

KATARZYNA PRAJZNER

# **CZYTANIE INTERAKTYWNYCH OBRAZÓW**

**GRY KOMPUTEROWE  
W PERSPEKTYWIE  
DYNAMICZNEJ  
TEKSTUALNOŚCI**

**CZYTANIE  
INTERAKTYWNYCH  
OBRAZÓW**  
GRY KOMPUTEROWE  
W PERSPEKTYWIE  
DYNAMICZNEJ  
TEKSTUALNOŚCI

## **SZTUKA/MEDIA/KULTURA**

seria pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego

Dotychczas opublikowane:

### **PERSPEKTYWY BADAŃ NAD KULTURĄ**

pod redakcją  
Ryszarda W. Kluszczyńskiego  
i Anny Zeidler-Janiszewskiej

Katarzyna Prajzner

### **TEKST JAKO ŚWIAT I GRA.**

**Modele narracyjności w kulturze  
współczesnej**

Blanka Brzozowska

### **SPADKOBIERCY FLÂNEURA.**

**Spacer jako twórczość kulturowa  
– współczesne reprezentacje**

Kamila Żyto

### **STRATEGIE LABIRYNTOWE W FILMIE FIKCJI**

Dagmara Rode

### **POLITYKA W PIERWSZEJ OSOBIE. Twórczość Dereka Jarmana**

### **TRAJEKTORIE OBRAZÓW.**

**Strategie wizualne w sztuce  
współczesnej**  
pod redakcją  
Ryszarda W. Kluszczyńskiego  
i Dagmary Rode

### **PARADYGMATY**

### **WSPÓŁCZESNEGO KINA**

pod redakcją  
Ryszarda W. Kluszczyńskiego,  
Tomasza Kłysa i Nataszy  
Korczarowskiej-Różyckiej

Agnieszka Przybyszewska

### **LIBERACKOŚĆ DZIEŁA LITERACKIEGO**

Maria B. Garda

### **INTERAKTYWNE FANTASY.**

**Gatunek w grach cyfrowych**

Marcin Składanek

### **SZTUKA GENERATYWNA.**

**Metoda i praktyki**

Blanka Brzozowska

### **MIEJSKIE TŁUMY.**

**Miasto i wspólnotowość  
w dobie sieciowej współpracy**

Maciej Ożóg

### **ŻYCIE W KRZEMOWEJ KLATCE.**

**Sztuka nowych mediów jako  
krytyczna analiza praktyk  
cyfrowego nadzoru**

Dominika Staszenko-Chojnacka

### **NARODZINY MEDIUM.**

**Gry wideo w polskiej prasie  
hobbystycznej końca XX wieku**



WYDAWNICTWO  
UNIWERSYTETU  
ŁÓDZKIEGO

[Kup książkę](#)

Katarzyna Prajzner

# **CZYTANIE INTERAKTYWNYCH OBRAZÓW**

**GRY KOMPUTEROWE  
W PERSPEKTYWIE  
DYNAMICZNEJ  
TEKSTUALNOŚCI**

Katarzyna Prajzner – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny  
Instytut Kultury Współczesnej, Katedra Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej  
90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

RECENZENTKA

*Anna Nacher*

REDAKTOR INICJUJĄCY

*Urszula Dzieciatkowska*

OPRACOWANIE REDAKCYJNE

*Aneta Tkaczyk*

SKŁAD I ŁAMANIE

*AGENT PR*

KOREKTA TECHNICZNA

*Wojciech Grzegorzczuk*

PROJEKT OKŁADKI

*Grzegorz Laszuk*

© Copyright by Katarzyna Prajzner, Łódź 2022

© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2022

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego  
Wydanie I. W.08703.18.0.M

Ark. wyd. 12,5; ark. druk. 11,375

ISBN 978-83-8220-757-6

e-ISBN 978-83-8220-758-3

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

90-237 Łódź, ul. Matejki 34A

www.wydawnictwo.uni.lodz.pl

e-mail: [ksiegarnia@uni.lodz.pl](mailto:ksiegarnia@uni.lodz.pl)

tel. 42 635 55 77

Dla Laury

## SPIS TREŚCI

|                                                                  |            |
|------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Wstęp .....</b>                                               | <b>9</b>   |
| <b>Rozdział 1. Narratologia vs. ludologia.....</b>               | <b>11</b>  |
| 1.1. Narratologia vs. ludologia jako ideologiczny konstrukt..... | 11         |
| 1.2. „Stare” narzędzia i nowa tekstualność.....                  | 13         |
| 1.3. Ludologia – definiowanie pojęcia.....                       | 26         |
| 1.4. Radykalna ludologia .....                                   | 29         |
| 1.5. „Zimowe umysły” .....                                       | 33         |
| 1.6. Ludologia – problemy praktyczne .....                       | 36         |
| 1.7. Spór na temat sporu.....                                    | 39         |
| 1.8. Polemika z ludologią.....                                   | 42         |
| 1.9. Ostatnie słowo .....                                        | 52         |
| <b>Rozdział 2. Gry i komputery .....</b>                         | <b>57</b>  |
| 2.1. Reguły .....                                                | 57         |
| 2.2. Kompetencje gracza .....                                    | 62         |
| 2.3. Operacje jednostkowe .....                                  | 64         |
| 2.4. Silniki w grach komputerowych .....                         | 67         |
| 2.5. Remediacja i remiks.....                                    | 69         |
| 2.6. Silniki w grach – próba rozwiązania problemu .....          | 78         |
| 2.7. Proceduralna retoryka .....                                 | 79         |
| 2.8. <i>JFK Reloaded</i> .....                                   | 84         |
| <b>Rozdział 3. Immersja, interaktywność i tożsamość.....</b>     | <b>89</b>  |
| 3.1. Interaktywność – definiowanie pojęcia .....                 | 89         |
| 3.2. Immersja – definiowanie pojęcia .....                       | 101        |
| 3.3. Gracz i postać .....                                        | 108        |
| 3.4. Przestrzeń i tożsamość.....                                 | 111        |
| 3.5. Tożsamość tworzy miejsce .....                              | 115        |
| 3.6. Gracz, postać, obecność.....                                | 116        |
| 3.7. Obecność w środowiskach wirtualnych.....                    | 120        |
| 3.8. Gracz pozbawiony roli.....                                  | 121        |
| 3.9. Aktor jednej roli.....                                      | 123        |
| 3.10. Aktywny uczestnik w różnych rolach.....                    | 126        |
| <b>Rozdział 4. Gry komputerowe i kultura konwergencji .....</b>  | <b>129</b> |
| 4.1. Opowiadanie transmedialne i kultura konwergencji.....       | 129        |
| 4.2. Kultura uczestnictwa .....                                  | 132        |

---

|                                                                      |            |
|----------------------------------------------------------------------|------------|
| 4.3. Relacje między grami a kinem.....                               | 133        |
| 4.4. Gracze w przestrzeni społecznej.....                            | 135        |
| 4.5. Interteksty i interpretacje – gracze jako autorzy przekazu..... | 137        |
| 4.6. Gracz w kontekście dynamicznego opowiadania.....                | 138        |
| <b>Rozdział 5. Reprezentacja .....</b>                               | <b>151</b> |
| 5.1. Znaki i teksty.....                                             | 151        |
| 5.2. Medium i narracja.....                                          | 155        |
| 5.3. Reprezentacja i kulturowe znaczenie.....                        | 156        |
| 5.4. Teksty w połowie rzeczywiste.....                               | 159        |
| 5.5. Reprezentowanie czasu.....                                      | 162        |
| 5.6. <i>Her Story</i> .....                                          | 165        |
| <b>Zakończenie .....</b>                                             | <b>173</b> |
| <b>Bibliografia .....</b>                                            | <b>175</b> |
| <b>Nota bibliograficzna .....</b>                                    | <b>179</b> |
| <b>Indeks nazwisk .....</b>                                          | <b>181</b> |

## WSTĘP

W niniejszej publikacji podjęto próbę opisu zjawisk związanych z grami komputerowymi, umieszczając te ostatnie w perspektywie tekstualności. Przekonanie, że gry komputerowe funkcjonują jako teksty kultury, zawiera także sugestię dotyczącą relacji, w jakie z nimi wchodzimy, ale przede wszystkim odnosi się do procesów interpretacyjnych i znaczeniowych.

Problemy, jakie towarzyszą próbom definiowania gier w ogóle, dotyczą też siłą rzeczy badań nad grami komputerowymi. Wydawać by się mogło, że chodzi tu o szukanie pokrewieństw między takimi członkami tej rodziny jak, powiedzmy, *Pacman* (Namco, 1980) i *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), tymczasem jak spostrzega David Buckingham: „to, co mają ze sobą wspólnego, może być w gruncie rzeczy dużo mniej interesujące niż to, na ile sposobów się różnią”<sup>1</sup>. Jest kilka przynajmniej elementów, które pozwalają rozróżniać gry w obszarach dość podstawowych, takich jak choćby perspektywa gracza (pierwszoosobowa, trzecioosobowa lub „boska”). Można wyróżnić gry jedno- lub wieloosobowe, gry o wyraźnie zarysowanych poziomach i te, które ich nie posiadają. Odróżniamy gry pozwalające na eksplorację przedstawionego w nich świata od takich, które zmuszają graczy do podążania zaplanowaną, linearną ścieżką. Różnice między grami komputerowymi nie wynikają tylko z tego, w jaki sposób funkcjonują one na poziomie reprezentacji, ale dotyczą też – a może przede wszystkim – tego, jak w nie gramy.

Minęło już chyba dość czasu od pojawienia się najbardziej gorących i zaangażowanych postulatów radykalnej wersji ludologii, aby można było dokonać pewnych diagnoz i podsumowań. Obawa ludologów, że refleksja nad grami padnie ofiarą kolonizatorskich praktyk ze strony badaczy wywodzących się z tradycji literaturoznawczych czy filmoznawczych, co będzie jednoznaczne z utratą samodzielności dyscypliny i brakiem możliwości opisywania gier komputerowych z podkreśleniem wyjątkowości cech tego medium, wydaje mi się dzisiaj całkowicie nieuzasadniona. Co ciekawe, nikt nie zgłaszał zastrzeżeń co do tego, że narzędzia teoretyczne stosowane w groznawstwie czy język, jakim będą operować badacze, zostaną przechwycone z pola refleksji nad innym medium, jakim jest rzeczywistość wirtualna. Kategorie służące do opisu tego medium, język, jakim posługują się jego komentatorzy i badacze, często rodzą się na przecięciu badań nad wcześniejszymi mediami, jak i akademickich fantazji związanych z możliwością opisaną rzeczywistości wirtualnej, co miało zdecydowanie największy wpływ na sposób analizowania gier komputerowych.

---

<sup>1</sup> David Buckingham, *Studying Computer Games*, [w:] Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn, Gareth Scott, *Computer Games. Text, Narrative and Play*, Polity Press, Cambridge 2006, s. 17. Wszystkie cytaty – jeśli nie zaznaczono inaczej – w tłumaczeniu własnym.

Ten problem został szeroko omówiony w rozdziale trzecim, natomiast rekonstrukcja dyskusji na temat ludologicznych i narratologicznych aspektów gier komputerowych jest przedmiotem rozważań w rozdziale pierwszym. Rozdział drugi poświęcony jest relacjom, jakie zachodzą między grami jako obiektami konceptualnymi a podstawą cyfrową, na której są ufundowane, kiedy wkraczają na grunt nowych mediów. Pojawiają się tu koncepcje związane z silnikami gier i proceduralną retoryką. W rozdziale czwartym gracz jako konstruktor znaczenia staje się głównym obiektem mojego zainteresowania, a interakcja, dzięki której to znaczenie jest wypracowywane, zachodzi na metapoziomie – łączy się z kulturą konwergencji i opowiadaniem transmedialnym. Kwestia reprezentacji – jednego z najbardziej kontrowersyjnych aspektów funkcjonowania gier komputerowych – została omówiona w rozdziale piątym, zawierającym również analizę konkretnego tytułu, na którego przykładzie w satysfakcjonujący, mam nadzieję, sposób staram się ukazać „pracę” i skuteczność narzędzi badawczych zaprezentowanych w całej książce.

Zgłaszane przeze mnie tezy, pomysły, opinie czy diagnozy są wynikiem dwutorowej dyskusji, jaką przeprowadziłam w obszarze studiów nad grami. Pierwszą z nich stanowi dialog z innymi badaczami zjawiska, w którym systematycznie ujawniam własne stanowisko w omawianych kwestiach, i w tym wypadku zarówno dobór dyskutowanych zagadnień, jak i zaproponowane rozwiązania pozwalają mi określić własną tożsamość badawczą wraz z wszelkimi tego konsekwencjami i zaproszeniem do dalszych rozmów, sporów i wymiany poglądów.

Bardzo wiele z decyzji, które poprzedziły wybór zagadnień, problematyki czy konkretnych przykładów, jakimi się posługuję w prezentowanej publikacji, wynika z moich doświadczeń dydaktycznych w procesie przygotowywania i realizowania programu studiów – stale poszerzanego o kwestie związane z grami komputerowymi. W pewnym sensie stanowi ona zbiór odpowiedzi na pytania, które stawiali mi studenci przy naszych wspólnych staraniach, by w możliwie najlepszy sposób poradzić sobie z problemem, jak należy badać równie złożone, niejednorodne, czasem kontrowersyjne zjawisko, jakim są gry komputerowe. Niektóre z tych pytań okazały się stałym, powracającym z każdą nową grupą studentów wątkiem prowadzonych przez nas rozmów, co pozwoliło mi na zdiagnozowanie najbardziej oczywistych i najpilniej domagających się rozstrzygnięć wątpliwości związanych z badaniem gier, a zarazem stanowiło impuls do ponownych przemyśleń nad istniejącymi już rozwiązaniami. Z kolei te pytania, na które nie znałam odpowiedzi, i dociekliwość studentów uświadomiły mi istnienie problemów, które pozostawały dotąd poza polem mojego widzenia, a poszukiwanie na nie odpowiedzi było zajęciem, któremu wiele prezentowane w niniejszej książce badania zawdzięczają. Na ostateczny jej kształt, ale także na wiele inspiracji, jakie znalazły swe odbicie w niniejszym tomie, studenci, z którymi miałam przyjemność prowadzić zajęcia, mieli ogromny wpływ, za co chciałabym im serdecznie podziękować i jednocześnie zadedykować im ten rezultat naszych wspólnych zmagania z niesłychanie ciekawą, ale też dostarczającą nieustannych wyzwań problematyką tekstualności gier komputerowych.

## ROZDZIAŁ 1. NARRATOLOGIA VS. LUDOLOGIA

### 1.1. Narratologia vs. ludologia jako ideologiczny konstrukt

W niniejszym rozdziale chciałabym się przyjrzeć temu, w jaki sposób funkcjonuje dyskurs określany mianem narratologiczno-ludologicznego sporu, któremu część badaczy przypisuje fundamentalną pozycję w historycznym procesie kształtowania się dyscypliny badawczej zajmującej się grami komputerowymi. Uważam, że mamy do czynienia z pozorami historycznego procesu, pod którego powierzchowną warstwą ukrywa się wyjątkowo dysfunkcyjna i potencjalnie destrukcyjna ideologia, a analiza kolejnych odsłon procesu formułowania się owego dyskursu pozwala także na przeegzaminowanie omawianego zjawiska zarówno jako „aktu założycielskiego” dyscypliny, jak często się go opisuje, jak i przyczyny zaistnienia takiego stanu rzeczy. W celu zrekonstruowania tej pierwszej interpretacji zjawiska określanego jako spór między narratologami a ludologami posłużę się polskojęzycznymi opracowaniami tego zagadnienia, natomiast w celu jego dekonstrukcji odwołam się do źródeł. Chciałabym, aby było jasne, że gdy przywołuję interpretacje polskich badaczy, którzy posługują się owym określeniem, by zarysować kontekst historyczny dla szeroko pojmowanych badań nad grami, chodzi mi przede wszystkim o pokazanie, w jaki sposób konstrukt ideologiczny „narratologia vs. ludologia” funkcjonuje w badaniach pod pozorem faktycznej rekonstrukcji zdarzeń, które doprowadziły do powstania dyscypliny. Rezultatem takich praktyk jest fałszywe przekonanie o wykluczających się strategiach badawczych oraz o opcjonalności obiektów, które tym badaniom podlegają, w zależności od tego, czy uznaje się potencjał narracyjny gier, czy też nie. Innymi słowy, jeśli wpada się w pułapki pisania o rzeczonym sporze jako o procesie historycznym, to nie dlatego – czy może nie tylko dlatego – że nie dysponuje się odpowiednio szeroką wiedzą lub zmysł krytyczny pozostaje uśpiony, lecz z tej przyczyny, że trudno jest owych pułapek uniknąć, ponieważ były one umiejętnie zakładane i oczywiście służyły temu, by w nie wpaść.

Warto przyjrzeć się tej wymianie poglądów, argumentów, a czasami dość brutalnych ataków (z uwagi na nie często mówi się w tym kontekście o sporze raczej niż debacie), z kilku powodów. Po pierwsze – moim zdaniem teksty

pisane przez badaczy zabierających głos w owej dyskusji stały się bez wątpienia częścią obowiązującego kanonu lektur w badaniach nad grami. Po drugie – można dziś, jak sądzę, spojrzeć na nią nie tylko z perspektywy jej rezultatów (czyli, w moim pojęciu, najciekawszych rozwiązań teoretycznych w badaniach nad grami, które niewątpliwie wyrosły z przemyśleń i wniosków wysnuwanych po rzekomym starciu), ale także dokonać rekonstrukcji pojawiających się stanowisk, ponieważ tak zwana debata czy spór ma charakter w dużym stopniu ideologiczny. Chcę przez to powiedzieć, że jeśli przyjrzymy się temu, co faktycznie mówili teoretycy utożsamiani ze skrajnie odmiennymi poglądami na to, co można badać w grach, okaże się, że żadnej debaty – w takim rozumieniu, jakie jest systematycznie przedstawiane w polskich opracowaniach na temat aktu założycielskiego *Game Studies* – nigdy nie było, natomiast skutecznie udało się (zobaczmy w jaki sposób) wygenerować pewien ideologiczny konstrukt, którego nie powinno się przekładać na kategorie historyczne. Mówiąc, że nigdy nie było sporu narratologia vs. ludologia, mam na myśli to, że nigdy nie było dyskusji, która dałaby się zrekonstruować w kategoriach opozycji „gry opowiadają historie/gry nie opowiadają historii”. Jeśli da się odnaleźć jakieś napięcie między tymi badaczami, którzy proponowali postrzeganie gier jako systemów reguł i „maszyn stanu”, a badaczami operującymi pojęciem narracji, to faktyczne pytanie brzmiało, czy gry znaczą (generują znaczenia), czy też nie, a jeśli znaczą, to w jaki sposób się to znaczenie wytwarza.

Stosowne wydaje się umieszczenie tej próby rekonstrukcji ideologicznego mechanizmu, opatrywanego hasłem „narratologia vs. ludologia”, w kontekście badań nad tekstualnością w cyfrowym środowisku z pierwszej połowy lat 90. XX wieku, z pracami Davida J. Boltera i George’a P. Landowa na czele. Ich refleksje nad nowymi formami tekstualności przyniosły nowe rozwiązania i prowokowały liczne dyskusje na temat koncepcji tekstu jako takiego (jeśli wychodzimy z założenia, jak czynił to Seymour Chatman, że tekst, aby był tekstem, powinien posiadać strukturę oraz sprawować czasową kontrolę nad własnym przebiegiem<sup>1</sup>, to w cyfrowym środowisku własności te przestają być aktualne, a tym samym samo pojęcie tekstu staje pod znakiem zapytania), wynikało z nich wszakże dość jednoznacznie, że należy zreformować dotychczasowe narzędzia badania tekstualności, zwłaszcza te, które pojawiły się na gruncie narratologii. Kontekst tej wczesnej refleksji nad tekstem, który przestaje być statycznym tworem, wyposażonym w stabilną strukturę, a staje się dynamicznym układem współpracy między własnymi elementami a czynnym odbiorcą, jest o tyle istotny, że to właśnie on prowokuje późniejszych ludologów do odrzucenia tradycji narratologicznej jako jednej z dyscyplin, które mogłyby dostarczać narzędzi do badań nad grami. Refleksja nad tekstualnością bowiem nie mogła uniknąć odwoływania się do rozwiązań, jakie pojawiały się na gruncie strukturalistycznej narratologii, silnie zakorzenionej w tradycji

---

<sup>1</sup> Zob. Seymour Chatman, *Struktura tekstu*, przeł. Adam Elbanowski, „Literatura na Świecie” 1984, nr 4.

arystotelesowskiej, czy to w celu poddania transformacji wykształconych tam narzędzi, czy jej negowania, co skutkowało propozycjami takich pojęć jak „nielinearny” czy „niearystotelesowski”. W nurcie tej właśnie refleksji pojawiają się badania Janet Murray nad narracyjnością w cyberprzestrzeni, które nie koncentrują się na grach komputerowych jako zasadniczym obiekcie badań, ale raczej włączają je w obszar szeroko pojmowanych tekstów cyfrowych, koncertując się na takich potencjalnych ich właściwościach, jakie wynikają z samej natury medium (proceduralności, encyklopedyczności, uczestnictwa i przestrzenności). W książce *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* Murray proponuje zarówno rozszerzone rozumienie kategorii interaktywności, mieszczące w sobie jej pojmowanie jako uczestnictwa w tekście, jak i takie użycie pojęcia opowiadania, które dopuszcza jego wariantowość<sup>2</sup>.

## 1.2. „Stare” narzędzia i nowa tekstualność

Teoretykiem mediów, który zauważa, że odnoszące się do literatury koncepcje Derridy czy Barthes’a w jakiś sposób antycypują takie cechy nowych technologii, jak nielinearność, czy reagujący na działania użytkownika system, jest George P. Landow, który w swojej książce *Hypertekst. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* podejmuje próbę wykazania podobieństw między sposobem, w jaki strukturaliści i poststrukturaliści opisują świat drukowanych słów, a hipertekstem jako formą elektronicznego tekstu, realizującą się dzięki nowej technologii. Podstawą do snucia owej refleksji jest spostrzeżenie, że teoretycy literatury posługują się tymi samymi terminami, których używa się do opisu komputerowego hipertekstu (sieć, linki, węzły, ścieżki...), autor zajmuje się więc tropieniem zależności między teoriami głoszonymi przez badaczy literatury i nowych mediów<sup>3</sup>. Aby uniknąć niepotrzebnego rozmycia pojęcia hipertekstu przez umieszczanie go w kontekstach teorii, z których część poprzedza jego powstanie (lata sześćdziesiąte), przytoczę definicję autora tego terminu, Theodora H. Nelsona:

Przez hipertekst rozumiem nie-sekwencyjne pisanie tekstu, który rozgałęzia się i pozwala czytelnikowi dokonać wyboru, czytany najlepiej na interaktywnym ekranie. Zgodnie z popularnym wyobrażeniem jest to seria bloków tekstów połączonych ze sobą linkami, które oferują czytelnikowi rozmaite ścieżki<sup>4</sup>.

<sup>2</sup> Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1997.

<sup>3</sup> Jako jeden z przykładów podaje on fragment książki Michela Foucault, który kwestionując pojęcie książki, zauważa, że jej granice nigdy nie są dokładnie wytyczone: „Poza obszarem zakreślonym przez tytuł, pierwsze zdania i ostatnią kropkę, poza jej wewnętrzną konfiguracją i formą, która ją autonomizuje, mieści się ona w systemie odniesień do innych książek, do innych tekstów, do innych zdań – jest jednym z węzłów całej sieci” (Michel Foucault, *Archeologia wiedzy*, przeł. Andrzej Siemek, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1977, s. 46).

<sup>4</sup> Cyt. za: George P. Landow, *Hypertekst. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 1992, s. 3.

Nie ukrywam, że przytaczając definicję Nelsona, chciałam podkreślić proponowane tutaj rozumienie pojęcia hipertekstu jako sposobu organizowania danych, które zdecydowanie wymaga mocy komputera. Należałoby teraz ustalić relację między terminami „hipertekst” i „interaktywność”, nawet jeśli okaże się ona pożyteczna wyłącznie w wypadku niniejszych rozważań. Przede wszystkim proponuję uznać hipertekst nie tyle za typ tekstu, co narzędzie, dzięki któremu jesteśmy w stanie tekst stworzyć. Natomiast tym, co umożliwia nam tworzenie tekstu, jest interaktywność, właściwość czy cecha owego narzędzia. Wydaje mi się, że można śmiało stwierdzić, że niemożliwy jest hipertekst, który nie byłby interaktywny. Można też spróbować określić tę relację, posługując się najczęściej przywoływaną metaforą interaktywności – jeśli jest ona spacerem po ogrodzie o rozwidlających się ścieżkach, to hipertekst byłby owym ogrodem.

Najcenniejszą konkluzją z rozważań Landowa jest spostrzeżenie, że zmiany dokonujące się współcześnie w sposobie ludzkiego myślenia nie wynikają tylko z tempa rozwoju technologii i możliwości, jakie ona nam oferuje. To, że wielolinearność wypiera linearność, odbiorca zamienia się w uczestnika, a szeroko rozumiane czytanie w grę, której finał nie jest z góry przesądzony, za to wszystko w równej mierze odpowiedzialni są teoretycy literatury ostatnich kilku dekad. Ostrożnie jednak potraktowałabym sugestie Landowa dotyczące rodzaju relacji między tymi dwoma polami badań i traktowanie myśli krytycznoliterackiej jako przepowiedni, której obleczenie w ciało umożliwia nowa technologia<sup>5</sup>. Chciałabym jeszcze raz podkreślić, że daleko mi do tego rodzaju sugestii; nawet jeśli w teoriach poststrukturalistów pojawiają się fantazje na temat multilinearności czy pełnej swobody odbioru dzieła, pamiętajmy, że teorie te odnoszą się do tekstu w jego najbardziej dosłownym rozumieniu i przesadą wydaje mi się ich stosowanie do opisu relacji człowiek–komputer. Pokusiłam się o próbę dokonania przeglądu kilku teorii literackich, w których, zdaniem Landowa, pobrzmiewa idea interaktywności, ponieważ uważam, że zapoznanie się z literackim kontekstem hasła „interaktywność” pozwoli nam zrozumieć te jego definicje, które ujmują je jako dość ogólnie pojmowaną cechę współczesnej kultury, kształtowaną zarówno przez myślicieli czy teoretyków, jak i technologów, oraz dobitniej zaznaczyć stanowisko wobec powyżej opisanego odmienne.

Pierwszym z przywoływanych badaczy literatury, w których pracach pojawia się hasło „interakcja”, jest Michail Bachtin. W jego koncepcjach dotyczących dialogowości literatury można wyłonić trzy płaszczyzny, na których mamy do czynienia ze zjawiskiem wzajemnego oddziaływania. Na płaszczyźnie pierwszej (zaznaczam, że wyliczanie płaszczyzn w takiej kolejności ma charakter porządkujący zagadnienie, nie zaś wartościujący interakcje, o których pisze Bachtin) utwór literacki uczestniczy w powszechnych procesach komunikowania; płaszczyzna druga to dialogi odbywające się na poziomie

---

<sup>5</sup> „Hipertekst dysponuje tym, co proponuje współczesna teoria, ucieleśnia wiele z pomysłów czy stanowisk prezentowanych przez Barthes’a, Derridę czy Foucault”, tamże, s. 73.

rzeczywistości przedstawionej utworu i wreszcie na płaszczyźnie trzeciej sytuuje się opisane przez Bachtina zjawisko wielojęzyczności literatury i dokonującego się w utworze artystycznym dialogu języków. Chciałabym podkreślić, że powoływanie się na Bachtina ma na celu podanie jednego z możliwych przykładów rozumienia pojęcia „interakcja” i w najmniejszym stopniu nie stanowi próby wyczerpującego opisu złożonej problematyki dialogowości literatury.

Ponieważ przywołanie teorii Bachtina ma nam posłużyć do ukazania jednego z możliwych kontekstów, w jakich pojawiało się pojęcie interakcji w badaniach nad literaturą, zawęzę złożony problem dialogowości literatury do tego typu interakcji, którą opisuje Bachtin w pracy poświęconej problemom poetyki Fiodora Dostojewskiego. We wspomnianym dziele dowodził on, że nowatorstwo tego pisarza polega na stworzeniu zupełnie nowego typu myślenia artystycznego, które nazwał polifonicznym.

Dostojewski – pisze Bachtin – tworzy nie bezsłownych niewolników, lecz ludzi niezależnych, zdolnych do tego, by zająć miejsce tuż obok swojego twórcy, by się z nim nie zgadzać, a nawet – by przeciwko niemu się buntować. Mnogość samodzielnych i niespójnych głosów i świadomości, prawdziwa polifonia równorzędnych głosów istotnie stanowi główną właściwość powieści Dostojewskiego<sup>6</sup>.

Interesujące jest to, że, jak twierdzi Bachtin, owo „myślenie polifoniczne” pojawia się przede wszystkim w powieściach Dostojewskiego, ale „znaczeniem swym wykracza poza twórczość powieściową i dotyczy pewnych podstawowych zasad estetyki europejskiej”<sup>7</sup>. Tym zdaniem Bachtin niejako dał przyzwolenie na umieszczenie jego teorii w kontekście przemian w postrzeganiu procesu komunikacji, jakie się dokonały za sprawą semiotyków takich jak Julia Kristeva czy Roland Barthes<sup>8</sup>, sugerując, że zmiany owe dotyczą nie tylko literatury i języka, ale można dostrzec je także w innych zjawiskach, które składają się na obraz współczesnej kultury. Tworząc pojęcie polifonii, podłożył on podwaliny pod późniejszy odbiór tekstu literackiego, którego sens rodzi się w dialogu i polemice, a jego cechą jest niekończąca się intertekstualność. Bachtinowskie pojęcie dialogowości dotyczy zarówno samego dzieła literackiego, w tym wypadku powieści Dostojewskiego, której zasadniczą cechą jest ujmowanie świata w kategoriach współlistnienia i wzajemnego oddziaływania, jak i relacji

<sup>6</sup> Michał Bachtin, *Problemy poetyki Dostojewskiego*, przeł. Natalia Modzelewska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1970, s. 11 (dalsze odwołania będą dotyczyć tego wydania).

<sup>7</sup> Tamże, s. 5.

<sup>8</sup> Mam tu na myśli koncepcje produktywności znaczeniowej tekstów literackich, które zerwały z wywodzącą się ze strukturalizmu teorią komunikacji i traktowaniem tekstu jako skończonego wytworu, niezależnego od intencji pisarza i czytelnika. Ponieważ koncepcją Barthes’a zajmę się bardziej szczegółowo w dalszej części niniejszego szkicu, to aby uzasadnić obecność nazwiska Kristevy w tym kontekście, pozwolę sobie zacytować fragment opisu jej koncepcji: „Badacz literatury ma do czynienia z utrwalonym śladem praktyki produkcyjnej, jakim jest tekst. W zależności od punktu widzenia ów tekst można traktować jako przekaz, towar, nieprzezroczysty obiekt wymiany komunikacyjnej lub też – jak to robi Kristeva – jako rodzaj interakcji różnych praktyk znaczących, które wypowiedź literacka zwłaszcza, powiela i transformuje”. Zofia Mitosek, *Teorie badań literackich*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1998, s. 260.

między tymże dziełem (a właściwie słowami, z których jest zbudowane) a kontekstami, w jakich poprzednio było używane. Tutaj zajmujemy się tym rodzajem interakcji<sup>9</sup>, który dokonuje się wewnątrz powieści.

Określając powieść Dostojewskiego mianem polifonicznej, Bachtin zaznacza, że nie chodzi o

zwykłą dialogową formę prezentacji pewnych treści, homofonicznie ujętych i umieszczonych na stabilnym i jednolitym tle przedmiotowego świata. Chodzi tu o dialogowość najwyższego stopnia, o dialogowość ostatecznej całości. Pod tym względem całość dramaturgiczna (...) jest jednogłosowa, gdy powieść Dostojewskiego – wielogłosowa. Pisarz buduje ją nie jako całość pojedynczej świadomości, ogarniającej inne świadomości-objekty, lecz jako całość wzajemnie oddziaływujących na siebie świadomości, z których żadna nie stała się całkowicie obiektem świadomości cudzej. Tego rodzaju wzajemne oddziaływanie wyklucza pozycję obserwatora obiektywizującego całość zdarzeń (...), a więc również obserwujący musi być uczestnikiem zdarzeń. Żadna trzecia, wszechogarniająca świadomość nie znajdzie na terenie pozadialogowym trwalszego oparcia; wszystko w powieści buduje się tak, aby przeciwstawność dialogowa nigdy nie miała być rozstrzygnięta, (...) autor jest widzem lub staje się współuczestnikiem tego, co się dzieje<sup>10</sup>.

Spróbujmy teraz wydobyć z przytoczonego fragmentu cechy układu interaktywnego. „Wzajemne oddziaływanie”, o którym mówi Bachtin, dotyczy odrębnych, niezależnych od siebie oraz instancji autorskiej jednostek i rozgrywa się w świecie fikcji, na płaszczyźnie powieściowej. Nas jednakże bardziej interesują wnioski Bachtina z badań nad tą radykalnie nową formą narracyjną. Autor został włączony w świat interakcji bohaterów, a cały układ powieściowy został pozbawiony jakiejkolwiek hierarchii, ponieważ „żadna spośród idei bohaterów (...) nie przemienia się w konstrukcyjną zasadę autora, żadna nie jest konstruktywna dla całokształtu świata powieściowego”<sup>11</sup>, a konsekwencją tego jest brak definitywnego rozstrzygnięcia, zamykającej powieść odpowiedzi na wszystkie stawiane w niej pytania. Kolejną cechą powieści Dostojewskiego, na którą zwraca uwagę Bachtin, jest dążenie do uzyskania w powieści dramaturgicznej zasady jedności czasu. Dla Dostojewskiego najistotniejsza jest możliwość równoczesnego istnienia, to, co da się ująć w logicznym związku jednoczasowym, co współistnieje. Natomiast to, czym rządzi kolejność czasu, jest nie do przyjęcia w jego świecie. Te trzy spostrzeżenia Bachtina w odniesieniu do powieści Dostojewskiego (autor jako widz lub współuczestnik wydarzeń, brak rozstrzygnięcia i równoczesność wypadków) wydają mi się najbliższe cechom, które współcześnie przypisuje się zjawisku zwanemu interaktywnością.

Teraz skoncentrujemy naszą uwagę na interakcji odbywającej się na linii tekst–czytelnik. Teoretykiem, któremu współczesna krytyka w ogromnej

<sup>9</sup> Pozwoliłam sobie użyć tego pojęcia w kontekście Bachtina z dwóch powodów. Po pierwsze, moją intencją jest nieodbieganie od problemu, którym się zajmujemy, a uzasadnieniem niech będzie fakt, że w angielskim tłumaczeniu książki Bachtina (*Problems of Dostoevsky's Poetics*, na j. angielski przeł. C. Emerson, University of Minnesota Press, Minneapolis 1984) cytowany przeze mnie fragment zdania: „całość wzajemnie oddziaływujących na siebie świadomości” brzmi: „a whole formed by the interaction of several consciousnesses”.

<sup>10</sup> M. Bachtin, dz. cyt., s. 28.

<sup>11</sup> Tamże, s. 40.

mierze zawdzięcza zmianę postrzegania sposobu odczytywania tekstu, jest Roland Barthes, który czytanie, podobnie jak inne rodzaje aktywności człowieka, opisał jako pracę sensu, polegającą na jego aktualizowaniu, przemieszczaniu, współwytwarzaniu. W książce *S/Z*, pominąwszy problem autora wraz z „kodami nadania” i literackimi rolami, jakie się mu przypisuje, proponuje on, aby wartościować tekst poprzez praktykę pisania, która nie jest praktyką pisarza, lecz praktyką odbiorcy.

[W] pracy literackiej (w literaturze jako pracy) – argumentuje Barthes – chodzi o to, by z czytelnika uczynić już nie odbiorcę, lecz wytwórcę tekstu. Nasza literatura naznaczona jest, podtrzymywany przez literackie instytucje, bezlitosnym rozbratem między wytwórcą i użytkownikiem tekstu, właścicielem i klientem, autorem i czytelnikiem. Czytelnik ów pogrążony jest w swego rodzaju beczynności (...), miast w pełni zachwycać się grą *signifiants* i rozkoszować się pisaniem, może jedynie cieszyć się ograniczoną wolnością przyjmowania lub odrzucania tekstu<sup>12</sup>.

Dla rozważań o interaktywności kategoria odbiorcy jako wytwórcy tekstu jest ich najistotniejszym elementem, apel zaś, aby czytelnik stał się stroną aktywną w procesie lektury, definitywnie przełamuje tradycyjny paradygmat odbioru, na który składają się trzy elementy: autor, dzieło i odbiorca. W koncepcji Barthes’a liczy się tylko tekst i czytelnik. Skoro czytelnik jest graczem, wyrwanym z dotychczasowej beczynności, czym wobec tego jest tekst? Jedy-  
nym rodzajem tekstu, jaki interesuje badacza, jest „tekst pisalny” będący

wieczną terażniejszością, na której nie może się oprzeć żadna mowa ciągła (...), to my w trakcie pisania, zanim jeszcze nieskończona gra świata (świat jako gra) nie zostanie wzięta w nawias, przerwana, powstrzymana, utrwalona przez jakiś pojedynczy system (Ideologię, Gatu-  
nek, Krytykę), narzucony na mnogość początków, otwarcie sieci, nieskończoność języków<sup>13</sup>.

Tekst tworzy czytelnik w trakcie lektury i jego zasadniczą cechą jest to, że proces ten dokonuje się „teraz”. Podobnie jak w spostrzeżeniach Bachtina na temat powieści Dostojewskiego, jeśli mówimy o interakcji, to wykluczamy „przedtem” czy „później”, ważne jest tylko to, co dzieje się w chwili obecnej. Zaskakująco bliski opisowi nowatorskiej formy narracyjnej, którą stworzył Dostojewski, jest też fragment dotyczący idealnego tekstu, jaki powstaje w procesie interpretacji. Mamy w nim do czynienia

z wielością sieci, które grają ze sobą<sup>14</sup> w taki sposób, by żadna z nich nie mogła kontrolować pozostałych; tekst ten jest galaktyką *signifiants*, a nie strukturą *signifie*; nie ma on początku: ma charakter odwracalny; można doń się dostać przez rozliczne wejścia, z których żadne nie powinno po prostu zostać uznane za główne, kody, które tekst uruchamia rysują się *jako* *okiem sięgnąć*, są nierozstrzygalne...<sup>15</sup>

<sup>12</sup> Roland Barthes, *S/Z*, przeł. Michał Paweł Markowski, Maria Gołębowska, Wydawnictwo KR, Warszawa 1999, s. 38 (dalsze odwołania będą dotyczyć tego wydania).

<sup>13</sup> Tamże, s. 39.

<sup>14</sup> W angielskim tłumaczeniu: „the networks are many and interact”, R. Barthes, *S/Z*, na j. angielski przeł. Richard Miller, Hill and Wang, New York 1974, s. 5.

<sup>15</sup> Tenże, dz. cyt., s. 39–40.

Koncepcja Barthes'a różni się od Bachtinowskiej tym, że „idealny tekst pisalny” powstaje dzięki aktywności czytelnika, Bachtin zaś brak autorskiej kontroli nad tekstem opisał jako z rozmysłem stosowany zabieg Dostojewskiego, natomiast każdy z nich wprowadza istotne dla prób ustalenia, czym jest interaktywność, kategorie: teraźniejszość działań (bohaterów w powieści Dostojewskiego i czytelnika w teorii Barthes'a) i brak narzuconego przez autora rozstrzygnięcia.

Tkając sieć zależności między teoriami strukturalistów i poststrukturalistów a komputerowym hipertekstem, wspominany już George P. Landow wpisuje definicję „tekstu idealnego” w historyczny proces powstawania hipertekstu jako koncepcji. Moim zdaniem zbieżność pojęć stosowanych przy opisie tych dwóch rodzajów tekstów to za mało, aby dowodzić historycznej ciągłości pojęcia hipertekstu, tym bardziej że pomiędzy definicjami Barthes'a i Nelsona istnieje dość poważna różnica. Przypomnę, że przez hipertekst Nelson rozumiał „niesekwencyjne pisanie tekstu, który (...) pozwala czytelnikowi dokonać wyboru”, i nie chodzi tu o pisanie czytelnika jak u Barthes'a. To, czy jakiś tekst określimy mianem hipertekstu, zdaniem Nelsona zależy od jego twórcy, który „oferuje czytelnikowi rozmaite ścieżki”, natomiast „tekst pisalny” Barthes'a wiąże się z praktyką pisania, lecz jest to praktyka uprawiana przez odbiorcę, który staje się „wytwórcą tekstu”.

Teoretykiem, który dostrzegł i opisał nowy rodzaj dialektyki stosunków między dziełem i interpretatorem, jest Umberto Eco. Jego koncepcja dotycząca poetyki dzieła otwartego obejmuje tak szeroki, jak i dosłowny zakres tego pojęcia. Z punktu widzenia współczesnej estetyki, która osiągnęła tę świadomość po długotrwałej refleksji nad naturą procesu interpretacji, każde dzieło sztuki jest otwarte w sensie metaforycznym, wymaga od odbiorcy swobodnej i twórczej reakcji, a jego wartość estetyczna zależy od ilości możliwych interpretacji. Przypomnę, że w taki sposób oceniał wartość dzieła Roland Barthes; interpretacja w jego ujęciu nie polegała na liberalnym traktowaniu tekstu przez nadanie mu kilku sensów, chodziło mu o „afirmację istnienia samej mnogości”, bowiem nawet jeśli pojawią się systemy sensów, które podporządkują sobie tekst, to ich liczba będzie nieskończona. Jeżeli założymy, że proces otworzenia dzieła powstałego w wyobraźni twórcy dokonuje się w określonej perspektywie odbiorcy, którą kształtują indywidualne czynniki takie jak gust, kultura, wrażliwość, inteligencja, uprzedzenia czy upodobania, to

każde dzieło sztuki, ukończone i zamknięte niby doskonale zbudowany organizm, jest równocześnie dziełem otwartym, poddającym się stu różnym interpretacjom, zresztą nie naruszającym w niczym jego niepowtarzalnej istoty. Każda percepcja dzieła jest więc zarazem interpretacją i wykonaniem, gdyż w trakcie każdej z nich dzieło ożywa na nowo w oryginalnej perspektywie<sup>16</sup>.

Taka koncepcja dzieła wieloznacznego, której ewolucję prześledził Eco od dynamicznej formy baroku, poszukującej ruchu, zagadkowej i wymagającej

<sup>16</sup> Umberto Eco, *Dzieło otwarte*, przeł. Jadwiga Gałuszka, Czytelnik, Warszawa 1973, s. 26.

od odbiorcy inwencji oraz wyobraźni, po *Finnegans Wake* Jamesa Joyce’a, którego to dzieła sens „jest bogaty jak kosmos”<sup>17</sup>, ogranicza aktywność odbiorcy do swobodnej reakcji intelektualnej. Każde z tych szeroko rozumianych dzieł otwartych jest wyposażone w strukturę i nawet jeśli widz czy czytelnik nie jest zobligowany do odtworzenia jej zgodnie z zamysłem autora, nie może w nią ingerować w sensie dosłownym.

Przytoczone wyżej rozważania Eco należałoby uzupełnić postawą wobec procesów interpretacyjnych, jaką zaprezentował w zbiorze esejów *Interpretacja i nadinterpretacja*. Najkrócej mówiąc, Eco postuluje ustanowienie pewnego rodzaju ograniczeń w swobodzie interpretacji dzieła i twierdzi, że istnieje interpretacja dobra i zła, zdrowa i paranoidalna. Proponując nowy układ sił elementów, dzięki którym interpretacja jest możliwa, wprowadza trzy zmienne: intencję autora, intencję tekstu oraz intencję czytelnika. Przedstawił on relacje między tymi trzema rodzajami intencji, umieszczając je w perspektywie wieloletnich rozważań nad naturą procesu interpretacji:

W klasycznym sporze o interpretację stawiano pytanie, czy celem jest znalezienie w tekście tego, co autor zamierzał powiedzieć, czy też tego, co tekst mówi niezależnie od intencji autora. Dopiero uznawszy za słuszny drugi człon tej alternatywy, można zapytać, czy znajdujemy to, co tekst mówi mocą swej spójności i systemu oznaczania, który go podbudowuje, czy też znajdujemy to, co znajdujemy, mocą swych własnych systemów oczekiwania<sup>18</sup>.

O ile w tak opisanej sytuacji komunikacyjnej można odróżnić intencję autora zarówno od intencji czytelnika, jak i tekstu, o tyle te dwie ostatnie pozostają ze sobą w ścisłym związku. To, czy intencja tekstu zaistnieje, twierdzi Eco, zależy od tego, czy czytelnik będzie skłonny ją odnaleźć. „O intencji tekstu można zatem mówić tylko jako o rezultacie domysłu czytelnika. Inicjatywa czytelnika w gruncie rzeczy polega na postawieniu domysłu co do intencji tekstu”<sup>19</sup>.

Interesujący nas problem „wzajemnych oddziaływań” pojawia się w rozważaniach Eco dotyczących procesów odbywających się na linii tekst–czytelnik, przy jednoczesnym zastrzeżeniu, że jest to jedyny przypadek, w którym omawiany autor czuje, jak sam stwierdza: „sympatię do teorii ukierunkowanych na czytelnika”<sup>20</sup>.

Kiedy tekst zostaje włożony do butelki – pisze Eco – czyli kiedy nie jest tworzony dla jednego adresata, lecz dla wspólnoty czytelniczej (...) – autor wie, że będzie interpretowany nie zgodnie ze swymi intencjami, lecz zgodnie ze złożoną strategią wzajemnych oddziaływań, w które zaangażowani są także czytelnicy wyposażeni w kompetencję językową jako skarbnice społeczną<sup>21</sup>.

<sup>17</sup> Tamże, s. 36.

<sup>18</sup> Umberto Eco, Richard Rorty, Jonathan Culler, Christine Brooke-Rose, *Interpretacja i nadinterpretacja*, red. Stefan Collini, przeł. Tomasz Bieroń, Wydawnictwo Znak, Kraków 1996, s. 63.

<sup>19</sup> Tamże.

<sup>20</sup> Tamże, s. 66.

<sup>21</sup> Tamże.

W tym, co Eco nazywa „językową skarbnicą społeczną”, w którą wyposażony jest czytelnik, odnajdujemy echa bachtinowskiej koncepcji literatury, która bierze udział w powszechnych procesach komunikacyjnych, bowiem kompetencja językowa czytelnika to nie tylko znajomość reguł gramatycznych, ale także, jak twierdzi Eco:

wytworzone przez ten język konwencje kulturowe oraz historia wcześniejszych interpretacji wielu tekstów, łącznie z tym, który jest właśnie odczytywany. Akt lektury w oczywisty sposób musi uwzględniać wymienione przeze mnie czynniki, nawet, jeżeli jest niemożliwe, aby pojedynczy czytelnik wszystkie je opanował. Każdy akt lektury jest zatem trudną interakcją pomiędzy kompetencją czytelnika (jego znajomością świata) a kompetencją, którą postuluje dany tekst, aby mógł zostać odczytany w sposób oszczędny<sup>22</sup>.

Mamy tu do czynienia z kolejną definicją interpretacji jako interakcją dokonującą się między tekstem i czytelnikiem i niewiele (tylko w kontekście naszych rozważań, rzecz jasna) zmienia tutaj fakt, że w tym wypadku postulowana interakcja ma na celu utrzymanie czytelnika w ryzach, podczas kiedy koncepcje Derridy czy Barthes’a gwarantowały mu nieograniczoną wolność. W koncepcji Eco oddanie tekstu do dyspozycji czytelnika wiąże się z obarczeniem go odpowiedzialnością za to, co z tego powstanie, nie stanowi zaś przepustki do czytania pozbawionego wszelkich rygorów.

Ta nieco odmienna perspektywa w postrzeganiu interpretacji jako interakcji nie zmienia jednakże dość istotnego faktu, że słowo „interakcja”, podobnie jak we wcześniej przytaczanych przeze mnie teoriach, odnosi się do tekstów drukowanych, niepozwalających na dosłowne ingerowanie w samo dzieło. Aby zapoznać się z poglądami Eco na tę ostatnią kwestię, powrócimy do książki *Dzieło otwarte*.

Na użytek nowej sytuacji we współczesnej sztuce, która zaoferowała odbiorcy dzieła „niedokończone”, zapraszające go do materialnej współpracy z autorem i umożliwiając mu zorganizowanie ich struktury, Eco zaproponował, nieco węższą niż poprzednia, kategorię „dzieła otwartego w ruchu”. Człowiekiem, który stworzył i opisał kilkakrotnie wzmiankowany przez Eco przykład dzieła otwartego w ruchu, jest Henri Pousseur, autor kompozycji *Scambi*, o której powiedział, że jest to „nie tyle utwór, co pole możliwości, zaproszenie do wyboru”<sup>23</sup>, a jego celem jest

inspirowanie u interpretatora aktów świadomej swobody, do uczynienia z niego ośrodka niewyczerpanej sieci powiązań, którym ma on nadać własny kształt, nie będąc skrepowanym przez konieczność wynikającą z określonych zasad organizacji danego dzieła. (...) Skoro zjawiska nie łączą się ze sobą w sposób konsekwentny i zdeterminowany, to słuchacz powinien samodzielnie sięgnąć w sieć możliwych relacji i dobrać (wiedząc, oczywiście, że jego dobór jest uwarunkowany przez sam przedmiot) własny sposób podejścia, punkt widzenia, skalę odniesień, słowem, sam powinien troszczyć się o symultaniczne wykorzystanie jak największej liczby owych możliwych relacji oraz zdynamizowanie, zwielokrotnienie, maksymalne wzbogacenie swoich narzędzi percepcji<sup>24</sup>.

<sup>22</sup> Tamże, s. 67.

<sup>23</sup> Cyt. za: U. Eco, *Dzieło otwarte*, s. 23.

<sup>24</sup> Tamże, s. 27–28.