieł e-literackich, zmuszają do zwyryfikowania użyteczności istniejącej teoretyczno-literackiej terminologii czy

62 Znacznie poszerzoną analizę *Between Page and Screen* przedstawiam w szkicu *Lit(b)eracy Between the Book, the Page and the Screen – on "Between Page and Screen" by Amaranth Borsuk and Brad Bouse* [on-line conference paper]: [http://conference.eliterature.org/sites/default/files/papers/Przybyszewska%20Lit\(b\)eracy%20Between%20the%20Book%20the%20Page%20and%20the%20Screen%20\(draft%20version\).pdf](http://conference.eliterature.org/sites/default/files/papers/Przybyszewska%20Lit(b)eracy%20Between%20the%20Book%20the%20Page%20and%20the%20Screen%20(draft%20version).pdf) (30.05.2014).

63 Również Billinghamurst wraz ze współpracownikami (wcale nie tak dawno temu, bo w 2008 roku) podkreślał, że literackie aspekty takich książek wymagają jeszcze istotnych dopracowań i dodawał, że: „Rozwój prototypów rozszerzonych książek ciągle wymaga rozległych czasowo ulepszeń ze strony wysoko wyspecjalizowanych ekspertów. Jak dotąd te książki to zasadniczo pojedyncze egzemplarze, a ich szerszą dystrybucję uniemożliwiają wysokie koszty i długi czas produkcji [...] Rozwój technologii wizualnie poszerzonych książek przyczyni się do ulepszenia procesu ich produkcji i poprowadzi ku prawdziwej dostępności takich dzieł finalnym użytkownikom” (R. Grasset, A. Dünser, M. Billinghamurst *The design of a Mixed-Reality Book...*).

wręcz całej poetyki, a także zmiany czytelniczych przyzwyczajzeń, co Schäfer i Gendolla metaforycznie ujęli jako konieczność podniesienia się z „fotela tradycji”. Warto podjąć to ryzyko również po to, by (potrzebną) nową teorię budować w oparciu o czytelnicze doświadczenia, o lekturę, nawet jeśli w wielu wypadkach będzie ona – jak widać w tym szkicu – rozczarowywać czy wręcz podważać zasadność porywania się na analizy i interpretacje. Inaczej nie stworzymy nowych terminów ani nie zweryfikujemy ich użyteczności (a tak postrzegałabym aktualną powinność dyskursów o e-literaturze), tak jak nie przekonalibyśmy się, że literatura AR, choć potencjalnie bardzo kusząca, na razie jeszcze co najwyżej raczkuje, a obietnice zanurzania nas w literackie światy przez technologię pozostają niespełnione. Tu zaś warto przywołać jeszcze jeden literacki fotel i kogoś, kto wcale się z niego nie chciał podnosić. „Zagłębiany w ulubionym fotelu, plecami do drzwi, żeby mu nie przeszkodziło ewentualne pojawienie się jakiegoś intruza, lewą ręką raz i drugi gładząc zielony aksamit, zabierał się do ostatnich rozdziałów...”⁶⁴. Bohater *Ciągłości parków* z fotela nie powstał, a jednak doświadczył wymarzonego przez Billinghamursta niezauważalnego przejścia między jednym światem a drugim. Pozostaje dodać, że o ile hiperfikcje mają już swojego Joyce’a, „literatura rzeczywistości rozszerzonej”, jak ją umownie nazwałam, na swego Cortázarą musi chyba jeszcze trochę poczekać.

Abstract

Agnieszka Przybyszewska

UNIVERSITY OF ŁÓDŹ

Between materiality and virtuality. A case of augmented reality books

The article discusses a new form of literary publication – augmented reality books. Scholarly projects and theories dealing with possible use of such technology in literature are juxtaposed with available publications which make use of augmented reality in many different ways. Analysis of books published by Carlton, Popar and Siglio show clearly when the use of augmented reality enriches and modernizes only the editorial or graphic dimension of a work, and when it allows for the creation of new literary dimensions. *Between Page and Screen* by A. Borsuk and B. Bouse is treated here as exceptional in this context and a source of future inspiration for the development of what could be called “literature of augmented reality.”

64 J. Cortázar *Ciągłość parków*, w: tegoż *Opowiadania zebrane*, przeł. Z. Chądzyńska, Wydawnictwo Muza, Warszawa 1996, s. 301.