

Autor pozostawia więc odbiorcy dzieło do dokończenia. Nie wie dokładnie, w jaki sposób zostanie ono dokończony, wie natomiast, że to skończone dzieło będzie jego dziełem, a nie cudzym, i u kresu tego dialogu interpretacyjnego utwór przybierze formę, której on będzie autorem, nawet jeżeli ktoś skonkretyzuje ją ostatecznie w sposób inny, niżby to uczynił sam twórca. Dzieje się tak zaś dlatego, że proponuje on możliwości już racjonalnie zorganizowane, ukierunkowane i wyposażone we wskazówki określające sposób ukończenia dzieła<sup>1</sup>.

Powyższy cytat wzięty z *Dzieła otwartego* Umberto Eco sygnalizuje dwa istotne problemy pojawiające się w sztuce mediów interaktywnych, dzieł hipertekstowych, a tym samym dzieł otwartych. Pierwszy dotyczy ścieżki poprzez hipertekstualną pajęczynę dzieła sztuki, drugi czegoś w rodzaju drogowskazów, które na tej ścieżce umieszcza artysta, w taki sposób, by doprowadzić interaktora do indywidualnego rozwiązania, jeśli takowe istnieje. Interaktywne dzieło sztuki, może bowiem funkcjonować również jako interaktywna projekcja dynamicznych obrazów powodująca jedynie estetyczne doznania.

Nie ulega jednak wątpliwości, iż przebycie przez interaktora każdego kawałka „hipertekstualnej ścieżki” ma indywidualny charakter, nawet jeśli jest to tylko jedna, wybrana i powtarzająca się ze skończonej liczby kombinacji ścieżka. Taką „hipertekstualną ścieżkę”, jak pisał Piotr Sitarski, „należy rozumieć jako dynamiczny układ produkcji znaczeń. W mediach interaktywnych dochodzi do zapisu ostatecznej postaci tekstu, zapis ten jest rezultatem nawigacji użytkownika i pozostawia trwałe ślady”<sup>2</sup>.

Tekst, pojęcie, które występuje w badaniach komunikacji ma szersze znaczenie niż tradycyjne językoznawcze. Pojęcie

„tekst” stało się określeniem służącym badaniu obszarów wykraczających poza językoznawstwo, często twórców niejęzykowych. Najogólniejsza koncepcja ujmuje tekst jako „miejsce produkcji znaczeń”, a więc w istocie po prostu jako „coś do odczytania”<sup>3</sup>. Pojęcie to stale ulega rozszerzeniu (m.in.: do pojęcia zakwalifikowano: praktyki kulturowe, rytuały, ubiór, zachowanie, a także „wyprodukowane” teksty, jak programy telewizyjne czy reklamy). Tekst można rozpatrywać również w kontekście dynamicznym, co jest szczególnie ważne w problematyce interaktywności.

Pojęcie hipertekstu nie odbiega daleko od samego tekstu, ponieważ jest jedynie sposobem organizacji dyskursu, wypowiedzi. Jak twierdzi Andrzej R. Mochola: „hipertekst jest bowiem jednym i zarazem wieloma tekstami. Jedną z oczywistych cech hipertekstu jest zatem jego tekstualny charakter”<sup>4</sup>. W hipertekście tekst nazywany jest często „metaleksją”<sup>5</sup>, czyli zbiorem leksji. Leksja jest jednostką podziału hipertekstu. Właściwie jest to pojęcie dotyczące zarówno hipertekstu, jak i tekstu, od niego bowiem pochodzi. Tekst literacki posiada symboliczny podział, jest to zamknięty fragment dzieła, porcja znaczenia składająca się ze słów i zdań, po odczytaniu których następuje chwilowe oderwanie czytelnika od lektury i rozproszenie powodujące połączenie sekwencji z innymi fragmentami tekstu<sup>6</sup>. Leksje hipertekstu w przestrzeni elektronicznej nie

<sup>3</sup> Ibidem, s. 100.

<sup>4</sup> A. Mochola, *Dyskretny urok hipertekstualizmu*, rozmawiają Mariusz Ptaszki i Andrzej R. Mochola, magazyn, [www.techsty.art.pl/magazyn/mochola/rozmowaindex.htm](http://www.techsty.art.pl/magazyn/mochola/rozmowaindex.htm) (20.07.2004).

<sup>5</sup> Ibidem.

<sup>6</sup> Pojęcie Rolanda Barthesa, dotyczące literatury drukowanej zapożyczono do określania hipertekstu. Zanim idea hipertekstu ziszczała się w mediach elektronicznych, pojawiały się próby krzyżowego łączenia tekstu w literaturze. Powieści drukowane oparte na hipertekstowej strukturze nazywane są prototypowymi hipertekstami. Powieściami najbardziej przypominającymi strukturę współczesnego hipertekstu są m.in.: Milorada Pavica *Słownik Chazarski* oraz *Composition no. 1* Marca Saporty opublikowany jako zbiór kartek ułożonych w pudełku jak talia kart, [www.techsty.art.pl/hipertekst/prototyp hipertekst.htm](http://www.techsty.art.pl/hipertekst/prototyp hipertekst.htm) (25.07.2004).

\* *Feedback* – z ang. *sprzężenie, reakcja*, pojęcie zaczerpnięte od P. Virillo, zob. *Ślepe pole sztuki*, rozmawiają Paul Virilio i Catherine David, [www.magazynsztuki.home.pl/globalizacja/virilio\\_davis.htm](http://www.magazynsztuki.home.pl/globalizacja/virilio_davis.htm) (17.07.2004).

<sup>1</sup> U. Eco, *Dzieło otwarte*, Warszawa 1973, s. 52.

<sup>2</sup> P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny w rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002, s. 103.

są umownymi sekwencjami, stają się fizycznie istniejącymi dynamicznymi otwartymi częstkami tekstu, po których następuje link prowadzący do następnych leksji. Twórca dzieła tworzy leksje otwarte. Użytkownik kreując kontekst dzieła w procesie nawigacji zamyka leksje w momencie, kiedy nie ma już do niej dostępu. Liczba leksji oraz stopień ich łączliwości z innymi ma niewątpliwie wpływ na stopień interaktywności dzieła. Niekoniecznie jednak ma to związek z atrakcyjnością dzieła, zdecydowanie jednak wpływa na komunikację. Choć tekst wykazuje niezwykle tendencje do „samosklejenia”, zbyt drobne leksje niszczą go zamieniając w informację bez kontekstu. Jak stwierdził Heim:

Kiedy zapisane słowa i zwroty mają dodatkowy wymiar, przybierają kształt kryształów z niezliczonymi ściankami. Można je obracać i oglądać z wielu punktów widzenia, każdy kąt staje się obrotem tego samego tekstu. Słowa i zwroty są połączone i nawarstwione. Odczucie sekwencyjnej literatury jest inne, fizycznie oddzielone teksty prowadzą do ciągłej tekstualności. Zamiast linearnego podejścia, strona po stronie, książka po książce, użytkownik łączy informację w intuicyjny i asocjacyjny sposób<sup>7</sup>.

Czytelność hipertekstu w znacznej mierze zależy od założeń jego twórcy oraz sposobu montowania: leksji, łączy, linków, zakładki. Rozwój technologii cyfrowych, ewolucja Internetu, ekonomia wywołują próby usystematyzowania i ścisłego określenia struktury hipertekstu. Precyzyjne określenie budowy hipertekstu jest oczywiście niemożliwe, ponieważ oprócz ciągłej ewolucji technologii cyfrowych, hipertekstu oraz pomysłowości jej twórców, hipertekst zawiera w sobie wiele skomplikowanych i nienazwanych dotąd elementów. Trudno też wypracować język ich określeń, często są to zjawiska matematyczne i abstrakcyjne nieznajdujące odniesień w języku pojęć humanistycznych. Mark Bernstein jako najbardziej znane wzorce budowy hipertekstu wymienił m.in.: cykl, kontur, światy lustrzane, płatawisko, siła, montaż<sup>8</sup>. W cyklu interaktor przechodzi z leksji pierwszej do drugiej, a następnie wraca z powrotem do pierwszej, by ostatecznie pójść inną drogą. Powrót do pierwszej leksji jest powtórzeniem, powtórzenie powoduje, że leksja pierwsza odczytywana jest jako kluczowa. Miejsce, w którym nakładają się cykle, Bernstein nazwał konturem. Kontur pozwala wejść do kilku cykli z jednego miejsca. Światy lustrzane to rodzaj prowadzenia narracji równole-

gle z dwóch źródeł. Płatawisko pozostawia inicjatywę interaktorowi, nie dając wskazówek kierujących jego wyborem, z każdego miejsca istnieje bowiem wejście do każdego następnego. Siła są wielowarstwowymi drzewami prowadzącymi przez warstwę dzieła do konkretnej sekwencji. W montażu, każda następna sekwencja pojawia się w nowym oknie na ekranie, pozostaje aktywna, połączona z innymi, ale zachowuje swoją tożsamość.

Hiperłącze, czyli łącze lub link, to zmaterializowany odnośnik, miejsce styku kilku leksji. Powinno ono stanowić płynne przejście pomiędzy fragmentami tekstu. Jest to moment rozgwieżdżenia się tekstu i miejsce wyboru, przed którym zostaje postawiony interaktor. Zakładka, jeśli zostaje użyta, najczęściej jest sposobem na przerwanie leksji w dowolnym miejscu. Często ułatwia ona poruszanie się po tekście, ponieważ zawiera linki do wielu fragmentów naraz<sup>9</sup>.

Hipertekstowa przestrzeń w jakikolwiek sposób zmontowana nie istnieje bez wskazówek, określonych sposobów poruszania się po niej. Interfejs, wielopłaszczyznowa komunikacja z dziełem poprzez medium cyfrowe umożliwia zaistnienie interakcji. Nie sposób „wyłączyć” interfejsu z rozważań nad hipertekstem. W sztuce mediów interaktywnych często mamy do czynienia z próbami „zminimalizowania” lub ukrycia interfejsu, najczęściej w celu uzyskania jak najbardziej płynnego przejścia pomiędzy światem realnym i wirtualnym, łagodnego zanurzenia. Jest to też kierunek rozwoju technologii cyfrowych, rozwinięcie funkcji komputera jako jedynie procesora tekstu, narzędzia komunikacji, do funkcji tego, co wytwarza wirtualną rzeczywistość<sup>10</sup>. Z taką próbą zniwelowania poczucia linii granicznej, jaką jest interfejs, mamy do czynienia na przykład w projekcie CAVE<sup>11</sup>, w którego przestrzeń użytkownik – interaktor wkracza „fizycznie” wraz ze swoim ciałem, projekcja zaś reaguje na jego ruchy. Z przeformuowanym interfejsem mamy do czynienia w przypadku: hełmu HMD – *Head Mounted Display*, rękawiczki czy kombinezonu, tutaj ciało pomimo wszystko pozostaje oddzielone od umysłu, pozbawione aktywności i podporządkowane kontroli sprawowanej przez maszynę<sup>12</sup>. Ta delikatna różnica znacznie zmienia relację człowieka i maszyny, uwypukla znaczenie odpowiednio zbudowanego interfejsu. Interfejs wprowadza pewną organizację w sferze bytów. Przejście w cyberprzestrzeń łączy się z pozbywaniem ciała. Heim

<sup>9</sup> Ibidem.

<sup>10</sup> J. Lubiak, op.cit., s. 193.

<sup>11</sup> CAVE – *Computer Animated Virtual Environment* – Animowane Komputerowe Wirtualne Otoczenie to technologia umożliwiająca zanurzenie. Kilkanaście stacji graficznych precyzyjnie generuje obrazy graficznie, a następnie wyświetla w przestrzeni sześcianu utworzonego z ekranów. Projekcja audowizualna reaguje na ruchy ciała.

<sup>12</sup> J. Lubiak, op.cit., s. 202.

<sup>7</sup> M. Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, cyt. za: J. Lubiak, *Interfejs – człowiek versus maszyna*, Kwartalnik Filmowy 2001, nr 35–36, s. 194.

<sup>8</sup> M. Bernstein, *Wzorce hipertekstów*, www.techsty.art.pl/magazyn/bernstein.htm (25.07.2004).

nazwał to „przemianą ontologiczną”<sup>13</sup>. W jego teorii cyberprzestrzeń zastępująca rzeczywistość zamiast przenikać do wnętrza, wydobywa umysł na zewnątrz, odrywa go od ciała. Zanik interfejsu może spotęgować ten proces. „Bezpieczna” rzeczywistość wirtualna zachowuje jedność ciała i umysłu.

Precyzyjnej linii granicznej, interfejsu, nie sposób przeprowadzić, jednak użytkownik – interaktor wyraźnie potrafi ją odczuć. Dzieje się tak między innymi dlatego, że komunikacji z dziełem poprzez interfejs użytkownik musi się po prostu nauczyć. Mirosław Rogala w procesie interakcji wskazał zjawisko, które nazwał krzywą uczenia się: „Krzywa uczenia się odnosi się do trudności oraz/lub czasu potrzebnego do osiągnięcia zrozumienia tego, w jaki sposób wchodzić z dziełem w interakcję i jak interpretować interfejs”<sup>14</sup>. Zrozumienie podstawowych zasad działania programu, który „produkuje” hipertekstową przestrzeń jest warunkiem zaistnienia interakcji, a później prowadzenia przez interaktora samodzielnej narracji. Nie można w tym miejscu ominąć przypadku, który mimo wszystko będzie dominował w wyborach interaktora. W określeniach działalności narracyjnej interaktora pojawia się również pojęcie „logiki snu”<sup>15</sup>. Intuicyjny, asocjacyjny charakter wyborów nie ma jednak większego znaczenia, działalność bowiem narracyjna interaktora nie musi i raczej nie powinna być tożsama z zamierzeniami narracyjnymi autora hipertekstu. Interaktor oczywiście prowadzi narrację według wskazówek autora, nazwanych przeze mnie wcześniej drogowskazami, jest zobowiązany do przestrzegania pewnych zasad stworzonych przez twórcę pseudośrodowiska, mimo to jego działanie dla autora dzieła powinno być nieprzewidywalne. Rogala pisał również o technice „mapowania dynamicznego”<sup>16</sup>, która powoduje modyfikację systemu, zakłócającą rytm powtórzeń. Oznacza to, iż te same działania interaktora powtórzone kilkakrotnie nie powodują tych samych skutków. „Mapowanie dynamiczne” wzmaga przypadkowość, rozwija w interaktorze większe skupienie, a często konieczność ponownej weryfikacji rozpoznanej logiki dzieła.

W tym miejscu należy się zastanowić nad świadomością odbiorcy dzieła interaktywnego. Wspominałam wcześniej, iż dzieło interaktywne, dzieło hipertekstowe może istnieć jako dynamiczna projekcja audiowizualna, pozbawiona większej głębi. Nie można takim dziełom odbierać wartości. Cyfrowa obróbka obrazu i dźwięku uczy widza ulegania urokowi eks-

plozji obrazów i dźwięków oraz tworzenia własnych ścieżek hipertekstowych. Można powiedzieć, iż interaktywność stanowi wartość samą w sobie i jest to niewątpliwie pewien znak czasu. Pojawiają się nawet nieśmiało teorie mówiące o tym, iż w przyszłości hipertekstualizm stanie się nurtem kulturowym. Inna rzecz, w jaki sposób w związku z tym dokonuje się przemiana widza w interaktora, osoba o postawie kontemplacyjnej pasywnej zmienia się w aktywnego twórcę własnej narracji, ścieżki przez hipertekst. Aktywność współczesnego odbiorcy jest wynikiem długotrwałych procesów zachodzących w sztuce, począwszy od eksperymentów lat 60., jak sztuka procesualna, happening, sztuka konceptualna, Fluxus, sytuacjonizm, techno-art, sztuka kinetyczna itp., które trwale zmieniły postawę odbiorcy względem dzieła sztuki. Widz stał się bardziej aktywny, ingerujący w strukturę artefaktu, bądź wręcz przejmujący częściowo prolegatywy twórcy<sup>17</sup>. Telewizja kablowa, rozwój technologii cyfrowych dopełniły to zjawisko i sprawiły, iż współczesny odbiorca jest całkowicie przygotowany do reakcji, do poruszania się w płaszczyznach hipertekstowych.

Istnieją oczywiście pewne zagrożenia związane z szerokim procesem digitalizacji, przede wszystkim dotyczą one wpływu na ludzkie myślenie, język naturalny i odbiór obrazu, a co za tym idzie odbiór świata. Wspominałam już wcześniej o tak zwanej „przemianie ontologicznej”, jaka wiąże się z przejściem w cyberprzestrzeń. Innym skutkiem poruszania się po środowisku cyfrowym jest postępująca zmiana logiki tak zwanej opisującej, występującej w języku naturalnym, w logikę symboliczną, matematyczną<sup>18</sup>. Użytkownik – interaktor musi zweryfikować sposób funkcjonowania określony przez logikę i dostosować ją do wymagań działania komputera, skłonić się ku abstrakcyjnym relacjom i sztucznym strukturom. Georg Boole wskazał, iż ten abstrakcyjny język symboli zmienia nasz kontakt z językiem naturalnym, ponieważ nie posiada odniesień do rzeczywistości<sup>19</sup>. Trzeba jednak przyznać, że rozwój systemów komputerowych coraz bardziej ułatwia komunikację z maszyną cyfrową, a odpowiedni interfejs obsługę tych systemów. To sprawia, że proces komunikacji z komputerem coraz bardziej naśladuje komunikację „naturalną” i jeśli nawet abstrakcyjny język symboli nie posiada odniesień do rzeczywistości, to znajduje odpowiedniki wirtualne, te z kolei często znajdują odpowiedniki rzeczywiste. Piotr Sitarski nazwał ten proces „fikcjonalizacją interfejsu”<sup>20</sup>. Polega to na przypisywa-

<sup>13</sup> M. Helm, op.cit., s. 194.

<sup>14</sup> M. Rogala, *Doświadczenie sztuki interaktywnej*, [w:] M. Rogala, *Gesty wolności. Prace z lat 1975–2000*, red. R. W. Kluszczyński, Warszawa 2001, s. 193.

<sup>15</sup> Pojęcie zaczerpnięte z tekstu M. Ameriki, *Świadomość hipertekstualna*, [www.techsty.art.pl/amerika/amerika.htm](http://www.techsty.art.pl/amerika/amerika.htm) (25.07.2004).

<sup>16</sup> M. Rogala, op.cit., s. 41.

<sup>17</sup> R. W. Kluszczyński, *Spółczesność i informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Kraków 2001, s. 102.

<sup>18</sup> Teoria Georga Boole'a, zob. J. Lubiak, op.cit., s. 192.

<sup>19</sup> Ibidem, s. 193.

<sup>20</sup> P. Sitarski, *Terminalne obrazy. O specyfice wizerunków wytwarzanych komputerowo*, [w:] *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*, red. A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak, Białystok 1998, s. 235.

niu abstrakcyjnym działaniom komputera konkretnych materialnych odpowiedników. Jest to długotrwały proces związany z upowszechnianiem systemów komputerowych. W szczególności zaś chodzi o ewolucję interfejsu. Łatwo zauważyć tę różnicę na podstawie rozwoju choćby popularnego systemu Windows, którego pierwsza rewolucyjna przemiana polegała na zgrafizowanym interfejsie. Do komunikacji z maszyną zaczęto wykorzystywać znaki ikoniczne, dokonała się tak zwana wizualizacja interfejsu<sup>21</sup>. Znaki początkowo bardzo umowne stopniowo zyskiwały coraz większą iluzyjność w naśladownictwie rzeczywistych przedmiotów i czynności dzięki towarzyszącym czynnościom, na przykład animacjom i dźwiękom lub choćby komunikowaniu się z maszyną za pomocą etykiet głosowych. Doświadczenie pełnej iluzji jest niewątpliwie pragnieniem twórców rzeczywistości wirtualnej i oczekiwaniem odbiorców. To pragnienie iluzji zbliża rzeczywistość wirtualną do rzeczywistości w ogóle, ponieważ polega na dążeniu do zatracenia granic pomiędzy tymi światami.

Trudno określić, w którym dokładnie miejscu zaczyna się rzeczywistość wirtualna, tak jak nie sposób precyzyjnie wytyczyć linii granicznej interfejsu. Niewątpliwie zanurzenie ma związek z projekcją na żywo, z czasem, w którym następuje i trwa. Pojawia się zatem dodatkowa istotna wartość – prędkość wymiany danych. Wcześniej podążając za myśleniem Heima rozdzieliłam dwie funkcje komputera jako procesora tekstu, narzędzia komunikacji oraz komputera jako tego, co produkuje rzeczywistość wirtualną. Podział taki jest być może sztuczny, ale uosabia pewne dodatkowe wartości, które zawiera w sobie funkcja druga. Zanurzenie wymaga pewnych określonych warunków, pewnego wzmocnienia iluzji oraz realnego czasu, w którym się uosabia. Jak pisał G. Skirrow, w analizie gier wideo: „chodzi o przezwyciężenie określonego kryzysu”, bo przecież „kryzys jest zawsze teraz, w realnym czasie, na żywo. Nie ma retrospekcji czy futurospekcji. Gra dotyczy teraźniejszości i rzeczywistości poprzez osobę uczestnika”<sup>22</sup>. Podobnie rzecz się ma w interaktywnych dziełach sztuki, chodzi bowiem o narrację, którą prowadzi interaktor. To właśnie narracja dzieje się w realnym czasie. Artysta mediów interaktywnych tworzy wirtualną przestrzeń, odpowiada za jej kształt, konstrukcję i wygląd. Jeśli pojawia się narracja, odpowiada za nią, najczęściej jednak, jak pisał Sitarski: „uwidacznia się właśnie przez brak narracji, przez istnienie świata, w którym 'nic się nie dzieje', który po prostu jest”<sup>23</sup>. Buduje zatem „wir-

tualny twór”, hipertekstualną przestrzeń zawieszoną w czasie, która do tego momentu należy do niego<sup>24</sup>.

W tym miejscu rola twórcy w zasadzie się kończy, dopiero odbiorca w procesie interakcji powołuje dzieło do istnienia, ale czyni to jedynie na ten moment, w którym dokonuje procesu interakcji z dziełem. Zarówno interaktor, jak i twórca dzieła mają świadomość nietrwałości swoich działań, być może chodzi tylko o emisję i recepcję wrażeń, proces komunikacji. Paul Virilio mówił również o delokalizacji sztuki<sup>25</sup>. Jest to proces prowadzący do dematerializacji sztuki. Virilio wskazał, analizując historię sztuki, jak stopniowo sztuka pozbywała się trwałych i materialnych nośników lokalizowanych w określonych miejscach. Począwszy od malarstwa jaskiniowego, fresków, przypisanych do określonego miejsca, poprzez malarstwo sztalugowe, które ulegało częściowej dyslokacji, mogło bowiem zostać przemieszczone, po reprodukcje fotograficzne, CD-ROM, będący jeszcze nośnikiem materialnym, aż po sztukę interaktywną, która według niego jest ostateczną delokalizacją, polegającą na natychmiastowej wymianie w wirtualnej rzeczywistości, *feedbacku*<sup>26</sup>.

Wspominałam jednak, że w mediach interaktywnych może dojść do zapisu ostatecznej postaci tekstu, który ukształtuje się w procesie nawigacji, narracji użytkownika. Nie jest to ostateczny kształt dzieła lub jedyny jego kształt. Jest to tylko jedna ze ścieżek, jaką obiera pojedynczy interaktor, każdy kolejny może stworzyć, kolejną indywidualną jego postać. Trudno nie uznać tej różnorodności, otwartości struktur tekstu dzieła jako jego zaletę. Zaangażowanie interaktora w proces tworzenia dzieła może wzmocniać jego emocjonalny odbiór, tworząc bardziej intymny proces komunikacji. Przecież język sztuki jest pewnym systemem komunikacji.

Pozostaje pytanie, na ile artysta, twórca dzieła zrzeka się na rzecz odbiorcy kontroli nad dziełem. Jak pisał Eco: „Dzieło jest otwarte, ale tylko w obrębie określonego pola relacji”<sup>27</sup>.

Zacznijmy od stwierdzenia, że twórca dzieła na poziomie zewnątrztekstowym, interaktor wewnątrz tekstu. Pomijając szczególne przypadki, wszelkie działania odbiorcy – interaktora zewnątrztekstowe doprowadzają do zniszczenia dzieła, co nie wpływa zasadniczo na jego kształt (na przykład dopisywanie tekstu w książce należy traktować jako jej niszczenie, nie zaś jako proces przebudowy (modyfikacji) tekstu, na kształt utworu nie ma to wpływu, nawet jeśli pojawia się to we wszystkich egzemplarzach, jak w przypadku błędów drukarskich. Podobnie zachowanie widza w kinie nie ma wpływu na kształt

<sup>21</sup> Ibidem.

<sup>22</sup> G. Skirrow, *Piekielna wizja: analiza gier wideo*, za: A. Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy*, Kraków 1997, s. 110

<sup>23</sup> P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym...*, s. 81.

<sup>24</sup> Pomijam w tym miejscu skomplikowany problem zbiorowego autorstwa dzieła, wyodrębniając jednostkowego nadawcę dzieła.

<sup>25</sup> P. Virilio, op.cit.

<sup>26</sup> Ibidem.

<sup>27</sup> U. Eco, op.cit., s. 51.

dzieła filmowego. Twórca i interaktor działają zatem na poziomach sobie nawzajem niedostępnych. Twórca nie ma wpływu na kształt ścieżki hipertekstowej odbiorcy. Mimo to swoboda działań interaktora zależy od możliwości i ograniczeń, jakie artysta utworzy. Twórcy niechętnie oddają władzę nad dziełem w ręce odbiorców, dlatego często interakcja z dziełem jest tylko pozorna, a widz zostaje wmanipulowany w grę opartą na nierównych zasadach. Należy jednak odróżnić status interaktywnego dzieła sztuki, od interaktywnych rozrywek, gier komputerowych. W sztuce bowiem takie „nadużycie” może służyć aktywności interpretacyjnej dzieła, wzmocnieniu odbioru, być zabiegiem przemyślanym i uzasadnionym. Również aktywność motoryczna odbiorcy oraz jego obecność w obszarze dzieła sztuki może zostać wbudowana w strukturę dzieła. Artyści mediów interaktywnych często używają wizerunku odbiorcy w postaci na przykład bezpośredniej transmisji z kamer jako elementu dzieła. Wiele interaktywnych dzieł sztuki wymaga od interaktora również ekspresji artystycznej, nieskrępowanej, czasem naiwnej twórczości. Ta bezpośrednia wymiana, emisja i reakcja, oparta na mniejszym lub większym przypadku, staje się podstawową wartością sztuki mediów interaktywnych. Zresztą przypadek ma tu niebagatelną rolę, podobnie jak już wspomniana wielorakość, otwartość struktur tekstowych dzieła działa na jego korzyść. Istnieje też pewna magia komunikacji poprzez maszyny cyfrowe.

Odtóżmy teraz na bok wszelkie zagrożenia związane z dehumanizacją tego procesu i zastanówmy się nad tym, jak szeroki obszar otworzył się dla działalności artystycznej dzięki zaawansowanym technologiom cyfrowym i jak daleko zmienia to jej oblicze. Hipertekst, krzyżowe łączenie tekstu nie jest na

pewno następstwem tego procesu, jego korzenie sięgają dużo głębiej, ale dopiero w mediach cyfrowych pojawiła się możliwość urealnienia i rozwoju hipertekstu. Zapis binarny powoduje łagodne przenikanie się różnych struktur oraz ich wzajemną transformację. Daje to szerokie pole łączenia różnych tekstów, mediów, dyskursów, rozwija zakres ich wzajemnego na siebie oddziaływania. Andrzej Gwóźdź nazwał te formy „hybrydami medialnymi”, zaś cyfrowy proces ich płynnych przekształceń postaciowych, jednego medium w drugie – „morfizacją”<sup>28</sup>. Ta możliwość „sterylnego” łączenia struktur medialnych możliwa jedynie w technologiach cyfrowych pozwala tworzyć rozbudowane dzieła intermedialne o niespotykanej dotąd różnorodności: „A więc już nie tylko literatura obok filmu, ale także pismo w filmie; już nie tylko obrazy malarskie w obrazach filmowych, ale również malowanie komputerem, i to do tego stopnia, że powstaje nowa kategoria rzeczywistości przedstawionej – rzeczywistość wirtualna” – pisał A. Gwóźdź<sup>29</sup>. Można powiedzieć, że dzieło hipertekstowe jest otwarte już nie tylko w kontekście dialogu interpretacyjnego, ale również poprzez cyfrową strukturę, która umożliwia łączenie wielorakich form postaciowych w obszarze różnych systemów, dotyczy to zarówno technologii, jak i kultury (spotkanie odmiennych formacji obrazów). Ta wymiana, *feedback* odbywa się zarówno w obszarze komunikacyjnym pomiędzy człowiekiem i maszyną, jak i w styku różnorodnych modalności obrazowych, tekstualności, dyskursów.

<sup>28</sup> A. Gwóźdź, *Interfejsy widzialności*, [w:] *Intermedialność w kulturze końca XX wieku...*, s. 178.

<sup>29</sup> *Ibidem*.