

Prawie pół wieku temu Umberto Eco napisał tekst zatytułowany *Poetyka dzieła otwartego*. Wprowadzając kategorię „otwartości”, nie tylko zwracał uwagę na dzieła, których zasadniczym celem oraz proponowaną wartością była wieloznaczność, ale przede wszystkim rozpoczął dyskusję nad nowym rodzajem sytuacji komunikacyjną w sztuce z perspektywy przemian, jakie dokonują się w szeroko rozumianej kulturze. Wskazując cechy owej sytuacji komunikacyjnej, wydobyt zjawisko dzieła otwartego z czysto estetycznego pola refleksji, dostrzegł powiązania między naszą wiedzą o rzeczywistości a sposobem jej reprezentowania, sięgnął do psychologii i fenomenologii, aby ukazać wieloznaczność percepcji oraz zasugerował konieczność przeprowadzenia interdyscyplinarnych badań nad „działami w ruchu”<sup>1</sup>, dynamicznymi układami, które na użytek naszej refleksji, nazwiemy interaktywnymi tekstami kultury. Powołałam się na tekst Eco nie tylko dlatego, że – w moim przekonaniu – stanowi on swoisty akt założycielski poetyki interaktywności, ale przede wszystkim, by wesprzeć się zaproponowanymi przez niego definicjami i terminologią, które nadal, mimo że znacznie wyprzedziły zjawiska, określane mianem interaktywnych, wydają się zaskakująco trafne i pożyteczne w prowadzonych nad nimi badaniach.

Kluczowym, a zarazem, jak mogłoby się wydawać, najbardziej dyskusyjnym terminem, jest samo pojęcie poetyki. Na początku wypadałoby powtórzyć za Eco, że: „kierunek, który od formalistów rosyjskich biegnie aż do współczesnych spadkobierców strukturalistów praskich, rozumie przez „poetykę” studium nad strukturami językowymi dzieła literackiego”<sup>2</sup>, przy czym autor przytoczonego spostrzeżenia, dokonując przeglądu historii poetyk oraz analizy obecnego etapu kultury Zachodu poprzez poetykę dzieła otwartego, wyraźnie sympatyzuje

z takim rozumieniem tego pojęcia, jakie nadał mu Valéry. Rozciągając rozumienie terminu „poetyka” na wszystkie rodzaje sztuki, Valéry mówił

o tworzeniu, które spełnia się w dziele, o działaniu które stwarza, o modalnościach owego aktu produkcji, który zmierza do ukonstytuowania przedmiotu mając na celu akt konsumpcji. Dla mnie – uzupełnia tę definicję Eco – poetyka ma sens bardziej zbliżony do klasycznego, to znaczy jest nie tyle systemem krępujących reguł (*Ars poetica* jako norma absolutna), ile programem działania, który artysta układa sobie stopniowo, świadomie lub podświadomie ustalonym przezeń projektem realizacji dzieła<sup>3</sup>.

Oczywiście przy wszelkiego typu realizacjach interaktywnych, status artysty/nadawcy stanowi nieustannie polemiczny aspekt rozważań nad tego typu propozycjami, głównie z uwagi na dość oczywisty fakt, że całe spektrum przypisywanych mu wcześniej ról przejął konieczny i niezbywalny element współczesnych aktów komunikacji, jakim jest już nie odbiorca, lecz użytkownik. Poetyka, rozumiana jako „działanie, które stwarza” staje się adekwatnym kontekstem rozpatrywania takich praktyk odbiorczych, które są aktem produkcji, wynikającym z modalnego charakteru dzieła. Wskazówką i uzasadnieniem takiego rozumienia „poetyki” jest także uwaga Mayenowej na marginesie *Poetyki* Todorova:

Tylko przy założeniu, że każda ekspresja jest zmediatyzowana przez prawa tkwiące w materiale, z którego dane dzieło jest zbudowane, że ten materiał narzuca swoje prawa i stanowi filtr przekształcający pierwotną energię przeżycia, a i sama tradycja twórczości artystycznej wnosi dodatkowe zespoły reguł, dyscyplina taka jak poetyka zyskuje samodzielną ważność<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> Stanowią one wyodrębnioną przez Eco grupę dzieł „otwartych”, których cechą charakterystyczną jest „zaproszenie odbiorcy do tworzenia dzieła wspólnie z autorem”, U. Eco, *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, przeł. J. Gałuszka, Warszawa 1973, s. 53.

<sup>2</sup> Ibidem, s. 8.

<sup>3</sup> Ibidem.

<sup>4</sup> M. R. Mayenowa, *O perspektywie poetyki* [inaczej], [w:] T. Todorov, *Poetyka*, Warszawa 1984, s. 108.

Okazuje się więc, że jeśli strząsnąć z hasła „poetyka” *stricte* literacki kontekst, w jakim najczęściej jest ono używane, jest to termin bardzo poręczny i w dość precyzyjnym stopniu oddający cel niniejszych poszukiwań, czyli próbę uchwycenia ogólnych prawideł, które cechują dynamiczne układy, pojawiające się w obrębie współczesnej kultury, nie będące li tylko sekwencjami słów.

Jeśli więc założymy, że mówienie o „poetyce interaktywności” wydaje się terminologicznie i historycznie uzasadnione, pozostaje jeszcze kwestia bodaj najistotniejsza, a mianowicie próba odpowiedzi na pytanie, czym właściwie owa „poetyka interaktywności”, przynajmniej w swoich założeniach miałyby być? W refleksji na temat zjawisk, które pojawiły się we współczesnej kulturze wraz z wkroczeniem w dobę technologii cyfrowych dają się wyodrębnić dwa nurty. Pierwszy z nich (także pod względem chronologicznym) został stworzony przez wczesnych teoretyków hipertekstu, jak zwykło się mówić o autorach takich, jak: George Landow, Michael Joyce, czy Stuard Moulthrop, i jest to określenie dosyć trafne z tego względu, że zajmowali się oni głównie teorią, czyli spekulacjami na temat tego, czym jest hipertekst, a co za tym idzie, czym jest interaktywność, w kontekście poststrukturalnej czy postmodernistycznej teorii literatury. Konsekwencją przyjęcia takiej postawy badawczej było stwierdzenie, iż hipertekst jest w istocie urzeczywistnieniem postmodernistycznej teorii tekstu literackiego.

Określenie „tekst kultury” pozwala nam objąć zarówno słowne, jak i ikoniczne oraz towarzyszące im dźwiękowe informacje, zorganizowane za pomocą określonej strategii w układ dynamiczny, ale zdecydowanie umożliwiający identyfikację wszystkich elementów jako własnych części. Jakkolwiek definicja samego pojęcia „tekstu” staje się coraz szersza (obejmując przekazy językowe, jak i te, które nie posługują się rozpoznawalnym systemem semiotycznym), termin ten stosujemy niezależnie od medium, za pomocą którego dokonuje się „lektura” danego tekstu. Konieczność posłużenia się tak pojemnym i nieco enigmatycznym zwrotem, jak „tekst kultury”, jest, rzecz jasna, konsekwencją tego, że w przypadku nowych mediów mamy do czynienia z reprezentacją numeryczną, czyli wszystkie funkcjonujące dzięki nim obiekty są stworzone za pomocą kodu cyfrowego i mogą, niezależnie od samego medium, przybrać dowolną postać. W przypadku druku, fotografii i filmu technologia samego zapisu bezpośrednio odsyłała do specyfiki medium. Obcowanie z określonym typem informacji – słowem pisanym, nieruchomym obrazem, ruchomym obrazem czy dźwiękiem ujawniało specyficzne właściwości danego medium. Ponieważ próba sformułowania poetyki, czyli wskazania, zrozumienia i opisanego ogólnych cech, programu działania, jakim – w moim przekonaniu – kierują się dyna-

miczne teksty kultury, jest próbą stworzenia pewnego teoretycznego modelu, tłumaczącego i zarazem uzasadniającego ich obecność w kulturze, zaproponowałam takie kategorie opisu, które pozwalają brać pod uwagę rozmaite media, dzięki którym możliwe jest ich funkcjonowanie. Przy czym dodać by należało, że w przypadku tekstów elektronicznych, owe specyficzne cechy poetyki „medialnej”, w sposób naturalny wiążące tekst i medium we wszystkich pozostałych przypadkach, tutaj występują w charakterze tego, co Lev Manovich nazwał „warstwą kulturową”, na którą składają się informacje identyfikowane przez człowieka, nie przez komputer.

Język kulturowych interfejsów – pisze Manovich – w większości jest stworzony z elementów innych, już znanych form kulturowych. Kino, druk, HCI<sup>5</sup>, każda z tych tradycji rozwinęła własny, wyjątkowy sposób organizowania informacji, prezentowania ich użytkownikowi, kształtowania relacji przestrzennoczasowych [...], są one trzema zbiorami metafor i strategii organizowania informacji, które składają się na kulturowe interfejsy<sup>6</sup>.

W odróżnieniu od opisanej powyżej „warstwy kulturowej”, warstwa druga, zwana przez Manovicha „komputerową”, posługuje się zupełnie innymi kategoriami. Należą do nich: przetwarzanie i pojemność, wyszukiwanie, zaznaczanie, funkcje i zmienne itd. Obie warstwy biorą udział w podwójnym systemie identyfikacji; jednej z nich dokonuje człowiek, na poziomie kulturowym, drugiej zaś – komputer.

Rozważania nad interaktywnością rozciągają się od precyzyjnej, matematycznej teorii komunikacji, po teorię narracji, włączając w obszar badań takie dyscypliny, jak socjologia, kognitywizm czy fenomenologia, a zarazem jest ona rozpatrywana jako istotny czynnik w projektowaniu interfejsów użytkownika w ramach HCI (*Human Computer Interaction*). Wszystkie te konteksty pozwalają uzmysłowić sobie jak bogaty jest zakres zjawisk zarówno społecznych, jak i kulturowych, które można objąć tym pojęciem. Na użytek niniejszej refleksji proponowałabym uznać interaktywność za cechę takiej sytuacji komunikacyjnej, w której mamy do czynienia z informacyjnym sprzężeniem zwrotnym, przy jednoczesnym założeniu, że jest warunkowana przez trzy niezbędne dla jej zaistnienia elementy: tekst, medium i użytkownik. Jak przekonamy się w dalszym toku rozważań, dynamiczny układ, jakim jest interaktywny tekst, nie poddaje się już opisowi w kategoriach formy czy struktury, nie posiada stałych jakości, które pozwalają go rozpoznać – bardziej adekwatne wydaje się myślenie o nim jako

<sup>5</sup> *Human Computer Interaction* – dyscyplina badająca możliwości rozwoju systemów interaktywnych (projektowania interfejsów) z uwzględnieniem ludzkich procesów poznawczych i społeczno-kulturowych.

<sup>6</sup> L. Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge 2001, s. 83.

o procesie przekształceń. Nawet przy rozważaniu zaledwie dwóch czy trzech możliwych typów aktywności użytkownika, jego percepcyjnego stosunku wobec tekstu i postaci tego ostatniego, wyłania się charakter zmian, jakim podlega dynamiczny tekst, a tym samym zarys jego poetyki.

### Interaktywność i uczestnictwo

Jeśli założymy, że interaktywność wiąże się z istnieniem modalnego tekstu, który ulega przekształceniom w procesie „lektury”, wypadałoby zadać sobie pytanie, jaka skala i typ zmian zachodzących w tym procesie określamy mianem interaktywności. Innymi słowy, czy sam fakt podjęcia przez użytkownika dowolnej akcji wystarczy, by ukonstytuować tę cechę, czy dopiero działanie o mocy sprawczej w prezentowanym przez tekst środowisku pozwala mówić o interaktywności? System, by można było określić go mianem interaktywnego, musi reagować na działania użytkownika, ale samo działanie nie jest uczestnictwem. Akcje, jakie podejmuje użytkownik, by wprawić w ruch dynamiczny tekst obejmują rozmaite typy działań, przynoszące rozmaite efekty.

Można oczywiście zakładać, że każdy system jest interaktywny, który działa na zasadzie sprzężenia zwrotnego: reaguje na określony typ działania. Można też kategorię interaktywności stosować do bardziej skomplikowanych układów i mierzyć ją w zależności od tego, jaki typ działania przejawia użytkownik:

- aktywność (jej miarą jest częstotliwość postugiwania się interfejsem),
- sprawczość (podjęcie działań, poprzedzonych podjęciem określonej decyzji, dokonaniem wyboru ze stosunkowo dużej liczby możliwości, które to działania determinują w dużym stopniu rozwój sytuacji),
- uczestnictwo (użytkownik pełni wyznaczoną przez system rolę, a jego działania dokonują się na poziomie symbolicznym bądź fikcyjnym).

Zdaniem Marka Meadowsa, udana i pełna interakcja musi być poprzedzona pewnymi procesami oraz prowadzić do wzajemnego oddziaływania obu uczestniczących w procesie stron. Pierwszym krokiem w tak rozumianym akcie komunikacji jest obserwacja – rozpoznanie systemu i możliwości akcji (zapoznanie się z interfejsem), aby zdobyć umiejętność poruszania się po danym środowisku. Drugim etapem w procesie pozwalającym na wzajemne oddziaływanie z systemem jest eksploatacja – poruszanie się po środowisku. Użytkownik zdobywa wiedzę na temat reguł, na jakich będzie opierać się wzajemna relacja – innymi słowy – co można, a czego nie można osiągnąć w ramach danego systemu. Jak pisze Meadows, jest to

„proces pozaintencjonalnego odkrycia, nie zaś świadoma zmiana”<sup>7</sup>. Dopiero kolejny krok pozwala uwzględnić to, co najczęściej bywa rozumiane jako istota interakcji: użytkownik dokonuje świadomej zmiany w systemie. Oznacza to, że dokonuje pewnego określonego działania, opierając się na pewnym kontekście. Świadomość użytkownika dotyczy zarówno możliwości działania, czyli powiązania akcji w rzeczywistym czasie i rzeczywistej przestrzeni z jej rezultatem na poziomie symbolicznym czy fikcyjnym, jak i znajomości kontekstu, w jakim rozgrywa się sytuacja.

Aby użytkownik dokonał takiej zmiany, system nie tylko musi na nią pozwolić, ale także odpowiednio go zmotywować. Rezultatem tych trzech etapów procesu umożliwiającego interakcję jest kolejna próba zmiany, tyle że tym razem to system próbuje wpłynąć na decyzję i działanie użytkownika. Tak rozumiana interaktywność, jakkolwiek ostatni jej etap może wydawać się kontrowersyjny, jest wymianą symbolicznych znaczeń na zasadzie „odpowiedź na odpowiedź”. Każda interakcja, cze- gokolwiek czy kogokolwiek miałyby dotyczyć, opiera się na znajomości pewnych reguł i umiejętności dostosowania się do nich, jest to jednak zaledwie warunek do jej zaistnienia. Poczucie uczestnictwa w procesie wzrasta wraz ze znajomością kontekstu działań dokonywanych w wymiarze symbolicznym oraz słabo przewidywalnych rezultatów owych działań. Ta ostatnia cecha systemów interaktywnych pozwala wyróżnić te z nich, które określimy jako zamknięte (w pełni przewidywalne) bądź otwarte (przewidywalne słabo lub w niewielkim stopniu).

### Interaktywność i tekst

Przed wszystkim należałoby zastanowić się, jak rozumieć samo pojęcie tekstu w kontekście interaktywności. Pomocne mogą okazać się kategorie, które zaproponował Philippe Bootz. Wyróżnił on mianowicie trzy typy tekstów: tekst napisany, tekst widziany przez czytelnika oraz tekst konstruowany przez niego w mentalnym procesie interpretacji<sup>8</sup>. Interaktywny tekst napisany to po prostu hipertekst, czyli niesekwencyjnie zapisane fragmenty tekstu, których lektura odbywa się w sposób niezdeterminowany<sup>9</sup>. W przypadku tekstów nie-interaktywnych rozróżnienie na tekst napisany i widziany przez czytelnika nie ma większego sensu lub inaczej – jest po

<sup>7</sup> M. S. Meadows, *Pause&Effect. The Art Of Interactive Narrative*, Indianapolis 2002, s. 45.

<sup>8</sup> Por. M. L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, London 2001.

<sup>9</sup> Co nie znaczy: „Całkowicie dowolny”. Stopień zdeterminowania jest oczywiście zależny od stopnia powiązań z innymi partiami tekstu; z im większą ilością fragmentów łączy się ten, który właśnie czytamy, tym mniejsze zdeterminowanie. I odwrotnie.

prostu mało pożyteczne. Jeśli tekst został napisany jako ustalona seria fragmentów mająca postać spójnej sekwencji – tak właśnie jest odczytywana. Zupełnie inaczej sprawa ma się z tekstem, który pozwala odczytać dowolnie wybrane fragmenty lub ustalić kolejność ich lektury. Rozróżnienie na tekst pisany i czytany pozwala rozumieć ten ostatni nie tyle jako zbiór wszystkich możliwości penetracji, jakie stwarza interaktywne dzieło, lecz jedynie, czy może raczej aż, to, co jest w efekcie obcowania z nim, skanowane przez oko odbiorcy. Jeśli chodzi o mentalne operacje, jakie w procesie lektury dokonują się w umyśle czytelnika obcującego z dowolnym tekstem, z całą pewnością można stwierdzić tylko jedno: tego rodzaju aktywność przejawia absolutnie każdy czytelnik wobec absolutnie każdego tekstu. Dzieje się tak niezależnie od tego, czy jest on zdeterminowaną sekwencją słów/obrazów, czy dopuszcza dwa bądź więcej tryby lektury – zawsze będzie podlegał procesowi interpretacji. W przypadku tekstu, w którym to, co napisane, jest zarazem dokładnie i nieuchronnie tym, co czytane, można zastanawiać się nad dylematem, czy znaczy on mocą swej spójności, czy raczej proces jego rekonstrukcji i rozumienia zależy od indywidualnych czynników charakteryzujących każdego jego czytelnika. Natomiast jeśli rozważamy ten aspekt w odniesieniu do tekstu interaktywnego, trudno weryfikować interpretację na podstawie niestabilnego układu – mówiąc wprost – mamy zbyt wiele zmiennych, aby proponować jakikolwiek model interpretacyjny.

### Interaktywność i zmiana

Powyżej rozważaliśmy interaktywność jako wymianę: działań i symbolicznych gestów. Stwierdziliśmy też, że tekst interaktywny, to tekst dynamiczny. Jeśli zgodzimy się z powyższym, wypada zadać pytanie: co właściwie ulega zmianie w procesie jego lektury? Moim zdaniem, tekst interaktywny jest dynamiczny w podobny sposób, w jaki dynamiczna jest rzeczywistość. A dokładnie rzecz biorąc, w jaki sposób dynamikę rzeczywistości i ogólnie cyberkultury opisał Pierre Lévy w książce *Becoming Virtual*<sup>10</sup>. Kluczem do zrozumienia dynamicznego procesu, o którym mowa, jest filozoficzne znaczenie słowa „wirtualny” jako „potencjalny”. Wirtualny, argumentuje Lévy, tylko w pospolitej świadomości funkcjonuje jako „falszywy” czy „nierzeczywisty”. W ujęciu filozoficznym wirtualność jest miarą rzeczywistości, jednym z dwóch możliwych jej stanów. Wirtualny nie jest zaprzeczeniem rzeczywistości, lecz aktualności. Wirtualność i aktualność to dwie wy-

mienne postaci tej samej rzeczywistości – dąb jest obecny w żółędziu w sposób całkowicie realny, aczkolwiek jeszcze nieaktualny. Para pojęć wirtualny/aktualny wydaje się niezwykle adekwatna do opisu przekształceń, jakim podlega interaktywny tekst, zwłaszcza jeśli przyjrzeć się zaproponowanej przez filozofa jej charakterystyce. Jest ona określana następującymi cechami:

- relacja wirtualnego wobec aktualnego jest relacją jednego wobec wielu;
- przejście od wirtualnego do aktualnego jest transformacją i przez to jest nieodwracalne; aktualizacja jest wydarzeniem, w najbardziej dosłownym tego rozumieniu;
- wirtualny nie jest zależny od miejsca i czasu, aktualizacja jest przejściem od stanu deterioracji i beczasowości w określony byt, zakorzeniony zarówno w czasie, jak i w przestrzeni;
- wirtualny oznacza nieprzebrane zasoby, korzystanie z nich nie prowadzi do ich wyczerpania.

W ujęciu Lévy'ego, aktualizacja odpowiada tworzeniu, odnalezieniu formy na bazie dynamicznej konfiguracji działań i celowości. Jest czymś więcej niż wyborem dokonany spośród istniejących możliwości. Wiąże się ona raczej z tworzeniem nowych jakości, transformacją idei. Dynamika interaktywnego tekstu nie polega jedynie na jednorazowym akcie aktualizacji, nie jest tylko gestem umiejscowienia i uczasowania jakiegoś aspektu wirtualności. Dynamika tego procesu zakłada także powrót do wirtualności, prawdziwe „stawanie się”, jak mówi Lévy – nie istnieje bez kontekstu swego potencjalnego bytu. Innymi słowy – jeśli aktualizacja polega na przedstawieniu konkretnego rozwiązania problemu, to wirtualizacja jest powrotem do samego problemu. Ta para pojęć pozwala także dość precyzyjnie określić tekst nie-interaktywny jako dokonaną już aktualizację – wydobyte określonych jakości z pewnego paradygmatu. Niezbywalną cechą tekstu dynamicznego byłoby natomiast aktualizowanie jego potencjalności, przy czym liczba potencjalnych rozwiązań – jakkolwiek wielokrotnie mogą być one aktualizowane – nie może być nieskończona – istnieje ich dokładnie tyle, ile przewiduje system.

### Interaktywność i poetyka

Tak rozumiany tekst jest oczywiście całością, ale zarazem też fragmentem większej struktury, z której został wydobyty. Ten charakterystyczny dla interaktywnego tekstu paradoks można uznać za jego najistotniejszą cechę. Niekwestionowaną zasadą funkcjonowania interaktywnego tekstu kultury jest dokonywanie określonego wyboru, ale także niedokonywanie innego. Jeśli bowiem decydujemy się na podjęcie ta-

<sup>10</sup> P. Lévy, *Becoming Virtual: Reality In the Digital Age*, tłum. R. Bonono, New York 1998.

kich, a nie innych działających, to w równym stopniu rezygnujemy z podjęcia wszystkich pozostałych, jakie oferuje, umożliwia, czy udostępnia nam interaktywny tekst.

Akceptację takiej sytuacji w akcie komunikacyjnym, jakim jest obcowanie z interaktywnym tekstem kultury ułatwią, jak sądzę, przynajmniej trzy pojęcia, które stanowią program działania tegoż tekstu, czyli jego poetykę.

Po pierwsze, proponowałabym uznać nielinearność, nie tyle za zaprzeczenie linearności, która jest właściwa tekstom o poetyce klasycznej, ile wpisana w interaktywny tekst strategię, która pozwala na jego przekształcenia. Przy czym należałoby wyraźnie zastrzec, że są to tego rodzaju przekształcenia, które nie powodują jego destrukcji ani też utraty tożsamości. Oznacza to, że rozpatrując interaktywność jako cechę tekstu, potrafimy zidentyfikować jego części z nim samym. Czytając hipertekstualną fikcję, na przykład *My Body* Shilley Jackson, czy grając w grę komputerową – bez problemu rozpoznajemy części tekstu jako fragmenty większej całości – niezależnie od przekształceń, jakim ulegają pod wpływem naszych działań. Tekst interaktywny nie jest całością w sensie arystotelesowskim – o jego tożsamości nie stanowi suma precyzyjnie rozmieszczonych części. Jest rozpoznawalną całością w przeciwieństwie do samego działania opartego na dynamicznym mechanizmie, np. poruszania się po stronach WWW. W tym kontekście nielinearność, wypadaloby uznać, jak czyni to Espen Aarseth w swojej książce o tekście jako układzie ergodycznym<sup>11</sup>, za figurę stylistyczną, będącą cechą takiej poetyki, czy takiego programu działania, który zakłada więcej niż jedną aktualizację tekstu.

Fakt, iż interaktywny tekst ma status całości, ale też dla swego czytelnika, jawi się jako fragment, powoduje, że poszukuje on całości, nawet jeśli nie ma żadnego dowodu na to, że owe fragmenty stanowiły kiedykolwiek całość. Ten rodzaj impasu jest, by tak rzec, główną figurą stylistyczną mechanizmu funkcjonowania interaktywnego tekstu kultury. To aporia w najdosłowniejszym z sensów, czyli pewna, nie dająca się pozornie przewyciężyć trudność w rozumowaniu, która posiada swój pełnoprawny status istnienia. Aporia to także cecha procesu rozumienia czy interpretowania tekstu, niezależnie od tego czy mamy do czynienia z układem statycznym czy dynamicznym. W tym pierwszym przypadku, jak wyjaśnia Aarseth: „nie jesteśmy w stanie nadać sensu poszczególnym częściom, mimo że posiadamy dostęp do całego tekstu, natomiast hipertekstualna aporia chroni nas przed nadawaniem sensu całości, ponieważ nie posiadamy dostępu do poszczególnych części”<sup>12</sup>. Oczywiście aporia nie istnieje bez epifanii.

Jeśli ta pierwsza jest poszukiwaniem, to druga odnalezieniem, nagłym objawieniem, które zastępuje aporię. Właśnie ta para stylistycznych figur, zastępujących się nawzajem w tworzeniu interaktywnego tekstu kultury, konstytuuje, podobnie jak para wirtualny/aktualny, dynamikę hipertekstowego dyskursu.

### Interaktywność i retoryka

Powracając do zaznaczonego na początku pojęcia wieloznaczności, można zadać sobie pytanie, czy jest jakiś sposób, aby oswoić wieloznaczność dynamicznego układu, jakim jest interaktywny tekst kultury. Należałoby tutaj zdać sobie sprawę z dość oczywistej kwestii, iż teksty nieinteraktywne, czyli takie, których nie można zmieniać, posługują się retoryką perswazji, proponują pewien punkt widzenia i próbują do niego przekonać swego odbiorcę. Interpretacja tekstów statycznych, na ogół zmierza do wydobycia ich retorycznego aspektu, polega na – jeśli nie akceptacji – to przynajmniej na rozpoznaniu przedstawionego rozwiązania problemu czy proponowanego spojrzenia („jak to jest w prawdziwym świecie?”). Czy to zatem oznacza, że interaktywny tekst kultury nie posiada aspektu retorycznego? Niezupełnie. Podobnie jak w przypadku odmiennej poetyki, czyli odmiennego programu działania, odmiennej środków stylistycznych, służących jego realizacji, pojawia się odmienny rodzaj perswazji. Zarówno ten pierwszy typ retoryki, jak również jej drugą postać opisał Seymour Chatman, przypisując tej ostatniej odmienną funkcję – jeśli owa pierwsza retoryka zmierza ku przekonaniu odbiorcy do pewnych prawd o charakterze światopoglądowym, o tyle druga, twierdzi Chatman: „rozważa przekonanie mnie do zaakceptowania formy dzieła”<sup>13</sup>.

Jakkolwiek ów drugi typ retoryki uprawomocnia do myślenia o interaktywnych tekstach także w aspekcie perswazyjnym, można zastanawiać się, czy w istocie wyczerpuje on ten temat w sposób satysfakcjonujący. Oczywiście tekst interaktywny może postrzegany jako wariacja na temat formalnych rozwiązań czy eksploracja możliwości, jakie stwarza medium. Może także kryć w sobie nieco głębszą refleksję o samym akcie perswazji. W przypadku tekstu dynamicznego, możemy mieć do czynienia z sytuacją, w której nikt nie próbuje przekonać nas do przyjęcia jakiejś prawdy na temat świata, czy jakiegokolwiek dowolnej kwestii. Retoryka interaktywnego tekstu kultury polega na nakłonieniu nas do zaakceptowania formy dzieła, wraz z jego dynamicznym dyskursem i rodzącą się z niego wieloznacznością.

<sup>11</sup> E. J. Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, London 1997.

<sup>12</sup> Ibidem, s. 91.

<sup>13</sup> S. Chatman, *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative In Fiction and Film*, London 1990, s. 203.

### Interaktywność i sztuka

Rozważając zagadnienia związane ze sztuką w kontekście interaktywności, nieuchronnie stajemy przed dylematami obcymi tradycyjnej estetyce. Najczęściej formułowane pytania dają się sprowadzić do trzech, niekoniernie wykluczających się problemów. Należy rozważyć, jak czyni to Manovich, po pierwsze: czy estetyczny obiekt musi przyjmować postać tradycyjnie rozumianej reprezentacji? Jeśli chcemy potwierdzić estetyczny status interaktywnego dzieła sztuki, należy zweryfikować tradycyjne pojęcie reprezentacji, poszerzając je o wymiar faktycznych, odbywających się w czasie rzeczywistym, działań użytkownika, czyli odpowiedzieć negatywnie i zaproponować nową kategorię reprezentacji. Kolejna istotna kwestia, którą podnosi teoretyk, brzmi: czy sztuka musi zakładać istnienie skończonego obiektu? Podobnie jak w przypadku poprzednie-

go pytania, należy zastanowić się nad zmianą paradygmatu i spróbować określić dzieło nie jako obiekt skończony, lecz raczej jako istniejący poprzez aktualizację, czyli wydobyty z określonej liczby stanów wirtualnych. Nie istnieje już jeden obiekt, lecz raczej obrazy obiektu, a jest ich tyle, ile potencjalnych aktualizacji. Ostatnie zadane przez Manovicha pytanie brzmi: czy poszukiwanie przez użytkownika informacji może być rozumiane estetycznie?<sup>14</sup> Właściwie tylko w przypadku, gdy odpowiemy na nie twierdząco, możliwa jest dyskusja o sztuce i interaktywności. Powyżej próbowałam przybliżyć część proponowanych w tym względzie rozwiązań, z pewnością możemy spodziewać się interesujących poszukiwań, niosących, miejmy nadzieję, coraz bardziej satysfakcjonujące odpowiedzi.

<sup>14</sup> L. Manovich, *op.cit.*, s. 152.