

**Doświadczenie w sztuce interaktywnej
czyli *homo experimentator*
w laboratorium ontologicznym**

Myśląc o sztuce współczesnej, szczególnie nurcie multimedialnym, czy *hipermedialnym*¹ nieuchronnie napotykamy na problem **interaktywności**. Niemal automatycznie nasze myślenie kierowane jest w stronę zagadnień związanych z dynamicznym rozwojem najnowszych technologii przede wszystkim komputerowych. Jak podkreślają Martin Rieser i Andrea Zapp², upewnia nas to w niezbyt być może trafnym przeświadczeniu, że ewolucję współczesnego języka sztuki możemy zrozumieć, śledząc zmiany w zakresie rozbudowy i modyfikacji interfejsu. Z jednej strony, stanowisko to podziela wielu autorów komentujących fenomen sztuki interaktywnej, z drugiej zastanawia fakt, czy rzeczywiście jest to główny powód pojawienia się w obszarze sztuki zjawiska interaktywności, i czy współczesna technologia jest tym czynnikiem, który zdefiniował jej kształt³.

Warto w związku z tym prześledzić drogę, jaką pokonała interaktywność, zanim trafiła na grunt działań artystycznych i jakie związki łączy ją z postępem technologicznym⁴.

Faktem aktualnie niepodważalnym jest, iż pojęcie **interaktywność** stało się kluczowym dla całej rzeszy przedstawi-

cieli nauk społecznych, humanistyki, *cognitive science*. Szczególnie istotne stało się w tym kontekście rozpowszechnienie technologii komputerowych.

Sięgając w przeszłość łatwo zauważyć, iż naukę o rozumieniu, poznaniu, umyśle człowieka „od dawna łączą z komputerem zażyłe stosunki”⁵. Komputer, świat maszyn, świat uniwersalnych umysłów – Pascalowskich „myślących trzcin” – stał się inspirującym źródłem metafor, jak i narzędziem badania umysłu, pamięci, emocji i motywacji⁶. Współtowarzyszem badań i jednocześnie osobą badaną. W tym nurcie powstają klasyczne już modele pamięci człowieka uzmysławiające przede wszystkim jej dynamiczny: rekonstrukcyjno-konstrukcyjny charakter⁷. Architektura umysłu widziana jest więc jako płatanina mniej lub bardziej uporządkowanych połączeń tłumaczac być może skomplikowany i dynamiczny system konstruowania dzieł sztuki interaktywnej. Przypisanie udziału w tworzeniu nie tylko odbiorcy, ale również umysłem uniwersalnym – maszynom – reminiscencja badań nad AI⁸ – może wyjaśniać upodobnienie procesu powstawania dzieła do przebiegu aktywnej i intencjonalnej siły rzeczy rekonstrukcji zdefiniowanej aktualnością. Radykalnym stanowiskiem w przestrzeni sztuki jest przypisanie maszynom autorstwa bądź współautorstwa. Woody Vasulka pracując nad pamięcią obrazową przyznawał, że dialog z maszyną jest istotą tworzenia. Dialog

¹ Termin stosowany m.in. przez Ryszarda Kluszczyńskiego w celu wyodrębnienia i podkreślenia specyfiki działań artystycznych uciekających się do wykorzystania mediów nieliniowych – hipermediów, zob. R. W. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka Multimediów*, Kraków 2001.

² *New Screen Media/Cinema/Art/Narrative*, red. M. Rieser, A. Zapp, London 2002.

³ Przykładem, jednym z licznych, aczkolwiek ze względu na autorytet autorów być może szczególnie ważnym, jest stanowisko Woody’ego Vasulki i Davida Dunna. Oba podkreślają znaczenie interaktywności wywodzącej się z badań nad technologiami komputerowymi, systemami kontroli oraz AI. Projekty obu artystów potwierdzają ten nurt poszukiwań zob.: www.artscilab.org/pages/brotherhood.html (21.01.2005).

⁴ Intencjonalnie pominiemy problem dzieł interaktywnych poprzedzających wykorzystanie maszyn do działań artystycznych. Zagadnienie genezy in-

teraktywności w sztuce odsyłające do działań w przestrzeni sacrum jest zagadnieniem złożonym i nie może być wystarczająco przedstawiony w niniejszym tekście. Mamy świadomość, że prezentowany komentarz jest wycinkiem szerszego kontekstu, który może stanowić problematykę szerszych rozważań.

⁵ D. E. Rumelhart P. H. Lindsay, D. A. Norman, *A process model for long-term memory*, [w:] *Organization of memory*, ed. E. Tulving, W. Donaldson, New York 1972.

⁶ Z. Chlewiński, *Umysł. Dynamiczna organizacja pojęć*, Warszawa 1999.

⁷ J. R. Anderson, *Cognitive Psychology and Its Implications*, New York 1980. Niniejsza publikacja należy do kanonu *cognitive science*.

⁸ Dyskusja wokół problemu sztucznej inteligencji oraz zagadnień związanych z reprezentacją rzeczywistości przedstawiana bywa w rozmaitych konwencjach. Bogaty przegląd stanowisk zob.: D. R. Hofstadter, D. C. Dennett, *The Mind’s I: Fantasies and Reflections on Self and Soul*, New York 1981.

wynikający z interakcji zakłada istnienie relacji interpersonalnej, istnienie równoprawnego podmiotu w interakcji⁹.

Ewolucja tego stanowiska przechodząc od fascynacji „aktywnym i ekonomicznym umysłem tworzącym maksymalnie inkluzywne i dystynktywne modele rzeczywistości”¹⁰ zmierzając ku zapomnianym ideom subiektywnie odwzorowującej zdarzenia Jaźni (*Self – Ja*) oraz umysłu wyłaniającego się z gmatwaniny społecznych i aktualnych interakcji¹¹. Świat wewnętrznych znaczeń coraz częściej uznaje się za idiosynkratyczne, ale równorzędne odzwierciedlenie rzeczywistości. Badacze umysłu opisują mapy poznawcze przestrzeni, w której funkcjonuje człowiek, zadziwieni subiektywnością odbicia czegoś tak obiektywnego i niepodważalnego jak rzeczywistość fizyczna i środowisko zewnętrzne¹². Świat jawi się wówczas jako coraz mniej logiczny i uporządkowany. Prekursor badań nad poznaniem – Edward C. Tolman mówił o świecie oraz o przestrzeni ludzkiego czy też maszynowego umysłu jako o „cudownym labiryncie”¹³, który kształtowany jest przez intencjonalne działania podmiotu – kimkolwiek i czymkolwiek by on nie był. Podkreśla się znaczenie struktury ludzkiego poznania determinującej przebieg percepcji, rozumowania i doświadczenia. Struktura – zdumiewająca gmatwanina skojarzeń i zasad porządkujących, znajduje niejednokrotnie odzwierciedlenie w gestach, znakach, graficznych mapach – notacjach strategii poznawczych człowieka¹⁴.

⁹ Praca *Art of Memory* W. Vasulki pokazuje, jak obdarzona profetyczną pamięcią obrazową maszyna staje się współtwórcą polichronicznego obiektu filmowego; zob. www.vasulkas.org (19.09.2004); zob. też R. W. Kluszczyński, op.cit.

¹⁰ M. Materska, *Wstęp do psychologii z elementami historii psychologii*, Warszawa 2001, s. 71.

¹¹ H. Blumer, op.cit.

¹² „Jesteśmy przekonani, że w trakcie uczenia się w mózgu szczura powstaje coś na kształt mapy terenu. Podzielamy pogląd tamtej szkoły (bodziec-reakcja), że szczur biegnący przez labirynt ma kontakt z bodźcami i w końcu w wyniku działania tych bodźców reakcja rzeczywiście następuje. Jednak myślimy, że procesy zachodzące w tym czasie w mózgu są bardziej skomplikowane, układają się we wzorce i często bardziej autonomicznie, niż uważają zwolennicy psychologii wspartej na bodźcu i reakcji...” E. C. Tolman, *Cognitive maps in rats and men*, *The Psychological Review* 1948, nr 4, s. 189–208.

¹³ Najnowsze badania pokazują, jak umysł człowieka w sytuacji niejednoznaczności, tajemniczości próbuje za pomocą map uprościć nieoznaczność zadania. Model map poznawczych zastosowano do badań nad orientacją w multimedialnych bibliotekach i ich dostosowanie do prawideł rządzących mapą poznawczą. Graficzna analiza strategii przeszukiwania zasobów *World Wide Web* pokazuje *on-line*, jak podróżujemy po przestrzeniach znaczeń, których nie umiemy całościowo reprezentować, jak wyszukujemy sensowność w pozornym chaosie. Podobną strategię stosuje się w badaniach przestrzeni fizycznej. Klasyczne ujęcie i założenia behawioryzmu poznawczego, tak jak już wcześniej zaznaczyliśmy znajdują się w artykule E. C. Tolmana z 1948 roku. Pamiętać również należy, iż współczesne badania zazwyczaj prowadzone są w paradygmacie psychologii ekologicznej.

¹⁴ J. R. Anderson, *Cognitive Psychology and Its Implications*, New York 1980.

Paradoks opracowywania prawdy o świecie i „ustalania” wersji o własnej przeszłości odnajdujemy również w interaktywnych pracach nowego nurtu w sztuce. Odbiorca zaproszony jest do spotkania z zadziwiającymi właściwościami przestrzeni, które niejednokrotnie są tylko lustrem jego własnego umysłu¹⁵.

Człowiek tutaj to PODMIOT poznający, dzięki wchodzeniu w interakcję z otoczeniem przedmiotów i ludzi; wchodzący w interakcję ze światem symboli, i to zarówno symboli zadanych, jak i wygenerowanych podczas samej interakcji. Podmiot ów nie podlega już determinizmowi, choć ograniczony staje się prawdopodobieństwem swych wyborów od przyjmowanych w danym kontekście ról¹⁶. W obszarze dzieł sztuki interaktywnej zasada ta stanie się jedną z głównych, oznaczając wolny wybór widza, a tym samym możliwość współtworzenia dzieła, z drugiej jednak strony „udział” w dziele ogranicza się do zaprogramowanych przez artystę kolejnych etapów dzieła.

Pierwsze dzieła o charakterze interaktywnym m.in. Jeffreya Shawa *Points of View* (1983/1984) oraz Lynn Hershman *Lorna* (1984) pozwalały widzom samodzielnie sterować i aktywnie uczestniczyć w narracji dzieła¹⁷. Interaktywność bowiem daje możliwość wchodzenia widza w relacje z dziełem sztuki. Nie posiada ono, skończonej, ostatecznej formy; jest to dzieło otwarte, przygotowane na ciągłą interwencję jej odbiorców – interaktorów. Odbiorca dzieła interaktywnego w odróżnieniu od sytuacji kontemplacji w tradycyjnej sztuce jest jednocześnie źródłem akcji, jak i reakcji. Dopiero indywidualnie i dynamicznie przebywając „hipertekstualną ścieżkę”, jak pisał Piotr

¹⁵ Interesującym problemem byłaby analiza graficznych notacji potencjalnych interakcji w dziełach interaktywnych. Graficzne notacje oparte na zasadach kartografii spotykane są jeszcze przed wkroczeniem w pole sztuki hipermediów. Ważne byłoby w takim ujęciu zwrócenie uwagi na powiązanie najwcześniejszych dzieł interaktywnych z problemem rytuału – który dzięki perspektywie interakcji ożywiłby zastygłą matrycę notacji. Wydaje się, że w przestrzeni sztuki, a wcześniej szerzej w przestrzeni sacrum, przykładami takich notacji mogą być, jak podkreśla Wiesław Juszcak, „występne ornamenty”. W prowadzenie tego terminu umożliwia odróżnienie rzeczonych „występnych ornamentów” od przedstawień symbolicznych; zob. W. Juszcak, *Występny ornament, czyli o napęciach między sztuką a kulturą*, zob. [w:] W. Juszcak, *Fragmenty. Szkice z teorii i filozofii sztuki*, Warszawa 1995. Wydaje się, że notacje te spotykane mają być choćby pod postacią przedstawień w świątyniach, rysunków, mozaik będących nieodzowną częścią rytuału, a współcześnie choćby grafiki muzycznej czy „scenariuszy” działań interaktywnych. Zagadnienie to sygnalizujemy jedynie, rozwinięcie wymagałoby bardziej systematycznej analizy, która przekracza jednak założenia niniejszego artykułu.

¹⁶ G. H. Mead, *Mind, Self and Society*, Chicago 1934.

¹⁷ Jako początki sztuki interaktywnej wymienia się m.in. poszukiwania Awangardy, happening, instalacje *closed-circuit* i projekty realizowane w studiach telewizyjnych oraz pierwsze prace powstające za pośrednictwem komputera, zob. S. Dinkla, *Pioniers Interaktiver Kunst*, ZKM/Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe 1997, s. 25.

Sitarski, w odniesieniu do dzieł hipertekstowych dochodzi do „zapisu ostatecznej postaci tekstu, zapis ten jest rezultatem nawigacji użytkownika i pozostawia trwały ślad”¹⁸.

Jak widzimy, działanie w sytuacji interakcji jest **konstrukcją**. Jak to ujmował psychologizujący filozof George Herbert Mead, zachowanie człowieka to nie proste wyzwolenie reakcji – istota ludzka tworzy je postrzegając i interpretując cechy sytuacji, w której działa¹⁹. Jeśli uzmystowimy sobie wagę założenia o indeterminizmie oraz konstrukcyjnym charakterze procesu powstawania doświadczenia wynikającego z interakcji, powinniśmy podkreślić niebagatelną rolę **znaczeń** oraz ich genezy.

Kreacja znaczeń i reakcje na nie w dziele interaktywnym mogą przybierać formę różnorodną. Najpłytsza to możliwość wyboru przebiegu sytuacji, po nieświadome współtworzenie przestrzeni wirtualnej, która staje się kontekstem nowych gestów człowieka. Przykładem może być interaktywny film *The Twelve Loveliest Things I Know* Christophera Halesa (1996)²⁰. Artysta snując zawiłą opowieść za pośrednictwem interaktywnych obrazów, prowadzi nas przez świat dziecięcego umysłu, w którym po wielu perypetiach z nieosiowością historii, meandrach Proustowskiego „poszukiwania sensu na granicy przedmiotu i doświadczenia”²¹ oraz dialogu z postaciami, których znaczeń do końca nie odgadniemy, odnajdujemy głównego bohatera – chłopca kochającego błękit, być może samego Halesa. Świat naiwnej narracji staje się w tej opowieści kodem odczytań naszego doświadczenia, samopoznania. Dzieciństwo – budulec tożsamości zamknięty w pytaniach o dwa- naście najpiękniejszych rzeczy – świat utracony.

Odbiorca cierpliwie przemierzając dziecięce historie, wmontowane w krajobraz sekwencje – jakby z ruchomego „albumu pamięciowego” – stanowiące przewodnik po czyjejś historii, domyśla się, błędzi, podejmując Gadamerowską grę²² – w tym przypadku grę interaktywnych znaczeń. To od nas zależy, czego się dowiemy, czym damy się ovladnąć i zafascynować. Kogo odnajdziemy w bohaterach; kogo za ich pośrednictwem odnajdziemy w sobie.

W przypadku realizacji bardziej zaawansowanych technologicznie i konceptualnie mamy do czynienia coraz silniej z eksperymentami o charakterze ontologicznym. Efekt ten eksponują realizacje wykorzystujące przestrzeń wirtualną jako kontekst działań artystycznych. W pracy japońskiej artystki Seiko Mikami *Molecular Informatics: morphogenic substance*

via eye tracking z 1996²³ roku widz-użytkownik zamknięty zostaje w przestrzeni, którą współtworzy, wędrując przez labirynt wykreowany za pomocą ruchu gałek ocznych. Początkowo nie zdaje sobie sprawy, iż porusza się po własnym wnętrzu, zapoznając się z nim. Jego nieświadomość staje się jednocześnie siłą sprawczą w dziele.

Zachowanie – reakcja (widza) zatem nie jest tu co prawda zdeterminowana, ale trudno też przyjąć bez komentarza założenie o pełnym jego indeterminizmie. Ryszard Kluszczyński, podejmując próbę systematyzowania pojęć dość chaotycznie narosłych wokół krytyki działań interaktywnych, pisze, iż zadaniem artysty w przypadku sztuki interaktywnej staje się stworzenie „układu kontekstu, w którym odbiorca konstruuje przedmiot swego doświadczenia oraz jego znaczenie”²⁴. Artysta tworzy „rodzaj metanarracji” – kreuje przestrzeń możliwych, potencjalnych interakcji. Interakcja zatem, a wiemy to z założeń Meada, w dziele sztuki również, nie może być w całości przewidziana na podstawie poprzedzających ją warunków²⁵. Teza ta niejednokrotnie popycha badaczy eksperymentów interaktywnych do ogłaszania „śmierci autora”. Współczesny komentarz jednak daleki jest od tak radykalnej konkluzji.

Dzieło interaktywne w szczególny sposób uzmystawia nam jak bardzo niezaprzeczalny indeterminizm człowieka (odbiorcy-interaktora) postawionego wobec świata generowanych przez niego znaczeń, jest jednocześnie przez nie ograniczany.

W kontekście omówionych też można stwierdzić, iż nieprzewidywalność aktualnej interakcji sprowadzona zostaje do pewnej przestrzeni znaczeń, w której zachodzi interpretacja i podejmowanie decyzji co do własnych zachowań. Bliższe wydaje się nam zatem określenie Karla R. Poppera, który wskazując na otwartość naszych wyborów podkreśla ich mniejsze lub większe prawdopodobieństwo w zależności od tego co je poprzedzało – czyli stanu wyjściowego²⁶. W komentarzu interakcjonistów, kontynuatorów idei Meada czynnikiem ograniczającym pierwotnie zakładany indeterminizm są przyjmowane przez ludzi role. Role u Meada przyjmowane przede wszystkim w kontekście społecznym prowadzą do zawężenia swobody interpretacji i ukierunkowania decyzji co do przyszłych reakcji²⁷. Tezy te biorąc pod uwagę dyskutowany charakter dzieła interaktywnego: jego interpersonalności, dialogiczności, procesualności i otwartości można rozszerzyć na sytuację odbiorcy – interaktora²⁸.

¹⁸ P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny w rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002, s. 103.

¹⁹ G. H. Mead, op.cit.

²⁰ C. Hales, *Interactive Film and New Narrative Interfaces*, [w:] M. Rieser, A. Zapp, *New Screen Media/Cinema/Art/Narrative...*, s. 105.

²¹ M. Proust, *Pamięć i styl*, Kraków 2004.

²² H. G. Gadamer, *Prawda i metoda*, Warszawa 2004.

²³ Zob. www.idd.tamabl.ac.jp/artworks/Molecular_Informatics/Index.htm (25.09.2004).

²⁴ R. W. Kluszczyński, op.cit.

²⁵ G. H. Mead, op.cit.

²⁶ K. R. Popper, *Wszechświat otwarty. Argument na rzecz indeterminizmu*, Kraków 1996; zob. też. K. R. Popper, *Świat skłonności*, Kraków 1996.

²⁷ G. H. Mead, op.cit.

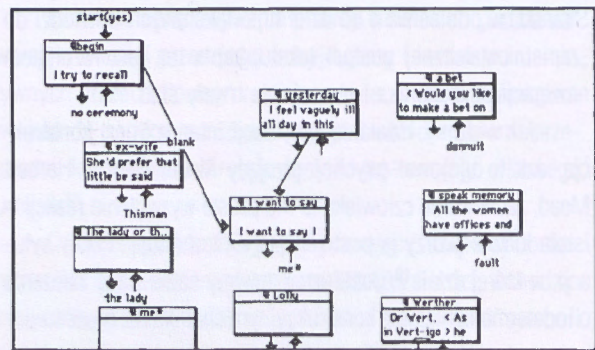
²⁸ R. W. Kluszczyński, op.cit.

W dziele sztuki interakcja zachodzi w czasie. W jej toku pojawiają się gesty, czyli fragmenty działań wyznaczające ich przeszły przebieg. Mogą to być słowa, dźwięki, ruchy czy ubiór. Znaczenie takich gestów tkwi we fragmentach działań, czyli zachowaniach, które po nich następują. Gesty, które mają jasne znaczenie – pozwalają przewidywać te same zachowania – dla tych, którzy je prezentują, i dla tych, którzy je obserwują stają się znaczącymi symbolami. Znaczące symbole zatem leżą u podstaw organizacji interakcji²⁹.

I tak wirtualni bohaterowie dzieł interaktywnych zdają się sami stanowić o gestach i pozostawianych śladach dzięki, którym widz przechodzi kolejne poziomy wtajemniczenia. U Luca Courchesne'a w *Salon des ombres* (1996) czy u Jill Scott *Frontiers of Utopia* (1995) i *Beyond Hierarchy?* (2000) dzięki strukturze dzieła oraz interaktywnemu udziałowi widza wirtualne postacie z różnych epok mogą spotkać się poza czasem i konkretnym miejscem, stawiać pytania, kierując je jakby do widza, czy też wchodzić w interakcję z kolejnymi współbohaterami. Kolejność, temat rozmowy i kolejne historie następują dzięki wyobraźni użytkownika. To on zdecyduje, czy „Mary” żyjąca w 1900 roku przeprowadzi rozmowę z „Marie”, która w latach 70. walczyła o wolność i pokój na świecie (*Frontiers of Utopia*), lub „Piotr” – polski górnik żyjący w latach 40. XX wieku będzie wymieniał poglądy z „Sabine” pracownikiem firmy elektronicznej z końca wieku XX. Narracja podobnie jak w prozie Prousta czy Joyce'a nie rozwija się w sposób linearny – następujących po sobie wydarzeń i skutków, lecz układa się warstwami, z których wszystkie mogą się ze sobą dowolnie łączyć.

Przykładami tego typu realizacji są niemal wszystkie dzieła sztuki interaktywnej, w których komputer, a raczej uściślając interface spełnia rolę mediatora między tym co zapamiętane a bezpośrednim, dziejącym się w czasie rzeczywistym działaniem widza-użytkownika. Prace takich artystów, jak Luc Courchesne'a, Jill Scot, Kena Feingolda czy Christophera Halesa zostały zaprojektowane jako aktywne i otwarte przestrzenie, w których narracja poddana jest nieustannym procesom zmian, a przez to ciągłej dekonstrukcji. Jest ona bowiem podporządkowana wyborom i interakcji odbiorcy. Struktura narracji dzieła interaktywnego upodabnia się więc do hipertekstowych form literackich, z których jedną z pierwszych tzw. „interactive fiction” było *Afternoon* Michaela Joycea (1987). Był to rodzaj interaktywnego tekstu, który w wersji podstawowej skomponował sam autor, natomiast porządek jego wątków i epizodów

²⁹ S. Cubitt, *Spreadsheets, Sitemaps and Search Engines: Why Narrative Is Marginal to Multimedia and Networked Communication, and Why Marginality Is More Vital than Universality*, [w:] *New Screen Media/Cinema/Art Narrative...*, s. 3.



Il. 1. Michael Joyce, *Afternoon* (1987)

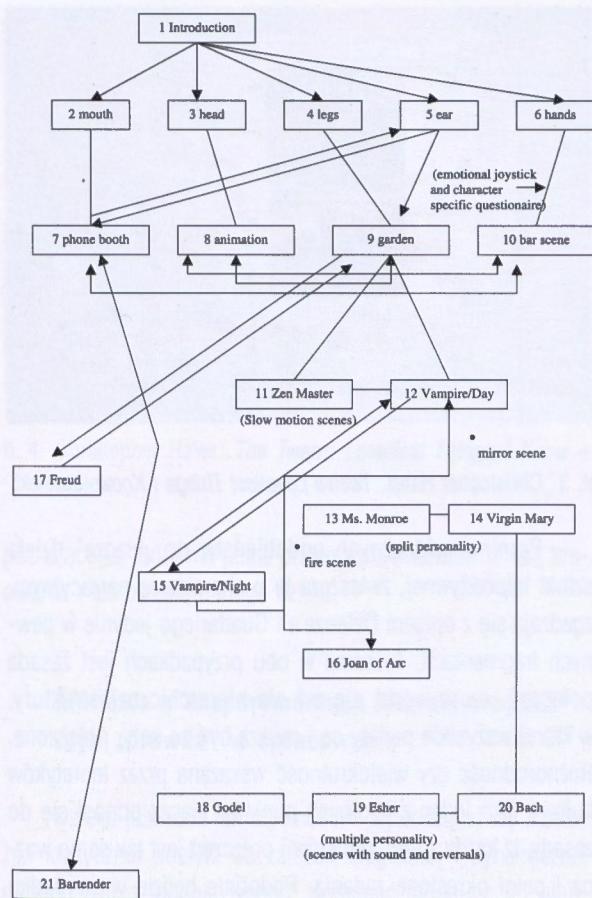
był tworzony przez czytelników³⁰. Kolejne wersje „sieciowych” – hipertekstowych kolaży z upływem czasu miały coraz bardziej skomplikowane struktury, upodabniając się tym samym do „kłącza” – plątaniny aktywnych punktów, powiązań, przewarstwień ale i miejsc ciągłych przebudowań i rozpadu.

Idąc tym tropem człowiek w dziele interaktywnym to PODMIOT POZNAJĄCY, a nie CZYSTA JA-Ń klasycznych epistemologów. Podmiot eksperymentujący wyposażony „w ciało, będące instrumentem jego działania”³¹ i jakby przez analogię do badań w laboratorium za pomocą eksperymentu interweniujący w otaczający go świat – tutaj w kształt interakcji, niekoniecznie prowadząc tą metodą do lepszego poznania rzeczywistości generowanej w dziele i jej wyjaśnienia, co raczej predestynowany do jej zmieniania, przez kreowanie nowych zdarzeń. Wylania się z tej charakterystyki obraz co najmniej paradoksalny: marionetka niewiadomej z kreacyjną mocą sprawczą – *homo experimentator* o świadomości dziecięcego umysłu. W dziele interaktywnym jesteśmy zatem marionetkami własnych wyborów. Nie samopoznanie – choć interakcja pozwala na autorefleksję, umysł może stać się dla siebie zagadką, zadaniem, któremu musi sprostać – ani też poznanie, rozpoznanie sytuacji, ale zmienianie, kreowanie, testowanie.

W przypadku dzieła interaktywnego interakcja możliwa staje się, jak powiedziałyśmy wcześniej, dzięki istnieniu przestrzeni znaczeń – kontekstu podanego w swej potencjalnej wersji przez artystę w postaci „kłącza przestrzeni”. Sztuka interaktywna jest więc również zjawiskiem o charakterze przestrzennym, chociaż struktura tej przestrzenności jest ukryta i pozostaje tajemnicą. Przechodząc kolejne punkty, pokonując i sprawdzając wszystkie możliwości dzieła trudno jest ostatecznie określić jego kształt i odtworzyć schemat, według którego funkcjonuje. Jego forma lub to, co widzimy na ekranie, jest jedynie niewielką częścią skomplikowanego zazwyczaj ukła-

³⁰ Zob. J. David Bolter, *Writing Space. The Computer, Hypertext and The History of Writing*, Hillsdale, New Jersey 1991, s. 123.

³¹ D. Sobczyńska, P. Zeidler, op.cit., s. 11.



II. 2. Lynn Hershman, Net plan do *Making Contact*, pierwszego interaktywnego Fantasy Disk, 1989

du, jakim jest struktura dzieła interaktywnego. Biorąc pod uwagę tezę interakcjonizmu i specyfikę czasowo-przestrzenną dzieła interaktywnego, to owa niejasna przestrzeń to przestrzeń znaczeń tworzonych, konstruowanych podczas poznawania dzieła.

Struktura jako doświadczenie w dziele interaktywnym

Ta skomplikowana machina aktywnych połączeń i krzyżujących się punktów, z których każdy tworzy dalsze połączenia może być porównywana do schematu, jaki przybrała współczesna kultura coraz częściej określana mianem kultury płynności.

Michel Foucault pisał, iż XX wiek był przede wszystkim epoką przestrzeni. Określił ją mianem symultanicznej, czyli tej, w której żyjemy umieszczając wiele rzeczy obok siebie. Mówił o niej również jako o epoce bliskości i oddalenia, jednego obok drugiego oraz czasie rozproszenia³². Przestrzeń tą

³² Przytoczony fragment pochodzi z wykładu M. Foucaulta *Des Espaces Autres* wygłoszonego w roku 1967. Cytat za E. Rewers, *Język i przestrzeń w poststrukturalistycznej filozofii kultury*, Poznań 1996, s. 46.

Foucault określał terminem „przestrzeni zewnętrznej”, która funkcjonuje na zasadzie łączenia i przeciwstawiania sobie miejsc realnych i wypełniających je iluzji³³. Porównywalną strukturę posiada hipertekst. Przez krytyków bywa ona określana mianem gmatwaniny, splotu czy sieci, w których poszczególne elementy na zasadzie kolażu mogą równie szybko ulegać rozproszeniu jak i tworzyć nowe układy. Podobnie więc jak przestrzeń heterotopii hipertekst ma formę otwartą, pierwsza – z uwagi na rewolucyjną formę *infosfery*, *technosfery* i innych elementów, które rozwijają się na kilku poziomach naraz, druga – poprzez właściwości i możliwości manipulacji na „gotowym” produkcie. Tekst elektroniczny, który stanowi podstawę *hypertekstu* jest bowiem płynną formą kodu, który zawsze może zostać przekonfigurowany, przeformatowany lub przepisany od nowa³⁴. Oznacza to, że oba zjawiska ulegają ciągłej transformacji, ich rozwój nie przebiega liniowo, ale rozrasta się nabudowując na istniejące struktury elementy wciąż nowe i żywe. Można zaryzykować stwierdzenie, że schemat rozbudowanej i niejednorodnej struktury może stanowić uniwersalny wzór określający m.in. wiele aspektów i dziedzin kultury ponowoczesnej³⁵.

Ten rodzaj budowy odnajdziemy w teorii *rhizomatic system* – systemu rozgałęzionego na wzór kłącza, którą stworzyli Gilles Deleuze’a i Feliks Guattari. Byłby on również wzorcowy dla rozważań nad strukturą Internetu (sieci), hipertekstu oraz dzieł sztuki interaktywnej, zwłaszcza tych skonstruowanych na podstawie elementów narracji.

Rozważania należy jednak rozpocząć od uporządkowania oraz wskazania podobieństw i różnic pozornie tożsamyh kategorii: labirynt, kłącze i sieć, które na zasadzie równorzędnych określił cytował Umberto Eco w *Imieniu Róży*³⁶.

Definicję kłącza stworzyli Deleuze’a i Guattari określając je jako zjawisko, które nie ma początku ani końca, zawsze jest pośrodku, pomiędzy rzeczami, między bytami – *intermezzo*. Główne zasady określające kłącze to: zasada połączenia i różnorodności; wielokrotności; oznaczonych przerw oraz zasada „kartografii” i „dekalkomanii”³⁷. Podobną strukturę posiada sie-

³³ Cechą „przestrzeni zewnętrznej” („przestrzeni heterotopii”) wg M. Foucaulta było przede wszystkim łączenie w jednym miejscu wielu przestrzeni i punktów wzajemnie nieporównywalnych.

³⁴ G. P. Landow, *Hypertext as Collage-Writing*, [in:] *The digital dialectic. New essays on new media*, ed. P. Lunenfeld, Massachusetts Institut of Technology, Massachusetts, London 1999, s. 166.

³⁵ A. Toffler w roku 1980 w *Trzeciej fali* pisał o „organizacji przyszłości” (mając na myśli organizacje rządzące i produkcyjne) tzw. „polioorganizacji” zdolnej „do przyjmowania dwóch lub więcej odmiennych form strukturalnych w zależności od wymogów sytuacji”. Ta nowa forma miałaby wyprzeć obowiązującą do tej pory (II Fala) strukturę hierarchiczną, przyjmując formę „siecicową”, zob. A. Toffler, *Trzecia fala*, Warszawa 2007, s. 403–405.

³⁶ U. Eco, *Imię Róży*, Warszawa 1991, s. 613.

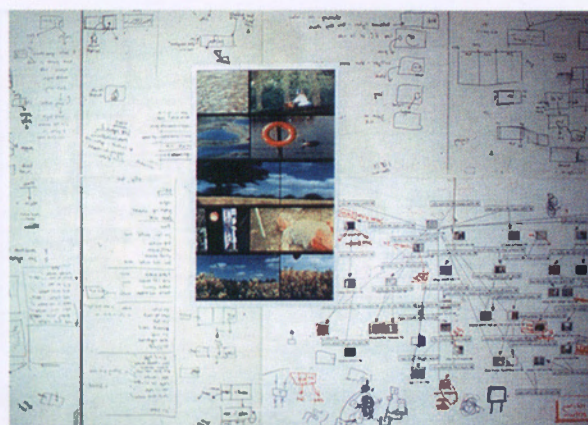
³⁷ G. Deleuze, F. Guattari, *Rhizome*, Berlin 1977, s. 4–40.

ciowa struktura Internetu i hipertextu. Obie wykorzystują zasadę dynamicznych połączeń, wielu punktów zbiegu, aktywnych linków, oraz czasowej, a równocześnie zawsze dostępnej chociaż rozproszonej formy elektronicznej.

Internetowa sieć, podobnie jak przestrzeń hipertextu zbudowana jest na zasadzie kolażu, równocześnie łącząc i rozdzielając poszczególne często przeciwstawne elementy, tworząc semantyczne mapy i wizualno-tekstowe mozaiki montowane lub demontowane z poszczególnych elementów³⁸. Rozproszenie, jakie panuje w sieci i pozorny chaos dzieł hipertekstowych samo w sobie jest systemem i strategią, dlatego oba mogą bez przeszkód rozchodzić się w dowolnych kierunkach ciągle poszukując nowych linków i połączeń, dopuszczając i wciągając użytkownika w proces tworzenia.

Inaczej jest w przypadku labiryntu. Różnice między nim a kłęczem widoczne są już w ich podstawowych zasadach budowy. „Klasyczny labirynt” składa się z wejścia, środka i wyjścia, ale ta droga z zasady ma pozostać nieodkryta. Stałym elementem jest wejście, w niektórych przypadkach „środek”, natomiast wyjście w tym układzie pozostaje tajemnicą. Schemat budowy labiryntu jest trudny do odkrycia dla kogoś, kto znajduje się w jego wnętrzu, z zewnątrz natomiast przedstawia się zazwyczaj jako forma uporządkowana i logiczna. Trudność tkwi w powtarzanych i ułożonych symultanicznie elementach, a sens labiryntu tkwi w tym, co niemożliwe i niewykonalne. Kłęcz natomiast to płątana drózek i nitek, które nawet jeżeli mają coś na kształt początku, to nie mają zakończenia. Oznaczone punkty prowadzą do wielu miejsc, z których niektóre są ważne, inne jedynie pomocnicze i naprowadzające. Kłęcz to struktura nieskończonych połączeń, w których użytkownik zawsze trafi na właściwą lub „inną” równie ciekawą drogę prowadzącą do poszukiwanego miejsca lub do „jakiegoś” miejsca.

Ten, kto znajdzie się w labiryncie, znajdzie się we wnętrzu niewiadomej, w której sam musi odnaleźć kierunek i odszukać jedyne wyjście. Z kolei *rhizomatic system* Internetu czy dzieła hipertekstowego pozwala na umieszczenie punktów i znaków, które wskazują i naprowadzają widza na właściwy kierunek. Pozornie skomplikowana droga bez wyjścia, łatwo daje się rozpoznać i oswoić, a w przypadku interaktywnego hipertekstu zachęca użytkownika do pozostawienia własnych śladów, które szybko stają się *intermezzo* – śladem czasu przeszłego. W labiryncie mamy więc do czynienia ze strukturą stałą, koncentryczną odpowiadającą wręcz tradycyjnemu układowi linearnemu; kłęcz i posiadające jego cechy dzieła z obszaru sztuki i Internetu są „nie-linearnym” kolażem aktywnych połączeń, kolistą strukturą i centralnym mechanizmem na usługach naszej pamięci i działań.

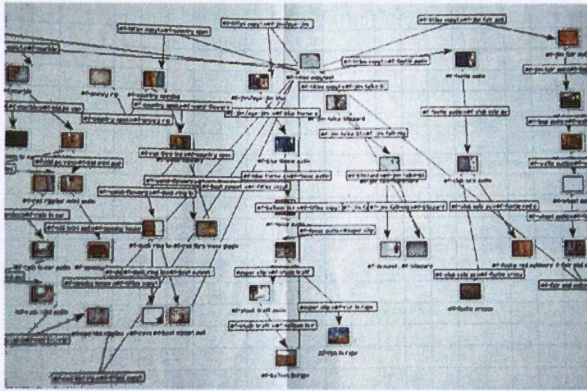


Il. 3. Christopher Hales, *Twelve Loveliest Things I Know* – projekt

Pomimo widocznych podobieństw do „kłęcz” dzieła sztuki interaktywnej, zwłaszcza te o charakterze narracyjnym, zgadzają się z opisem Deleuze’a i Guattariego jedynie w pewnych fragmentach. Tożsama w obu przypadkach jest zasada połączeń, co wywodzi się od nie-hierarchicznej struktury, w której wszystkie punkty są i muszą być ze sobą połączone. Różnorodność czy wielokrotność wskazana przez teoretyków kultury jako jeden z istotnych punktów kłęczu odnosi się do zasady, iż każda z linii, punktów i połączeń jest tak samo ważna i pełni określone zadania. Podobnie będzie w przypadku struktury dzieł interaktywnych. Kolejne cechy wskazane przez teoretyków to: przerwane miejsca, które w przypadku dzieła interaktywnego mogą oznaczać punkty graniczne – kończące, ale i w wielu przypadkach zaczynające nowe narracje lub wskazujące miejsca styku poszczególnych wątków. Kolejne punkty wymienione przez Deleuze’a i Guattariego to „kartograficzny” charakter kłęczu i zasada „kalkomanii”. Oba wskazują na podobieństwo do struktury „mapy” z jej niezliczonymi punktami wejścia, krzyżującymi się i nakładającymi elementami.

Struktura labiryntu czy kłęczu służą budowaniu map – „hipertekstualnych ścieżek” dzieł interaktywnych. W pracy Christophera Halesa *The Twelve Loveliest Things I Know* przybrały one szczególnie rozbudowaną formę. Zapis tekstowy pokazuje wyraźnie płątawisko punktów styku oraz przejść poszczególnych elementów narracji. Postępując się terminologią zaczerpniętą z teorii dzieł hipertekstowych można powiedzieć, iż taki schemat jest wizualnym zapisem tekstu – w rzeczywistym dziele zbioru laski – otwartych i dynamicznych jego części, które w pracy dane nam są jako kolejne i równoległe obrazy – ślady. Trudność polega jednak na tym, iż używając dzieła interaktywnego nie sposób rozpoznać tej płątany, podobnie jak w labiryncie błądzimy więc znajdując się wewnątrz skomplikowanej struktury. Nie znając klucza, siłą rzeczy tworzymy więc własne konstrukcje, kierując się intuicją i zwykłą ciekawością. Użytkownik przyjmuje na siebie rolę podmiotu

³⁸ G. P. Landow, *Hypertext as Collage-Writing...*, s. 156–164.



II. 4. Christopher Hales, *The Twelve Loveliest Things I Know* – projekt

poznającego, który ma pełne prawo wprowadzania zmian, kreowania i testowania danego dzieła.

Mimesis w eksperymentach interaktywnych, czyli „prawda” w opracowaniu

Daleka jest idea narratywności³⁹ wywodzącej się z założeń klasycznej poetyki od założeń alogicznej i dynamicznej narracji dzieła interaktywnego. Kolistość struktury, jej nieliniowość lokuje nas w przestrzeni zjawisk, które stały się osią dyskusji współczesnych narratystów.

Jak zaznaczył Andrea Zapp, dzieło interaktywne przesuwają nas od klasycznego mimesis ku „byciu”⁴⁰. Przekroczona zostaje granica między rozumieniem przedmiotowym ku czasowemu pojmowaniu bytu ludzkiego. Dostrzeżenie „czasowości bytu ludzkiego”, procesualności poznania i świadomości, w końcu jego narratywnego charakteru, zbiegło się w czasie z narastaniem napięcia wokół definiowania samego pojęcia narracji.

Dziedzictwem tej fascynacji jest całe spektrum sposobów definiowania tego pojęcia. Fakt ten uzmysławia akcentowaną już wcześniej złożoność rozmowy o tak specyficznym wymiarze dzieła sztuki, w tym, a może w szczególności dzieła interaktywnego. Jak podkreśla Katarzyna Rosner, narracja „w pracach filozofów, teoretyków historii, psychologów, socjologów, kognitywistów oraz psychoanalityków to nie opowieść, lecz czasowa sekwencja zdarzeń, rozumiana jako struk-

tura znacząca, w której przebiega proces rozumienia”⁴¹. Do tej pory komentatorzy eksperymentów interaktywnych w sztuce podkreślali znaczenie narracji jako *mimesis*, jako rodzaju fabuły, który tak jak w przytoczonych wcześniej pracach twórców dzieł interaktywnych był przyczynkiem do rozmowy o możliwościach interfejsu. Brak rzetelnej refleksji wokół założeń konceptualnych tych działań powodował niemożność wyjaśnienia samego fenomenu interaktywności w sztuce.

Perspektywa klasycznej definicji narracyjności i narracji stwarza bezsprzecznie możliwość badania dzieła interaktywnego jako pewnego rodzaju tekstu kultury. Szczególnie wyraziście ta konwencja staje się w próbach syntezy komentarzy krytycznych. Przegląd stanowisk krytycznych, nawet tak pełen jak w publikacji cytowanej już w niniejszym tekście *New Screen Media/Cinema/Art/Narrative*, zawierającej również wypowiedzi samych artystów stanowi jedynie indeks, pozwalający uzmysłowić sobie różnorodność gatunków opowiadanych przez twórców interaktywnych historii – „nowych bajek”. Klasyczna definicja umożliwia poddanie ich analizie znaczeniowej i strukturalnej. Pozostawia jednak badaczy bezradnych wobec samego fenomenu działań interaktywnych⁴².

Zasada nielinearnej struktury wpisuje się równie silnie w strategię współczesnej narracji i „kultury płynności”. Alicja Kępińska powołując się na Lyotarda, Eco i Barthesa pisała m.in. o narracji uwolnionej od obowiązku obrazowania i tworzenia całościowych ciągów. Uwolniona narracja może więc swobodnie podążać „w różnych kierunkach i różnych przestrzeniach”, objawiać się fragmentarycznie porzucając własne wątki, wzniesć nowe lub prowadzić na boczne ścieżki, które urywają się nagle, bez uzasadnienia⁴³.

Podobnie więc jak w sieci czy hipertekście rozpoczynając wędrówkę po dziele interaktywnym rozpoczynamy specyficznego rodzaju wędrówkę, która jest podążaniem w nieznaną. Tym, co rekompensuje naszą niewiedzę na temat dzieła, w szczególności jego ukrytą strukturę, jest fakt, iż możemy dowolnie wybierać kolejne ścieżki, tworząc własną, w pewnym sensie za każdym razem nową formę dzieła.

Współcześni narratysty obok wymienianej już czasowości wskazują na idącą za tym tropem kardynalną zmianę w spostrzeganiu i rozumieniu świata. Świat przestaje być zewnętrznym, staje się światem doświadczenia i przez nie jest budowany. Śledząc zbieżności między ewolucją pojęcia narracji w nurcie badań literackich, kulturowych, społecznych czy filozoficznych i analiz cech konstytutywnych dzieła interaktyw-

³⁹ W podtytule sformułowanie „prawda w opracowaniu” zaczerpnięto z paradoksalnego ujmowania procesów reinterpretacji wspomnień zawieranych w pamięci autobiograficznej, której to procesy wyostrzają lub obniżają wagi tych samych zdarzeń w zależności od przekształceń całego systemu tożsamości w kontekście aktualności.

⁴⁰ A. Zapp, *net.drama://myth/mimesis/mind_mapping*, [w:] *New Screen...*, s. 77.

⁴¹ K. Rosner, *Narracja, tożsamość, czas*, Kraków 2003.

⁴² M. Rieser, *The Poetics of Interactivity: The Uncertainty Principle*, [w:] *New Screen...*

⁴³ A. Kępińska, *Sztuka w kulturze płynności*, Poznań 2003, s. 108–109.

nego skłonni jesteśmy przyjąć, iż narracja w sztuce interaktywnej winna być traktowana nie jako „struktura tekstu kulturowego – bajki, fikcji literackiej” – częstokroć tak stosowanej w analizach eksperymentów interaktywnych – a raczej jako „struktura ludzkiego poznania”⁴⁴. Wówczas jej rola polegałaby nie na „tworzeniu narracji kulturowych, lecz ujmowanie naszego życia oraz rozwijających się w czasie procesów i zdarzeń zachodzących w świecie w całościowe struktury sensu”⁴⁵, znajdując w strukturach dzieła otwartego jedynie najpełniejsze jego odzwierciedlenie.

Struktura dzieła interaktywnego jest siatką łączących się ze sobą, przenikających wzajemnie oraz nakładających się na siebie śladów i znaków. W tej płataninie słów, obrazów i dźwięków układających się zazwyczaj w płynną konstrukcję narracji, ciągłość przyczynowo-skutkowa może zaistnieć lub też wyprowadza użytkownika w ślepe zaułki zwykłej nielogiczności. Jedynie, co jest pewne w tym układzie, to zasada kolistości struktury, która gwarantuje użytkownikowi przechodzącemu kolejne poziomy i ścieżki powrót do punktu wyjścia. Zdarza się, że podczas tych wędrówek trafimy w miejsca nowe, których nie udało nam się odwiedzić wcześniej; częściej jednak wracamy do tych już poznanych. Takie doświadczenia towarzyszą odbiorcom-użytkownikom dzieł m.in. Halesa *The Twelve loveliest czy* Normana Kleina, Rosemary Comell i Andreasa Kratky'ego *Bleeding Through – Layers of Los Angeles 1920–1986* (2002). Skomplikowana narracja tych projektów nie daje się łatwo rozpoznać. Zdarza się, iż przechodząc kolejne etapy dzieła, interaktor wraca do pewnych poziomów i ścieżek już poznanych, jednak zazwyczaj niesie to ze sobą zupełnie nowe skutki, prowokując tym samym tworzenie nowych obszarów znaczeń.

Cykliczność działania stanowi w pewnym sensie cechę charakterystyczną dla dzieł sztuki interaktywnej. Zjawisko to próbowała opisać Söke Dinkla, powołując w kontekście sztuki narracji termin „kolista struktura”. Autorka wskazała m.in. na prymarne wobec sztuki interaktywnej dzieła literackie Jamesa Joyce'a pisząc, iż jego utwory: „charakteryzowała kolista struktura, która co najmniej częściowo powodowała zanikanie zasad tradycyjnej logiki. W tym wirze narracji zasady: przyczyny i skutku, ich następstw oraz rozwojowej idei historii są niepojęte”⁴⁶. Dinkla przeciwstawiła ten rodzaj struktury zasadzie hipertekstu oraz „kłącza”, w których jak pisze prawie niemożliwe jest spotkanie się punktów wyznaczających początek i koniec⁴⁷.

⁴⁴ K. Rosner, op.cit., s. 12.

⁴⁵ Ibidem.

⁴⁶ S. Dinkla, *The art of narrative – Towards the floating work of art*, Art Inquiry 2001, vol. 3, s. 36.

⁴⁷ Współczesna literatura, nie tylko zresztą europejska, ale również azjatycka m.in. literatura japońska i chińska, chętnie wykorzystuje zasadę nierównoczesności czasu, czy wielowątkową narrację.

W przypadku dzieła sztuki interaktywnej zarówno cechy kłącza, labiryntu jak i „kolistej struktury” spotykają się równocześnie, a jedynie decyzja artysty określa stopień zastosowania poszczególnych ich elementów w dziele.

To, co łączy dzieła sztuki interaktywnej, zwłaszcza te z wyraźnie oznaczoną warstwą narracji, to sposób przygotowania przez artystów mapy lub kłącza jego struktury. Zazwyczaj posiada ona kilka lub kilkanaście punktów styku, a także rodzaj początku i zakończenie, z których te ostatnie zostaje wybrane przez użytkownika – przyjmującego rolę tropiciela lub myśliwego. Podobnie więc jak w przypadku utworów Joyce'a mamy do czynienia z dziełem, w którym rzeczywistość jest generowana, a nie przedstawiana. Generowanie następuje za sprawą umieszczanych przez artystę śladów-znaków odkrywanych przez użytkownika. Ten szczególny rodzaj „tropienia”, zbliżony do „zanurzania” w strukturze Internetu i wirtualnej rzeczywistości, odsyła do teorii Waltera Benjamina, który już w latach 30. XX wieku w kontekście odbioru sztuki wskazywał na potrzebę czegoś więcej niż kontemplacji; określając ten rodzaj pragnienia „tropieniem śladów”. Według filozofa, ślad objawiał się w przeżyciu, będąc czymś nagle dosięgającym człowieka. Miał być to trop naprowadzający, a ten kto podążał śladami „nie powinien jedynie skupiać uwagi, lecz zważać na wielość różnych rzeczy, podobnie jak myśliwy”⁴⁸. Ten rodzaj aktywności umożliwia zobaczenie tego, co nie byłoby możliwe w normalnym oglądzie, pozwala skupić uwagę dopuszczając do pomocy wszystkie zmysły i nasze doświadczenia.

„Kolista struktura” oraz system ukazywanych lub skrywanych znaków odnajdziemy również w prozie Marcela Prousta, o której Gilles Deleuze'a pisał, iż jest „penetrowaniem rozmaitych światów znaków, układających się w przecinające się w pewnych punktach okręgi. To właśnie odpowiednie znaki tworzą materię owych światów”⁴⁹. I tak jak dzieła Prousta dzieła sztuki interaktywnej budowane są poprzez odnajdywanie i uaktywnianie kolejnych punktów-znaków⁵⁰. Zważywszy na fakt, iż dzieła Prousta są opowieściami o kondycji ludzkiej, za każdym razem prezentowanej z różnych perspektyw i czasów, tym samym świat znaków i budowanie struktury dzieł sztuki interaktywnej pozostaje zależne od kondycji człowieka który je odbiera lub w nich uczestniczy. Deleuze'a pisał: „wielorakość owych światów wynika zaś stąd, iż znaki nie są tego samego rodzaju, nie zjawiają się w ten sam sposób. Nie dają się interpretować tak samo, ich znaczenie nie jest nigdy

⁴⁸ Cyt. za: B. Frydryczak, *Waltera Benjamina poszukiwanie śladów*, Kultura Współczesna 2002, nr 3–4, s. 37. Ważne byłoby dokonanie dokładnej analizy i charakterystyki roli i funkcji zarówno artysty, jak i odbiorcy dzieła sztuki interaktywnej.

⁴⁹ G. Deleuze, *Proust i znaki*, Literatura na Świecie 1998, nr 1–2, s. 166.

⁵⁰ W tym kontekście wracamy do Benjaminowskich „śladów” i „tropów”.

jednakowe”⁵¹. Znakowa jedność i wielorakość daje się zweryfikować „biorąc pod uwagę bezpośrednią przynależność bohatera do poszczególnych światów”. Ostateczne odkrycie „czasu odnalezionego” dokonuje się poprzez nagromadzenie znaków, tak jak przechodzenie po kolejnych punktach „śladach” w dziele interaktywnym. Tak powstają znaczenia w strukturze. Doskonałym przykładem dzieła interaktywnego zbudowanego według podobnej zasady są m.in.: *Sonata* Grahame’a Weinbrena z roku 1991/1993 czy Kena Feingolda *The Surprising Spiral* (1991). Narracja w tych dziełach budowana jest piętro-wo jako zbiór równorzędnych i przenikających się ze sobą opowieści zapętlonych na różnych poziomach.

Paul Ricoeur, którego rozważania wokół narracji najpełniej zostały przedstawione w *Time and Narrative*, wyodrębnił trzy możliwe poziomy jej analizy w dziele. Pierwszy to „Mimesis 1” – przed rozumienie ludzkiego działania, czyli działanie rozumiane jako proste następstwo zdarzeń, drugi poziom „Mimesis 2” – konfiguracja transformująca wydarzenie w narrację – w całość znaczącą, i w końcu poziom trzeci „Mimesis 3” jako przecięcie świata odbiorcy, produkt interpretacji, wejście w pole komunikacji, czyli wyposażenie konfiguracji narracyjnej w referencje świata odbiorcy⁵².

Dzieła sztuki interaktywnej zdają się wpisywać w ostatni poziom określonych przez Ricoeura poziomów narracji. Wynika to zarówno z ich struktury oraz danej przez artystę poprzez interakcję możliwości współtworzenia dzieła. Wracając raz jeszcze do fragmentu motta przytoczonego we wstępie, iż fikcja to nie życie, bowiem „życie jest przeżywane, a narracje opowiadane...”, poszukując miejsc styku i wzajemnych połączeń odnajdujemy przesmyk, dzięki któremu łączą się oba te obszary. Tym elementem jest KOMUNIKACJA⁵³.

Przegląd współczesnych teorii przede wszystkim osadzonych w paradygmacie *cognitive science* wskazuje na dwa zasadnicze sposoby nawiązywania komunikacji: transmisja i interakcja. W dziele interaktywnym, jak starałyśmy się wykazać, komunikacja została sprowadzona do płaszczyzny INTERAKCJI. Cechą komunikatu opartego na interakcji w opozycji do transmisji jest jego interpersonalność. Jak podkreślają przywoływani w części wstępnej zwolennicy interakcjonizmu symbolicznego, wejście w interakcję – nawiązanie komunikacji możliwe jest w sytuacji odczytania własnego znaczenia w sytuacji oraz innych uczestników kimkolwiek/czymkolwiek oni są. Odbiorca wchodzi w rolę, przyjmuje rolę bohatera zdarzeń zgodnie z wykreowanymi znaczeniami i sytuacjami⁵⁴. Hory-

zont kodów danych nam przez artystę zostaje przecięty z płaszczyzną odbiorcy. Przecięcie horyzontu odbiorcy i znalezienie referencji w jego doświadczeniu możliwe jest dzięki narracyjności dzieła. Jak pisze Ricoeur, jeden z momentów drogi to przekształcenie wydarzeń w historię – „jak gdyby”, a następnie znalezienie referencji i przesmyku do komunikacji z horyzontem świata odbiorcy⁵⁵. Ta specyficzna triada, jaką tworzy narracja, interakcja i komunikacja w dziele interaktywnym wyznacza zakres nowych obszarów dla badań i interpretacji współczesnego dzieła sztuki.

Wielokrotnie podkreślane w tekście stanowiska i tezy współczesnych narratystów odnoszące się do takich zagadnień, jak: narracyjny charakter procesów rozumienia i poznawania, proces spostrzegania, i w końcu porównywanie swego doświadczenia do plotów kulturowych⁵⁶, wydaje się bliskie problemom, które pojawiają się w obszarze teorii sztuki dzieł interaktywnych. Kolejną wspólną płaszczyzną, która w tekście została jedynie naszkicowana jest narracja i problem struktury tych dzieł.

Uwzględnienie stanowisk współczesnych narratystów wydaje się stwarzać kontekst pojęciowy umożliwiający precyzyjniejszą charakterystykę specyfiki dzieła interaktywnego, a następnie wyjaśnienie jego fenomenu poza kontekstem technologicznym. W końcu, jak podkreślałyśmy wcześniej, dyskusja ta może otworzyć nową perspektywę powiązania interaktywności w sztuce wizualnej z narracyjnością. Pozwala to postawić tezę wymagającą jednak szerszych i dużo precyzyjniejszych badań, iż każde dzieło spełniające założenie interaktywności spełnia również warunek narracyjności, lub inną skrajną, lecz równie prawdopodobną, iż w **dziele otwartym interaktywność bez narracji istnieć nie może**.

W tym świetle być może udałoby się wyjaśnić znaczenie struktury, czyli konceptualnego początku i zasad pierwotnej konstrukcji dzieła, które w formie graficznej przybierają niejednokrotnie postać map mentalnych i map przestrzeni. Mapy te jak próbowałyśmy zasygnalizować należałoby wtedy traktować jako zapis potencjalnych interakcji, czyli tworzenia historii – metanarracji, stanowiących rodzaj strategii pomagającej w nawiązaniu komunikacji. Byłby to więc sam początek istnienia dzieła procesualnego, którego kształt w pewnym zakresie zmienia się przez cały czas trwania procesu.

Sztuka interaktywna wdarła się na pole odtąd niejednoznacznie określone, z jednej strony niezarezerwowane już tyl-

⁵¹ G. Deleuze, *Proust i znaki...*, s. 167.

⁵² M. Drwięga, *Paul Ricoeur daje do myślenia*, Bydgoszcz 1998.

⁵³ K. Rosner, op.cit., s. 136.

⁵⁴ H. Blumer, op.cit.

⁵⁵ P. Ricoeur, *Język, tekst, Interpretacja*, Warszawa 1989, s. 157.

⁵⁶ K. Rosner, op.cit.

ko dla filozofów i artystów, z drugiej strony wykradzione badaczom umysłu i procesów społecznych. Otworzyła perspektywę, która typowa jest dla dziecka w pokoju pełnym zabawek. Pokoju, w którym sugestywność wyobraźni rywalizuje z do-

świadczeniem rzeczywistości, twórca zlewa się z odbiorcą, gdzie zasugerowani realnością przestrzeni interaktywnego dzieła z ciepłością i zaabsorbowaniem równym dziecku współtworzymy nowy świat znaczeń.