

Monika Sikorska<http://orcid.org/http://orcid.org/0000-0002-3971-8939>

Uniwersytet Warszawski

mk.sikorska5@uw.edu.pl

DOI: 10.35765/pk.2026.5201.21

Narracja performatywna. Poszukiwanie genezy

STRESZCZENIE

Niniejszy artykuł zawiera propozycję koncepcji nowej formy narracji literackiej, jaką jest narracja performatywna, która wyprowadzona została z prezentacji scenicznej, będącej jednym z dwóch podstawowych typów opowiadania zaproponowanych dawniej przez Otto Ludwiga. Opracowany przeze mnie typ narracji powstał w wyniku osadzenia współczesnej literatury w kulturze audiowizualnej i sposobach komunikacji opartych głównie na mediach cyfrowych. W tekście omówione zostały cechy narracji performatywnej, jakimi są: zmiana statusu ontycznego czytelnika, osiągnięcie efektu immersji oraz programowanie odbiorcy. W artykule opisano także narzędzia, jakimi posługuje się narracja performatywna. Wśród nich znajdują się: poetyka sztuk audiowizualnych, elementy performansu, gier wideo oraz językowej manipulacji. Wskazane i omówione zostały również czynniki wewnątrz- oraz zewnątrzliterackie, które miały wpływ na kształtowanie się tejże narracji. Wnioski z przeprowadzonych badań pozwalają postawić hipotezę, że współczesna proza wyprowadza własny typ narracji, bazującej na płynności cech gatunkowych tekstów kultury, dążeniu współczesnych mediów do konwergencji oraz przenikaniu się systemów semiotycznych, z których konkretne media korzystają. Zbadane przeze mnie zagadnienie przedstawia także ciekawą perspektywę dalszego rozwoju literatury, kształtowanej przez kulturę uczestnictwa, interaktywności oraz przekazy audiowizualne.

SŁOWA KLUCZE: narracja literacka, sztuki audiowizualne, performance, media, zwrot performatywny

ABSTRACT

Performative Narrative: Searching for Its Genesis

This article proposes the concept of a new form of literary narrative, called performative narrative, derived from stage presentation – one of the two basic types of storytelling previously identified by Otto Ludwig. This type of narrative has emerged as a result of contemporary literature functioning in the context of audiovisual culture and digital media communication.

The article discusses the defining features of performative narrative, including the changing ontic status of the reader, the achievement of an immersive effect, and the programming of the text's recipient. It also describes the tools used by performative narrative, such as the poetics of audiovisual arts, elements of performance, video games, and linguistic manipulation. In addition, the article identifies and discusses the internal and external literary factors that have influenced the formation of this narrative. The conclusions drawn from the analysis support the hypothesis that contemporary prose is developing its own type of narrative based on the fluidity of the genre features in cultural texts, the pursuit of convergence, and the interpenetration of semiotic systems used by specific media. The issue examined here also presents an interesting perspective on the further development of literature, shaped by a culture of participation, interactivity, and audiovisual textuality.

KEYWORDS: literary narrative, audiovisual arts, performance, media, performative turn

Franz Stanzel w *Typowych formach powieści* przywołuje za Otto Ludwigiem dwa podstawowe typy narracji: opowiadanie relacjonujące oraz prezentację sceniczną: „Jednym z nich jest zwięźle reasumująca relacja nastawiona na wynik albo następstwa rozwoju wydarzeń. Drugim – przedstawienie dokładnie odzwierciedlające szczegóły zdarzeń” (Stanzel, 1980, s. 247). Tym, co odróżnia te dwa typy narracji, jest przede wszystkim relacja, w jaką wchodzi czas opowiadania i czas zdarzeń. Opowiadanie relacjonujące charakteryzuje się dystansem czasowym i przestrzennym, przez co czytelnik wyobraża sobie przebieg zdarzeń jako miniony i zakończony. Temu sposobowi narracji brak też, zdaniem Stanzela, szczegółów zdarzeń czy dokładnych opisów postaci i miejsc, co sprawia, że czytelnik nie może się w nie ściśle zaangażować. Opowiadanie sceniczne (lub też prezentacja sceniczna) stawia zaś czytelnika w roli naocznego świadka wydarzeń. Odbiorca tekstu jawi się w swojej wyobraźni jako obserwator patrzący z boku na świat przedstawiony. Efekt zatarcia dystansu czasowego i przestrzennego wzmacnia operowanie szczegółem, użycie czasu terazniejszego czy posługiwanie się krótkimi zdaniami. Czytelnik może dzięki temu wyobrażać sobie bieg zdarzeń jako terazniejszy. Wszelkie uzupełnienia rzeczowych informacji o osobliwe szczegóły pozwalają czytelnikowi zaangażować się w narrację. Stanzel zwraca uwagę, że ten typ narracji oddziałuje na czytelnika poprzez wzbudzenie w nim „współczucia, grozy, napięcia i niepewności” (Stanzel, 1980, s. 250).

Idąc tropem niemieckich teoretyków form narracyjnych, można pokusić się o poszerzenie typologii sposobów opowiadania o taki, który wynikałby z osadzenia współczesnej literatury w kulturze uczestnictwa oraz przekazach zdominowanych głównie przez formy audiowizualne. Poza relacjonującym i scenicznym typem opowiadania, na uwagę zasługuje również typ narracji, który można

nazwać performatywnym czy angażującym. Ten rodzaj opowiadania wyrasta z formy prezentacji scenicznej, lecz różni się od niej tym, że powoduje zmianę statusu odbiorcy. W odróżnieniu od opowiadania scenicznego, odbiorca narracji performatywnej nie jest jedynie świadkiem wydarzeń, który angażuje się w fabułę w sposób intelektualny czy emocjonalny. Narracja performatywna wyprowadza z opowiadania scenicznego nowe jakości, niejako czyniąc czytelnika uczestnikiem opowiadanych zdarzeń. Ten sposób opowiadania w swoisty sposób interioryzuje odbiorcę i angażuje go w świat przedstawiony. Podobnie dzieje się z widzem uczestniczącym w performansie¹. Podczas gdy, zaproponowane przez Stanzela, opowiadanie sceniczne nastawione jest na współodczuwanie oraz wzbudzanie emocjonalnego zaangażowania, narracja performatywna dodatkowo angażuje odbiorcę na poziomie cielesnym. Czytelnik przybiera status gracza czy aktanta, uczestniczącego w prezentowanych zdarzeniach. Kluczowymi narzędziami narracji performatywnej, działającymi na rzecz zaangażowania odbiorcy, są: poetyka zaczerpnięta ze sztuk audiowizualnych, elementy performansu, gier wideo oraz językowej manipulacji.

Do zbadania fenomenu narracji performatywnej skłoniła mnie analiza prozy Jakuba Żulczyka. Szczególnie interesujące wydają się w niej splot technik i narzędzi angażujących czytelnika w świat przedstawiony oraz wykorzystana w jego budowaniu poetyka filmów i gier wideo. Wnioski z przeprowadzonych badań pozwalają postawić hipotezę, że współczesna proza wyprowadza nowy typ narracji, jaką jest właśnie narracja performatywna, która dzięki osiągnięciu efektu immersyjności², interaktywności i swoistemu zawłaszczeniu przez tekst angażuje odbiorcę w lekturę na zupełnie nowym poziomie.

Narracja performatywna oddziałuje na odbiorcę w dwojaki sposób. Po pierwsze, angażuje i zawłaszcza. Dzięki wykorzystaniu elementów narracji drugoosobowej czyni czytelnika agensem (czy też graczem) współuczestniczącym w rozgrywających się wydarzeniach. Dodatkowo styl narracji performatywnej wywołuje w odbiorcy bezpośrednie doświadczenia zmysłowe i cielesne (np. przyjemność, ból, podniecenie), potęgując wrażenie immersji. Po drugie, manipuluje czytelnikiem. Wykorzystując wypowiedzi performatywne, narracja angażująca prowokuje i sprawia, że odbiorca poddaje się działaniu języka. Dlatego za swoistą cechę narracji performatywnej należy uznać także usiłowanie przejścia przez tekst kontroli nad czytelnikiem³, co daje mu moc czynienia

1 Sztuki performatywne uciekają się często do gier z ciałem i badania granic oraz możliwości własnej cielesności. Uwikłanie widzów w doświadczenie agresji, autoagresji performerów lub przemocy wymierzonej czasem nawet bezpośrednio w nich samych sprawia, że performanse przybierają charakter grupowy lub społeczny.

2 Zjawisko immersji zdaniem Piotra Kubińskiego stanowi najważniejszy element poetyki gier wideo. Zjawisko to związane jest z takimi cechami gier komputerowych, które pozwalają graczowi zanurzyć się w rzeczywistości generowanej komputerowo (Kubiński, 2016).

3 Usiłowanie przejścia kontroli nad czytelnikiem wydaje się szczególnie interesujące z perspektywy nauk posthumanistycznych. Mowa tutaj bowiem nie tylko o zyskiwaniu przez tekst własnej

zmian w świecie pozatekstowym. Uległość wobec tekstu skutkuje zaś tym, że czytelnik może (lecz nie musi) podjąć pod jego wpływem pewną decyzję lub wykonać określoną czynność. Przy czym należy zaznaczyć, że stopień uwikłania czytelnika w narrację performatywną zależy od jego wrażliwości i zdolności poznawczych – tu zwłaszcza świadomość uczestniczenia w dyskursie fikcyjnym.

Cechy narracji performatywnej wynikają z zasad organizujących współczesny świat i są dowodem na to, że literatura adaptuje się zarówno do zmieniających się warunków społeczno-kulturowych, jak i do szybko rozwijających się technologii oraz mediów. Aktualne sposoby reprezentacji rzeczywistości opierają się w dużej mierze na przekazach audiowizualnych oraz interaktywnych i umożliwiają odbiorcom współuczestniczenie w ich kreowaniu.

Jacek Dukaj stawia nawet tezę sugerującą, że współczesna cywilizacja nieuchronnie podąży ku epoce postpiśmiennej. Zdaniem pisarza, przekaz kulturowy zmierza w kierunku technologii audiowizualnych, umożliwiających bezpośredni transfer przeżyć, oddalając się tym samym od przekazów zapośredniczonych przez pismo. W zbiorze esejów zebranych w tomie *Po piśmie* Dukaj pisze:

Im bardziej bezpośrednio przeżycie, tym bardziej pozasłowne. Słowa wybijają z przeżywania. Wymuszają skupienie się na znaczeniach, myślenie uporządkowane i logiczne. Zamykają żywe, rozbuchane przeżycia w ciasnych pudełkach kategorii. Ujednoznaczniają. Przeżywacz nie musi sobie wyobrazać obrazów, dźwięków, zapachów, dotyków, na podstawie opisujących je słów. On te obrazy, dźwięki zapachy, dotyki ma dane wprost. A wtedy najważniejsza jest ich skuteczność oddziaływania, moc, ich wartość „jak” (Dukaj, 2019, s. 212).

I to właśnie koncertowanie się na jakości przeżyć, na tym, co czujemy, widzimy i słyszymy, ma stanowić nową formułę doświadczania rzeczywistości. Nie sama treść, lecz sposób i forma jej przekazywania. Dukaj zwraca również uwagę na zmianę statusu podmiotu kultury, który w zderzeniu z technologią i nową jakością przeżyć traci swoją niezależność. Odbiorca kultury staje się wspomnianym wyżej „przeżywaczem”. Proces, o którym pisze Dukaj, ma polegać na odwracaniu kierunku użycia: „nie człowiek używa, ale człowiek jest używany” (Dukaj, 2019, s. 10). Niepodległość ma zaś zyskiwać sama „technologia, czyli narzędziowość: coś używające czegoś innego do osiągnięcia pewnego celu” (Dukaj, 2019, s. 10). Zmiana porządku korzystania czy wykorzystywania ma prowadzić do wyodrębnienia się władzy tego, co pomiędzy, czyli relacji bądź inaczej struktury.

podmiotowości, ale i jego zdolności do programowania odbiorcy. Wydaje się to szczególnie intrygujące w czasach rozwoju sztucznej inteligencji.

Zarówno ślady obecności audiowizualnych form reprezentacji, jak i podążania tekstów kultury w kierunku bezpośredniego transferu przeżyć widoczne są we współczesnej literaturze. Doskonałym tego przykładem jest ukształtowanie się narracji performatywnej, która będąc tym, co znajduje się pomiędzy czytelnikiem a tekstem, zyskuje własną autonomię. Jej władza pochodzi właśnie ze zdolności do interioryzowania czytelnika, pozbawiania go suwerenności i poddawania różnym doświadczeniom zmysłowym. Istota tej narracji tkwi w posługiwaniu się czytelnikiem oraz programowaniu go do przeżywania określonych wrażeń zmysłowych.

Fakt, że literatura jest coraz bardziej „jak serial, jak film, jak gra” (Dukaj, 2019, s. 226), czyni ją popularną w świecie podążającym w stronę bezpośredniego transferu przeżyć. Nie należy jednak zapominać, że to właśnie piśmienność ukształtowała współczesną kulturę. Uznawanie narracji audiowizualnych za pierwotne względem tekstu pisanego byłoby zatem nie do końca zasadne z racji tego, że dzisiejsze narracje audiowizualne są naznaczone wieloletnim doświadczeniem pisma oraz druku. To zaś, co kształtuje jakość współczesnych przekazów, to wypadkowa remediacji i konwergencji wzajemnie przenikających się systemów semiotycznych: słowa pisanego, obrazu i dźwięku. Dlatego narracje audiowizualne zawierają w sobie pamięć narracji piśmiennych oraz drukowanych, a narracje piśmienne wykazują pewne nachylenie audiowizualne. Mówiąc o nachyleniu audiowizualnym, mam na myśli posługiwanie się przez literaturę kategoriami uznawanymi za nieliterackie, a które umożliwiają m.in. wyodrębnienie takiego sposobu opowiadania, który nazwałam narracją performatywną. Audiowizualność literatury rozumiem jako sposób patrzenia na nią oraz poprzez nią, uwzględniający jej uwikłanie w relacje z innymi systemami semiotycznymi. To swoisty filtr, który czyli literaturę bardziej atrakcyjną poprzez urozmaicenie oraz intensyfikację doświadczenia literackiego. Zagadnienie to można wyjaśnić, posługując się terminem *fokalizacja*, zaproponowanym przez Mieke Bal. Badaczka za pomocą tego pojęcia określa relację między przedstawianymi elementami oraz widzeniem, za pomocą którego się je przedstawia (Bal, 2012, s. 146). Efektem tego, co dzieje się na przecięciu tych sposobów patrzenia, jest właśnie narracja performatywna, która jednocześnie korzysta z dorobku kultury piśmiennej (manipulowanie czytelnikiem), narzędzi kultury audiowizualnej (wzmocnienie efektu immersji) oraz możliwości technologii (używanie; interioryzowanie czytelnika).

Wpływ na kształtowanie się narracji performatywnej miały czynniki zewnątrzliterackie, do których zaliczyć trzeba: zmianę paradygmatu kulturowego (zwrot performatywny); rozwój technologiczny (w tym rozkwit mediów oraz pojawienie się kategorii użytkownika), a także wewnątrzliterackie: wpływ metodologii poststrukturalistycznej na literaturę (konceptje działającego i umierającego autora); rozwój form narracyjnych (narracja drugoosobowa) i środków literackich (zwłaszcza *metalepsy*).

Zewnątrzliterackie czynniki kształtujące narrację performatywną

Kształtowanie sposobów komunikacji oraz rytuałów komunikacyjnych społeczeństw zintegrowane jest z obecnością w danym momencie historycznym konkretnych mediów. Nowo pojawiające się medium⁴ przekształca sposób porozumiewania się ze światem i zmienia metody porządkowania rzeczywistości. Przekazywane zaś przez media teksty modelowane są przez związki, w jakie wchodzi z danymi mediami – regułami kształtowania znaczeń charakterystycznymi dla danego medium (Szczęsna, 2007). Rozwój mediów cyfrowych skutkuje rozwojem narzędzi kształtowania znaczeń tekstowych. Z biegiem czasu ich wkład w przekaz, tj. w treść oraz strukturę tekstu, staje się coraz bardziej widoczny. Dlatego też, ze względu na dominację przekazów audiowizualnych, zmysły współczesnych odbiorców wyczulone są na odbieranie dynamicznych, barwnych i przykuwających uwagę treści. Rozwój mediów nastawionych na przekazywanie tekstów w formie słuchowo-wzrokowej (a przede wszystkim kina) spowodował także, że literatura już pod koniec XX w. mogła zrezygnować z rozległych opisów na rzecz wyeksponowania szczegółu, typowego np. dla fotografii czy malarstwa oraz epizodyczności. Jak pisze Maryla Hopfinger:

[Literatura, M.S.] zdynamizowała swoje sposoby opowiadania, doceniła kondensację i skrótowość. Stosowała często równoległość i jednoczesność zdarzeń oraz inne montażowe rozwiązania, zapożyczone zresztą od dawnej literatury i spopularyzowane przez film (Hopfinger, 2003, s. 155).

Wpływ na kształt współczesnych mediów ma również zjawisko konwergencji, które Henry Jenkins w szerszym ujęciu rozumnie jako „sytuację, w której koegzystują różne systemy medialne, a treści medialne przepływają między tymi systemami bez przeszkód” (Jenkins, 2007, s. 256). Zjawisko konwergencji rozumiem jako współegzystowanie różnych systemów medialnych, korzystających w kreowaniu treści z odmiennych systemów semiotycznych⁵. I tak np. literatura wykorzystuje system znaków słownych, muzyka korzysta z systemu dźwiękowego, malarstwo z systemu obrazowego, a film z systemu słowno-obrazowo-dźwiękowego.

Współlistnienie różnych systemów medialnych prowadzi wraz z rozwojem technologicznym do stopniowego upodabniania się form przekazu. Samo zaś zjawisko konwergencji zostawia przez to swoisty ślad na tekstach, które powstają

4 Pojęcie medium (systemu medialnego) przejmuję za prof. Ewą Szczęsną i rozumiem jako „złożony i wieloaspektowy system przekazywania i kreowania treści o charakterze informacyjnym, estetycznym, perswazyjnym (Szczęsna, 2007, s. 21).

5 Systemem semiotycznym nazywa się system znaków, które tworzą – lub inaczej – budują dany tekst. Każdy system semiotyczny posiada zdolność do generowania znaczeń.

w czasach swobodnego ich przepływu między różnymi systemami medialnymi. To zaś prowadzi do przenikania się i wzajemnego wpływania na siebie systemów semiotycznych, kształtujących znaczenia, charakterystyczne dla konkretnych mediów (np. książki, filmu czy internetu). Oznacza to, że media są nie tylko zdolne do kształtowania treści na podstawie właściwego sobie systemu semiotycznego (systemu znaków), ale i potrafią „mówić” językami innych mediów, tzn. potrafią przekazywać treści w formie przejawiającej cechy właściwe innym mediom. Ta zdolność – która okaże się niezwykle istotna w badaniu narracji performatywnej – nazywana jest intermedialnością, a ściślej intermedialnością wewnętrzną i opiera się na obecności właściwości jednego medium w drugim:

Mówiąc inaczej, chodzi o przenoszenie tematów oraz pewnych rozwiązań strukturalnych z jednego medium do drugiego, przy korzystaniu jedynie z języka, jakim dysponuje tylko jedno z nich: literatura lub przekaz audiowizualny. Gdy mówimy o takiej transpozycji literatury do mediów audiowizualnych, to najlepszą egzemplifikacją byłaby tutaj adaptacja, zaś działanie w odwrotnym kierunku można by zilustrować tematyzowaniem audiowizualności w literaturze, wykorzystywaniem schematów i technik audiowizualnych w konstruowaniu utworów literackich, włączaniem kodu audiowizualnego w przekaz literacki, kształtowaniem języka wypowiedzi literackiej na wzór języka audiowizualnego, tworzeniem gatunków i stylów wypowiedzi literackiej powiązanych z audiowizualnością czy zwyczajnie ekfrazą, która odnosiłaby się do opisu audiowizualności (Regiewicz, 2021, s. 284).

Cyfrowe zaawansowanie współczesnej rzeczywistości oraz przepływ treści między różnymi mediami stają się dla literatury swego rodzaju wyzwaniem. Oczekuje się od niej tekstów silnie zdynamizowanych, obrazowych i zacierających granice między znaczeniem a przedstawieniem (Bodzioch-Bryła, Pietruszewska i Regiewicz, 2014). Dlatego literatura coraz częściej absorbuje cechy właściwe dla mediów audiowizualnych i cyfrowych. Od kina literatura zapożyczyła np. dynamiczność fabuły, osiągniętą za pomocą języka (krótkie zdania, nagromadzenie czasowników), od gatunków internetowych przejęła potrzebę interaktywności (np. poezja cyfrowa) czy możliwość współdziałania.

Powstające teksty literackie bazują w dużej mierze na ukształtowanym przez kino podziale gatunkowym, co więcej – przejmują z obrazu filmowego unaoczniający opis rzeczywistości oraz język i sposób opowiadania wycygnięte z literackości na rzecz autentyczności i sytuacyjności obrazu filmowego (Bodzioch-Bryła i in., 2014, s. 27.).

Proponuję, aby w badaniu literatury wykazującej cechy sztuk audiowizualnych wykorzystać pojęcie syndromu audiowizualnego. Terminem tym w latach 90. posłużyła się Maryla Hopfinger, analizując rolę literatury w kulturze

audiowizualnej (Hopfinger, 1992). Badaczka nazwała nim wówczas integralny mechanizm odbiorczy, pozwalający na jednoczesne wydobywanie z odbieranych treści przekazu audialnego i wizualnego. Pojęcie to, przetransferowane na pole nauk literaturoznawczych, mogłoby dziś oznaczać skłonność (ale i również zdolność) literatury do wykorzystywania cech właściwych dla reprezentacji sztuk audiowizualnych, w tym stosowanych przez nie sposobów narracji⁶.

Znamienny dla procesów modernizujących dyskursy i media jest również zwrot performatywny, wraz z jego nastawieniem na sprawczość oraz wywoływanie zmian w rzeczywistości. Zwrot performatywny oznacza odejście od rozumienia świata jako tekstu, a traktowanie go w kategoriach powtarzających się działań oraz jako performance, w których się uczestniczy, a nie tylko je ogląda (Domańska, 2007). Dlatego mówiąc o konwergencji systemów medialnych, mającej wpływ na kształtowanie się nowych form przekazu (w tym również form literackich), należy wskazać także rosnącą rolę odbiorców tekstów. Współczesna kultura nazywana jest kulturą uczestnictwa, co oznacza, że działa na zasadzie przeniesienia środka ciężkości z twórców tekstów kultury na ich odbiorców, na posunięciach mających na celu nie tylko samo przekazywanie treści, ale i wywoływanie efektu sprzężenia zwrotnego oraz umożliwienia odbiorcom podjęcia rozmaitych akcji. Współcześni konsumenci kultury nie chcą być wyłącznie odbiorcami mediów. Wręcz przeciwnie, chcą w nich uczestniczyć – użytkować je. Jak pisał Jenkins:

Gdy porozmawiamy z twórcami reklam, producentami mediów, osobami zarządzającymi siecią, twórcami gier, fanami, graczami i blogerami, powiedzą oni zgodnie, że konsument staje się coraz bardziej widoczny i ma coraz większy wpływ na tę nowo powstającą kulturę (Jenkins, 2007).

Kultura uczestnictwa opiera się zatem na dwukierunkowej relacji między konsumentami a producentami mediów. Zaangażowanie odbiorców we współtworzenie kultury konsumenckiej oraz umożliwienie im wpływania na losy

6 Należy przy tym zauważyć, że wśród form audiowizualnych, cieszących się największym zainteresowaniem, nie znajdują się już te klasyczne, jak kino czy teatr. Popularne są interaktywne formy, które zmieniają status odbiorcy z obserwatora na aktywnego uczestnika. Opierają się one m.in. na performatywnych metodach CTA (Call to Action), prowokujących użytkowników do podjęcia pożądaných akcji. Wspomnieć tutaj należy przede wszystkim gry wideo, projekcje VR, filmy interaktywne (w których to odbiorca kieruje fabułą) oraz treści angażujące w mediach społecznościowych. Internetowe uniwersum obfituje w przeróżne formy aktywowania odbiorców, np. poprzez tzw. *challenge*, które stanowią gatunek filmów prowokujących do powtórzenia wykonywanej czynności. Innym przykładem mogą być tzw. *virale* (filmy, memy, zdjęcia, slogany), których celem jest wręcz wirusowe i często utajone nakłanianie odbiorców do działania. Wspólną cechą tych form jest ich performatywność, czyli nastawienie na działanie, sprawczość i czynienie realnych zmian w świecie rzeczywistym. Odbiorca staje się wówczas czynnym podmiotem, aktywnym uczestnikiem wydarzeń.

ulubionych programów telewizyjnych oraz ich bohaterów, książek, filmów czy gier komputerowych możliwe jest dzięki rozwojowi mediów cyfrowych oraz usiecienieniu odbiorców, którzy mogą komunikować się ze sobą na poziomie globalnym i wspólnie tworzyć tzw. *feedback*.

Zarówno zwrot performatywny, jak i związana z nim kultura uczestnictwa podążają w kierunku porzucenia aprobującego podejścia podmiotu do *statusu quo* na rzecz sprawczości, aktywnego działania poprzez rozmaite akcje społeczne (np. protesty, happeningi) oraz buntu i wybudzania jednostek z kontemplacyjnego letargu. Dlatego tak istotną rolę w kształtowaniu wartości i wpływaniu na świadomość odbiorców ma właśnie sztuka, która potrafi dotykać najbardziej newralgicznych miejsc, szokować, elektryzować i budzić niezgodę. Ewa Domańska w sztuce widzi alternatywną wobec nauki formę poznawania, analizowania, rozumienia i zmieniania świata. „Sztuka coraz częściej dla nieartystów staje się ważniejszym od nauki jako takiej sposobem osiągnięcia, prezentowania i przekazywania wiedzy” (Domańska, 2007, s. 51). Dlatego tak znamienne znaczenie dla procesu kształtowania się sztuki współczesnej miały przemiany paradygmatyczne, zarówno na poziomie terminologicznym, jak i w samej przestrzeni uprawiania sztuki. Chodzi o zwiększenie roli jej odbiorców. Wytwory sztuki przestały być traktowane jako skończone i zamknięte dzieła, w których za pomocą właściwych sobie systemów semiotycznych zakodowane zostały konkretne znaczenia, a zaczęły być rozumiane jako proces – spotkanie, w którym uczestniczą dany tekst kultury oraz interpretujący go odbiorcy, na których sztuka oddziałuje w określony sposób i którzy mogą nie tylko dowolnie odczytywać jej sens, ale i również różnie na nią reagować, stając się przez to współtwórcami nowych znaczeń i odczytań. To nastawienie na interaktywność, współuczestnictwo i współdziałanie widoczne jest szczególnie w sztukach performatywnych, które mogą zaistnieć wyłącznie w relacji z innymi elementami (w tym w relacji z odbiorcami) i opierają się na grze związków (Schechner, 2006).

Wewnątrzliterackie czynniki kształtujące narrację performatywną

Za podstawową cechę narracji performatywnej można uznać wykorzystanie wypowiedzi performatywnych, ponieważ to właśnie struktury językowe nastawione na działanie są kluczowe dla funkcjonowania tej formy narracyjnej. W teorii Johna Langshawa Austina wypowiedzi performatywne oceniane są ze względu na swoją fortunność (lub inaczej skuteczność). Według Austina „performatyw ma być robieniem czegoś, w przeciwieństwie po prostu do mówienia czegoś” (Austin, 1993, s. 678), to znaczy, że wypowiedzi performatywne stwarzają realne skutki lub same w sobie są czynami. Narracja performatywna doprasza się jednak uzupełnienia w kwestii zasad funkcjonowania sprawczości,

„robienia czegoś” z czytelnikiem czy stwarzania sytuacji pozatekstowych. W tym kontekście proponuję odnieść się do procesualnej koncepcji utworu literackiego, która wzmacni performatywny charakter zaproponowanego przeze mnie typu narracji. „Zajmuję się językiem, bo mnie rani lub uwodzi” (Barthes, 1997, s. 47) – pisał Roland Barthes w *Przyjemności tekstu*. To właśnie uwodzicielska (a w zasadzie zwodnicza) moc języka oraz zdolność wymykania się systemowym tendencjom interpretacyjnym doprowadziły do rozwoju teorii poststrukturalistycznych, które w swoich badaniach wyzwalały literaturę spod jarzma poszukiwania uniwersalnego sensu i podążają w stronę swobodnej interpretacji. Odpowiedzialny za produkowanie sensów staje się czytelnik. Tekst jest zaś czymś żywym, ruchomym, dynamicznym i wchodzi w wielokrotne i często odmienne od siebie relacje z odbiorcami. Środek ciężkości z relacji autor – tekst zostaje w tym ujęciu przesunięty na relację tekst – czytelnik. Tę zależność widać doskonale np. w zaproponowanej przez Umberto Eco koncepcji dzieła otwartego⁷. Procesualny charakter tekstu oraz jego polisemiotyczność można w tym ujęciu (poza nieskończonym wytwarzaniem sensów) rozumieć również jako pracę polegającą na stwarzaniu rozmaitych sytuacji tekstowych. Poststrukturalistyczne pojmowanie tekstu oraz literatury, w tym właśnie m.in. koncepcja dzieła otwartego, zwiększenie roli odbiorcy oraz fascynacja pragmatyczną rolą języka, sprzyjały rozwojowi narracji angażującej.

Znamienny dla procesów kształtujących narrację performatywną był również rozwój narracji drugoosobowej. Ten rodzaj narracji wciąż pozostaje uznawany za formę eksperymentalną, otwartą na nowe rozwiązania, często eklektyczne i niekonwencjonalne, które służyć mają m.in. swoistemu udziwnieniu literackich reprezentacji świadomości bohaterów lub poruszaniu tematów uznawanych za wstydlive, intymne, prowokacyjne czy przerażające. Wykorzystanie tej formy narracyjnej może np. sygnalizować wewnętrzne konflikty bohatera, pełnić funkcję terapeutyczną, jak i stanowić bezpośredni zwrot do odbiorcy wewnątrz- oraz zewnątrztekstowego. Wprowadzanie różnych form narracji (np. drugoosobowej i trzecioosobowej) służy również organizowaniu struktury tekstu oraz poziomów narracyjnych. Narrację w drugiej osobie, jak postuluje Magdalena Rembowska-Płuciennik, ustanawia „użycie zaimka „ty” w odniesieniu do protagonisty, uniwersalizowanego odbiorcy, fikcyjnego adresata narracji lub rzeczywistego czytelnika, ale te tekstowe role nie muszą być jasno określone ani od razu dane” (Rembowska-Płuciennik, 2017, s. 253). Wykorzystanie narracji diadycznej destabilizuje granice między poziomami ontologicznymi tekstu. Bezpośredni zwrot do „ty” sprawia, że odbiorca identyfikuje się (choćby na krótką chwilę) z adresatem wypowiedzi, to zaś powoduje, że niejako sam staje się bohaterem opowiadanej historii. Ten zabieg stawia

7 Koncepcję dzieła otwartego można w najszerszym rozumieniu rozpatrywać jako możliwość własnej interpretacji utworu, niezależnej od pierwotnego założenia autora.

czytelnika w niekonwencjonalnej sytuacji, wzbudzając w nim poczucie zaskoczenia i stanowi dla niego wyzwanie na drodze literackiego doświadczenia. W niektórych tekstach wykorzystanie narracji drugoosobowej służy zabiegom mającym na celu wzbudzenie w czytelniku empatii, w innych (np. autobiograficznych) wspiera wrażenie autentyczności i wiarygodności, a w jeszcze innych pełni funkcję narzędzia destabilizującego porządek tekstu czy wprowadzającego zwroty akcji. Wykorzystanie tej formy narracji stanowi ciekawy problem badawczy również z perspektywy konwergencji mediów oraz intermedialności tekstów. Zwroty do „ty” mogą działać np. na rzecz kształtowania syndromu audio-wizualnego w literaturze. Potencjał narracji drugoosobowej pomaga w tym wypadku osiągnąć efekt maksymalnego skrócenia dystansu pomiędzy tekstem a czytelnikiem. To zaś pozwala głębiej zanurzyć się w świat przedstawiony oraz zintensyfikować doświadczenie literackie.

Narracja performatywna posiłkuje się różnymi środkami wzmagającymi wrażenie immersji oraz uwikłania czytelnika w świat przedstawiony. Figurą, która jednocześnie wzmaga uwikłanie w fabułę oraz nakierowuje tekst na postać samego odbiorcy, jest metalepsa. Termin ten pierwotnie funkcjonował na gruncie klasycznej retoryki, jednak dzięki jego rozszerzeniu przez Gérarda Genetta dotarł na pole studiów literaturoznawczych, gdzie posłużył badaniom nad zagadnieniem narracji. Pojęcie to pojawiło się najpierw w pracach Pierre’a Fontaniera i odnosiło się do wkraczania autora w świat fikcyjny. Dopiero Genette rozszerzył tę figurę, by nazwać nią wszelkie transgresje do i z fikcyjnego świata oraz między poziomami narracji. Karen Kukkonen wyróżnia przy tym dwa rodzaje metalepsy: ontologiczną oraz retoryczną. O pierwszym z nich mowa wtedy, gdy bohater, autor lub narrator przemieszczają się między granicami fikcyjnego świata. Drugi zaś rodzaj metalepsy – retoryczna – występuje, gdy postacie te jedynie zauważają (widzą siebie) spomiędzy światów lub adresują do siebie wypowiedzi. Badaczka wskazuje również na charakter wschodzący (*ascending*) z poziomu świata fikcyjnego do realnego, jak i schodzący (*descending*) ze świata realnego do fikcyjnego (Kukkonen, 2011). Wszystkie te pęknięcia, załamania czy, jak pisał Tomasz Swoboda, zakrzywienia, rozsadzają ramy literackiej reprezentacji, podważają wyznaczniki fikcyjności i prowadzą do przekraczania granic między rzeczywistością a światem fikcyjnym. Bywa także, że celem metalepsy jest uświadomienie czytelnikowi możliwości istnienia (czy zaistnienia) światów fikcyjnych lub ich elementów na planie rzeczywistym. Jak zauważa Swoboda: „Teksty fikcyjne stosują [...] te same mechanizmy referencyjne, co niefikcyjne użycia języka, aby odsyłać do fikcyjnych światów uznawanych za światy możliwe” (Swoboda, za: Compagnon, 1988).

Podsumowanie

Genezy narracji performatywnej należałoby szukać przede wszystkim w zasadach organizujących współczesną rzeczywistość, która generuje pragnienie performatywnego współtworzenia życia społecznego. To właśnie transformacja filozoficzno-kulturowa oraz zmiana paradygmatu współczesności spowodowały zwrócenie się podmiotów kultury w stronę aktywnego i świadomego uczestnictwa w rzeczywistości społecznej. Obecność podmiotu performatywnego (sprawczego, działającego) widoczna jest zarówno na poziomie inicjatyw społecznych, jak i w obszarze funkcjonowania mediów czy sztuk.

Wpływ na powstanie tej formy narracyjnej miały również media, które nieustannie się rozwijając, dążą do konwergencji i ujednoczenia przekazów. Dzięki płynności cech gatunkowych oraz przenikaniu się i wpływaniu na siebie odmiennych systemów semiotycznych w polu literackim widoczny jest dziś znaczny wpływ form audiowizualnych, interaktywnych i nastawionych na performatywność.

Narracja performatywna jest zatem wypadkową tego, co dzieje się na przecięciu różnych systemów reprezentacji, i pokazuje, w jakim momencie rozwoju cywilizacji aktualnie się znajdujemy. Jest to moment, w którym ukształtowana przez kulturę pisma tradycja literacka spotyka się z nowymi technologiami przekazu, dając literaturze nieznaną dotąd możliwości oddziaływania na czytelnika. Ów performatywny sposób opowiadania, przejmujący kontrolę nad odbiorcą, programujący go i czyniący z niego podmiot silnie przeżywający doświadczenie literackie to efekt tego, jak literatura naśladuje audiowizualne środki przekazu, umożliwiające taki sposób przekazywania treści, który Jacek Dukaj nazywa „bezpośrednim transferem przeżyć”. To, co wieszczę pisarz literatury science fiction, jest jednak wybiegającą daleko w przyszłość wizją rozwoju technologii, która umożliwiałaby niezapśredniczone piśmem doświadczanie rzeczywistości. Tymczasem jednak nadal żyjemy w erze, która mimo futurystycznych snów o świecie bez pisma niezaprzeczalnie jest w piśmienność uwikłana:

Owa metoda ukształtowała i napędziła całą tę kulturę, która stanowi formę i treść naszego życia w świecie materii i życia duchowego, my zaś nawet nie jesteśmy świadomi, jak pismo – skoro wciąż jest to pismo – powoduje naszymi logikami, snami, wyborami, odruchami, upodobaniami, instytucjami i naukami. I nie jest to konkretne pismo z jego słownikami i literami, lecz piśmienność w ogóle (Dukaj, 2019, s. 188).

Narracja performatywna pokazuje, jak wygląda relacja między czytelnikiem a literaturą po nałożeniu na język literatury audiowizualnego filtra. Będzie to, jak powiedziałyby Mieke Bal, focalizacja, czyli relacja między elementami świata przedstawionego a widzeniem, za pomocą którego są one przedstawiane. Ta relacja, dzięki wykorzystaniu narzędzi performansu oraz poetyki audiowizualności,

pozwala wzmocnić efekt immersji oraz interioryzowania odbiorcy i pokazać, że narzędziowość tekstu (bądź technologii) może wyodrębnić i stawiać u władzy samo przeżycie. W tym przypadku byłoby to doświadczenie literackie, które używa czytelnika, wykorzystuje go, aby zaistnieć.

BIBLIOGRAFIA

- Austin, J.L. (1993). *Mówienie i poznawanie. Rozprawy i wykłady filozoficzne*, tłum. B. Chwiedęńczuk. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bal, M. (2012). *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Barthes, R. (1997). *Przyjemność tekstu*, tłum. A. Lewańska. Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Compagnon, A. (1998). *Le Démon de la théorie. Littérature et sens commun*. Paris: Editions du Seuil.
- Domańska, E. (2007). Zwrot performatywny we współczesnej humanistyce. *Teksty Drugie*, nr 5.
- Dukaj, J. (2019). *Po piśmie*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Hopfinger, M. (2003). *Doświadczenia audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej*. Warszawa: Wydawnictwo Sic!
- Hopfinger, M. (1992). Literatura w kulturze audiowizualnej. *Pamiętnik Literacki*, 3/1.
- Jenkins, H. (2007). *Kultura konwergencji*, tłum. M. Bernatowicz i M. Filiciak. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kubiński, P. (2016). *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków: Universitas.
- Kukkonen, K. (2011). Metalepsis in Popular Culture: An Introduction. W: *Metalepsis in Popular Culture*. New York.
- Regiewicz A. (2021). Audiowizualność literatury. Próba konceptualizacji. *Teksty Drugie*, nr 2, 2021.
- Regiewicz, A. (2014). Narracje, audiowizualność, nowe media. W: B. Bodzioch-Bryła, G. Pietruszewska-Kobiela i A. Regiewicz (red.), *Literatura – nowe media. Homo irretius w kulturze literackiej XX i XXI wieku*. Częstochowa: Wydawnictwo im. Stanisława Podobińskiego Akademii im. Jana Długosza.
- Rembowska-Pluciennik, M. (2017). O przechodzeniu na ty... Narracja diadyczna wśród literackich reprezentacji świadomości bohatera. W: A. Kluba i M. Rembowska-Pluciennik (red.), *(W) sieci modernizmu. Historia literatury – poetyka – krytyka*. Warszawa: Instytut Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk.
- Schechner, R. (2016). *Performatyka: wstęp*, tłum. T. Kubikowski. Wrocław: Wydawnictwo Instytutu im. Jerzego Grotowskiego.
- Stanzel, F. (1980). Typowe formy powieści. W: *Teoria form narracyjnych w niemieckim kręgu językowym*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.

Swoboda, T. (2005). Zakrzywienie przestrzeni reprezentacji. Parę słów o metalepsie. *Teksty Drugie*, nr 5.

Szczęsna, E. (2007). *Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*. Warszawa: Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego.

Monika Sikorska – magister filologii polskiej. Doktorantka w Szkole Doktor-
skiej Nauk Humanistycznych Uniwersytetu Warszawskiego w dyscyplinie lite-
raturoznawstwo. Zajmuje się badaniem funkcjonowania literatury we współ-
czesnej kulturze, jej relacji z innymi mediami oraz dyskursami. Beneficjentka
stypendium IDUB oraz autorka takich publikacji, jak: *Zwierzęta w sieci. Nie-
ludzkie symulakry w internetowej hiperrzeczywistości czy Zatrzymać sztuczne
raje. O temporalizacji doświadczenia psychodelicznego w pismach Witkacego
i Huxleya*.