

Od ponad stu lat sztuka filmowa wciąż się rozwija pomimo przepowiadanej, a nawet ogłoszanej „śmierci kina”¹. Wielu badaczy, krytyków oraz samych twórców² zapowiadało ją już od lat 70. ubiegłego stulecia. Układ kino³ – widownia, oprócz skomplikowanych relacji wewnętrznych, podlega ciągłym zmianom pod wpływem otaczającej rzeczywistości. Powstanie nowych mediów – telewizji, wideo, komputera – zdeterminowało ewolucję postaw odbiorczych. Począwszy od zachowań pierwszych widzów kinowych po dzisiejsze „zabawy” interaktywne, predylekcje odbiorcy mają duży wpływ na kino, jego formę, treść, ale także na sposób prezentowania gotowego dzieła. Powstały nowe modele oddziaływania na siebie dzieła filmowego i odbiorcy, zawarte w rozpowszechnionych obecnie interaktywnych strukturach percepcyjnych.

¹ Dyskusja na temat „śmierci kina” trwa. Dla zaprezentowania dwóch przeciwstawnych postaw przytoczę wypowiedzi polskich badaczy, zajmujących się tym zagadnieniem. Wiesław Godzic, określa „śmierć kina” jako pewnego modelu komunikowania audiowizualnego (przy tym nie jest to „śmierć zupełna”: kino innego wymiaru i innego widza powraca, sięgając do swoich źródeł), idem, *Widz filmowy w poszukiwaniu medium*, [w:] *Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej*, red. M. Hopfinger, Warszawa 1997, s. 107. Andrzej Gwóźdź uważa natomiast, że „różliczne – zwłaszcza w początkach lat osiemdziesiątych – przepowiednie dotyczące rychłej (czasami wręcz natychmiastowej) śmierci 'starego' filmu nie sprawdziły się”; zob. *Nowe obrazy – nowy film – elektroniczne kino...*, [w:] *Kultura i sztuka u progu XX wieku*, red. S. Krzemień-Ojak, Białystok 1997, s. 161; szerzej na temat tej dyskusyjnej teorii, patrz: K. Banaszkiewicz, *Człowiek racjonalny i człowiek po-racjonalny a kryzys wizualności*, [w:] *Panorama i zbliżenia. Problemy wiedzy o filmie. Antologia prac Śląskich filmoznawców*, red. A. Gwóźdź, Katowice 1999, s. 37–41; A. Friedberg, *Koniec kina – multimedia i zmiana technologiczna*, *Kwartalnik Filmowy* 2001, nr 35–36, s. 42–54; M. Giżycki, *Koniec kina czy koniec kultury?*, ibidem, s. 356–361.

² „Śmierć kina” przepowiadał w latach 80. m.in. Francis Ford Coppola, za: A. Gwóźdź, *Nowe obrazy...*, s. 161.

³ Wylącam z zakresu tego pojęcia kino awangardowe i eksperymentalne, ponieważ ta część filmowej twórczości zawsze była w swoich poszukiwaniach bliższa sztukom plastycznym niż tradycyjnej twórczości filmowej, patrz również: T. Elsaesser, *Kino cyfrowe: nośnik, wydarzenie, czas*, *Kwartalnik Filmowy* 2001, nr 35–36, s. 58–59.

Poszukiwanie symptomów procesu przekształcania się kina tradycyjnego w interaktywne⁴ należy rozpocząć od genezy filmu. Po pierwsze, „kino powstało i rozwinęło się w epoce kultury słowa drukowanego, co znaczy, że ten typ kultury był rzeczywistym kontekstem kształtowania się języka filmu i pragmatyki kinowej”⁵. Dlatego przez wiele lat widz pragnął przede wszystkim poznać nową opowieść filmową. Dodatkowo ruchome obrazy, na podobieństwo fotografii, nie podlegały zmianie pod bezpośrednim wpływem widza. Rejestrowały rzeczywistość, a chwilę potem stawały się dokumentem. Od pierwszych krótkich scenek braci Lumière zaczęły również kreować nowy świat, przystający do realnego. Pomimo związków morfologicznych łączących kino ze sztukami „widowiskowymi” – teatrem, operą czy z jarmarczными przedstawieniami – nie przejęło od nich relacji między twórcą, wykonawcą a odbiorcą, w pewnym stopniu interaktywnej. Kino przez długie lata pozostało medium, którego formy odbioru widz nie mógł i nie chciał zmieniać. Różnica czasoprzestrzenna między powstawaniem dzieła a jego odbiorem, oraz kontemplacyjny charakter oglądania tłumaczą brak interaktywnych zachowań widza, poza wyjściem z kina, zniszczeniem taśmy lub projektorą, które trudno do nich zaliczyć⁶.

⁴ Pojawienie się w nowych opracowaniach słownikowych terminu „kino interaktywne” świadczy o wzroście znaczenia tego zjawiska, patrz: M. Hendrykowski, *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994, s. 126–127; patrz również: G. Weinbren, *Kino interaktywne czyli podróż zastępcza*, tłum. K. Wirkowski, *Kino* 1999, nr 5, s. 12–14.

⁵ M. Hopfinger, *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*, Warszawa 1997, s. 14. Dlatego też wynalazki poprzedzające kino, a wprawiające obrazy w ruch, nie przyjęły się: „Zastanawiająca jest ich [dziewiętnastowiecznych interaktywnych wynalazków, m.in. traumatrop, phenakistoscop, choreutoscop, zoetrope – dopisek M.K.] całkowita porażka, zapomnienie, w jakie popadły, zmarginalizowane niemal natychmiast, gdy pojawił się wynalazek kinematografu. Czy oznacza to, że osobowość XIX-wieczna nie została pobudzona przez te wynalazki, nie odkryła w nich potrzeby manipulacji, zadowolając się odbiorem obrazu z kinematografu, który niemal całkowicie zastępował rozwój mediów interaktywnych na dalsze trzy czwarte wieku?”, P. Krajewski, *Mediacja – medializacja*, *Kwartalnik Filmowy* 2001, nr 35–36, s. 216.

⁶ Dopiero z perspektywy nowej multimedialnej rzeczywistości można było przywrócić wychodzenie z kina do formy interaktywności widza: „Przy wido-



II. 1. Wnętrze Salonu Indyjskiego w podziemiach Grand Café w Paryżu, w czasie pokazów wynalazku braci Lumière

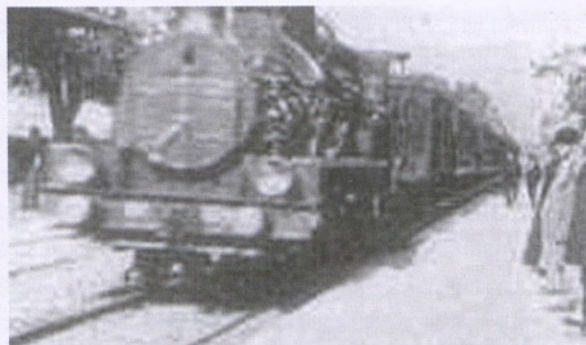
Od pierwszych form filmowych twórcy kina, zgodnie z ówczesnie obowiązującym jednokierunkowym charakterem tego medium, pragnęli oddziaływać na oglądającego. Podczas pierwszego publicznego pokazu filmowego, który odbył się 28 grudnia 1895 roku w Salonie Indyjskim w podziemiach Grand Café w Paryżu bracia Lumière wyświetlili *Przybycie pociągu na dworzec w La Ciotat*⁷. Scena ukazująca nadjeżdżającą lokomotywę przeraziła widzów do tego stopnia, że część z nich zaczęła uciekać z sali. Nie był to efekt zamierzony przez twórców, którzy pragnęli zadziwić widza realizmem ruchomych obrazów. Nieprzygotowany na spotkanie z nowym medium odbiorca błędnie odczytywał iluzję filmową, ponieważ nie umiał jej odróżnić od rzeczywistości⁸. Stopniowo oswajano widza z charakterem kinowego przekazu. Uprzejmiano mu percepcję filmu niemego muzyką graną na żywo. Potem wynaleziono film dźwiękowy⁹, aby zaspokoić jego audiowizualne potrzeby. Przez wiele lat rozwoju X muzy wymyślano nowe środki wyrazu, by za ich pomocą ciągle intrygować odbiorcę. Zadaniem tradycyjnego kina było „opowiedzieć” oglądającemu historię, ale w żaden sposób nie pozbawiać go iluzji. Wraz z rozwojem

wisku hollywoodzkim spotykamy się ze zjawiskiem niedostatecznie chyba zbadanym (to nie krytyk, tylko socjolog powinien je analizować) – mianowicie z czymś, co odpowiada telewizyjnemu *zappingowi*: myślę o sytuacji, gdy ma się do dyspozycji 40 kanałów i za pomocą pilota przez cały wieczór skacze się z jednego na drugi, że a nuż na siedemnastym albo dwudziestym siódmym będzie coś ciekawego; ogląda się dwie minutki, nie ma nic – ciach! – jedziemy na następną stację. Otóż odpowiednikiem tego w kinie jest, rzecz jasna, wychodzenie z kina”. J. Płazewski, *Perspektywy kina autorskiego*, [w:] *Od fotografii...*, s. 93.

⁷ J. Toeplitz, *Historia sztuki filmowej*, t. 1 (1895–1918), Warszawa 1955, s. 16–18.

⁸ D. Shipman, *Historia kina. Pierwsze stulecie*, tłum. I. Siwiński, Londyn 1993, s. 12.

⁹ W 1927 roku miał premierę pierwszy film dźwiękowy pt.: *Śpiewak jazzbandu* zrealizowany przez Alana Croslanda, W. Szymaniak, *Kino jako medium masowe*, *Studia z teorii komunikowania masowego*, red. B. Dobek-Ostrowska, Wrocław 1999, s. 46.



II. 2. Jeden z pierwszych filmów braci Lumière *Przybycie pociągu na dworzec w La Ciotat*

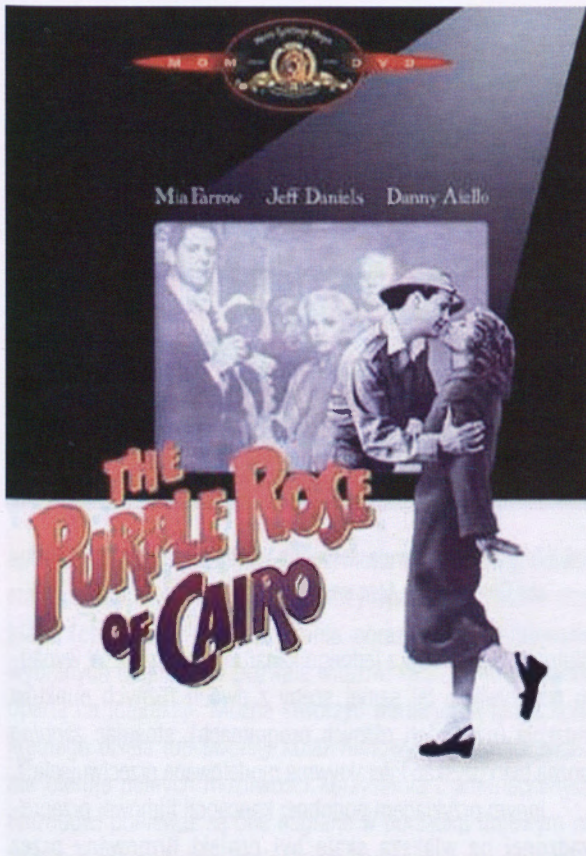
filmowego widza i jego świadomości odbioru narracja liniowa przestała wystarczać. Reżyserzy związani z nurtem „Nowej Fali” jako pierwsi użyli nowych, nielinearnych form narracji na szeroką skalę.

Następnym sygnałem nadchodzących zmian było zastosowanie motywu wykorzystywanego już wcześniej – aktor spoglądający z ekranu na widza¹⁰. Tym razem jednak twórcy używając tego „chwytu” pragnęli uświadomić oglądającemu, że film to iluzja rzeczywistości. Motyw tamiący konwencję tradycyjnego dzieła filmowego miał uświadomić odbiorcy jego zamiatowanie do podglądania i bierny charakter tego zachowania, brak możliwości wpływania na strukturę filmu. Równocześnie wraz z postmodernizmem pojawiły się realizacje wizualizujące najstarsze pragnienie widza, żeby znaleźć się w środku filmowej rzeczywistości pośród aktorów, aby uczestniczyć w akcji, móc na nią wpływać. Woody Allen w *Purpurowej róży z Kairu* (1984) czy Wojciech Marczewski w *Ucieczce z kina wolność* (1990) „pozwolili” odbiorcy filmu w filmie na skorzystanie z optymalnego modelu interakcji¹¹. Stopniowo coraz więcej reżyserów w ramach postmodernizmu zaczęło używać gier intertekstualnych¹², które wymagają od widza „dekoderów” kulturowych i umiejętności odczytywania filmowych

¹⁰ M. Hendrykowski, *Słownik terminów...*, s. 276–277.

¹¹ W. Godzic, *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*, Kraków 1996, s. 166; K. Majewska, *Intertekstualność w filmie – odmiany i egzemplifikacje*, *Studia Filmoznawcze* 1998, nr 19, s. 80.

¹² Intertekstualność w produkcjach filmowych przejawia się m.in.: w stosowaniu cytatów, quasi-cytatów (np. pseudokroniki), aluzji (np. pojawienie się samego reżysera w filmie, np. Woody Allen, który w większości swoich filmów grał postać głównego bohatera) czy użyciu motto we wstępie do filmu, patrz: T. Miczka, *Wielkie zarcie i POSTmodernizm. O grach intertekstualnych w kinie współczesnym*, Katowice 1992; K. Majewska, *Intertekstualność w filmie – odmiany i egzemplifikacje*, *Studia Filmoznawcze* 1998, nr 19, s. 77–93; E. Ostrowska, *Kino i nierealizm. O praktykach intertekstualnych we współczesnym filmie*, *Acta Universitatis Lodzensis Folia Scientiae Artium et Litterarum* 1995, z. 5, s. 135–151; *Postmodernizm w kinie*, Film na Świecie 2000, nr 401.



Il. 3. Plakat do filmu Woody Allena *Purpurowa róża z Kairu*

konwencji. Alina Brodzka określiła taką praktykę odbioru jako interaktywną:

Funkcjonuje już od dawna pewien typ interakcji między autorem a odbiorcą: powiedziałabym, że jest to umowa zawierana doraźnie: można więc oglądać *Pulp Fiction* z poczuciem wyczelowanej rafinady filmu; żadnej wpadki w jego konstrukcji nie ma, to jest właśnie film o wpadkach, znakomicie zrobiony. Można też, nawet należy – ale zawierając inną metodę – oglądać *Szepty i krzyki* i mieć do tego filmu i jego autora własne pytania i własne z nim dyskusje¹³.

I taka forma odbioru wystarczała pokoleniu „analogowych”¹⁴ widzów. Gdy w 1967 roku na wystawie Expo w Mont-realu pierwszy raz zastosowano KinoAutomat nie zainteresował on środowiska filmowego ani widzów. Pokazany został film Radosza Cincera *One Man and his World*, którego projekcja

¹³ A. Brodzka, *Społeczna rola autora filmowego*, [w:] *Od fotografii...*, s. 90.

¹⁴ „Widz analogowy” to odbiorca wychowany na tradycyjnych mediach, m.in. literaturze, fotografii, kinie. Patrz: W. Godzic, *Cyfrowy film i analogowy widz*, Kino 1998, nr 12, s. 42–45.



Il. 4. Scena z filmu Woody Allena *Purpurowa róża z Kairu*

była przerywana pięć razy, aby oglądający mogli zdecydować, jak ma wyglądać ciąg dalszy historii. Każdy widz mógł nacisnąć jeden z dwóch przycisków (czerwony lub zielony), a swój wybór śledzić na otaczającej ekran ramie, na której jego numer zapalał się na czerwono lub zielono. Kolejny epizod wybierano na podstawie większości głosów. W podjęciu decyzji pomagał odbiorcom sam Mr. Novak – główny bohater, aktor grający tę rolę uczestniczył w projekcji i opowiadał o zawartych w filmie wydarzeniach¹⁵. Fakt zignorowania pomysłu przez ówczesną kinematografię dowodzi, że publiczność nie potrzebowała tego typu interakcji w kinie. Wolała bierny fizycznie odbiór filmu nastawiony na kontemplację. Sytuacja zmieniła się wraz z pojawieniem i upowszechnieniem się nowych mediów.

Potrzeba interakcji wzrastała u widza stopniowo w czasie przekształceń multimedialnej kultury XX wieku. Istotny wpływ na nowy charakter percepcji widza miało upowszechnienie się telewizji oraz forma przekazu, jaką wytworzyło nowe medium¹⁶. Wynalezienie pilota, którym można sterować odbiornikiem przy równoczesnym dostępie do dużej liczby kanałów (telewizja kablowa, potem satelitarna), wywołało u telewidza nowe zachowanie związane z interaktywnością – tzw. *zapping*¹⁷. Od kilku lat twórcy filmowi we współpracy ze sta-

¹⁵ B. Welberg, *Beyond Interactive Cinema*, 08/2002, <http://www.keyframe.org.txt/interact/> (13.03.2004); <http://naid.spps.ucla.edu/expo67/map-docs/cinema.htm> (ścieżka dostępu z 5.05.2004).

¹⁶ W. Godzic, *Widz filmowy...*, s. 114–116; o próbach zastosowania interaktywnej telewizji, patrz: <http://www.ralf-hecht.de/magister/cmc/5.html> (22.06.2004).

¹⁷ Określenie *zapping* dotyczy czynności wykonywanej przez widza podczas oglądania telewizji, polegającej na przełączaniu (za pomocą pilota) ka-



Il. 5. Plakat do filmu Radusza Cincera *One Man and his World*

cjami telewizyjnymi próbują wykorzystać tą formę interakcji. Jedną z pierwszych prób była niemiecka produkcja telewizyjna z 1991 roku, kryminał *Mörderische Entscheidung* autorstwa Oliviera Hirschbiegela¹⁸. Projekt ten polegał na połączeniu dwóch realizacji filmowych, jednej kręconej z punktu widzenia kobiety, drugiej z punktu widzenia mężczyzny. Obie wersje nadawane były przez dwie stacje telewizyjne o tej samej porze. Zaczynały i kończyły się tak samo, poza tymi częściami narracji się rozdzielały (w każdym programie inna), stykając się ze sobą w scenach, w których pojawiali się razem główni bohaterowie. Widz musiał zdecydować, czy chce poznać historię z perspektywy kobiety czy mężczyzny uczestniczących w akcji, czy też chce porównywać obie wersje w dowolnym momencie. Z myślą o odbiorcach, którzy wybrali drugą opcję, realizatorzy pokazywali istotne dla odczytania fabuły informacje równocześnie w obu stacjach telewizyjnych. Próbowali także manipulować uwagą widzów, przenosząc więcej

naków, najczęściej po krótkiej kilkusekundowej przerwie na rozpoznanie przekazu danej stacji. Jeśli w ciągu tej chwili nic telewizza nie zainteresuje przenosi swoją uwagę na następny program. Więcej informacji o *zappingu*, patrz: D. Chateau, *Efekt zappingu*, przeł. I. Ostaszewska, [w:] *Pełzające audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer, wybór, wstęp*, oprac. A. Gwóźdź, Kraków 1997, s. 153–164; A. Friedberg, *Koniec kina...*, s. 49.

¹⁸ B. Welberg, *Beyond Interactive...*



Il. 6. Zdjęcie demonstrujące sposób realizacji pokazu filmu Radusza Cincera *One Man and his World*

istotnych elementów z jednego kanału TV na drugi. W wypadku pokazywania tej samej sceny z dwóch różnych punktów widzenia (na dwóch różnych programach), stosując *zapping* można było uzyskać interaktywnie modelowane przeciwucięcie¹⁹.

Innym przykładem podobnej koncepcji filmowej przeprowadzonej na większą skalę był projekt firmowany przez Dogme 95 zatytułowany *D-Dag* wyemitowany 1 stycznia 2000 roku równocześnie przez siedem duńskich stacji telewizyjnych. Wieczorem w przeddzień nowego tysiąclecia, czterech reżyserów: Thomas Vinterberg, Lars von Thier, Soren Kragh-Jacobsen i Kristian Levring nakręciło cztery filmy połączone rzeczywistym czasem (70 minut trwała każda realizacja), które pierwszego dnia nowego roku zostały pokazane równocześnie przez cztery kanały telewizyjne. Na piątym kanale można było zobaczyć wszystkie filmy na podzielonym ekranie, na dwóch następnych to, co działo się za kulisami tych realizacji. W realizacji filmów reżyserzy nie uczestniczyli osobiście, kierowali swoim aktorem za pomocą interkomu, a ekipa filmowa chodziła za nim krok w krok. Dzięki zaawansowanej technologii podgląd obrazu z kamery był na bieżąco przekazywany do „reżyserki”. W dniu emisji telewizz mógł stać się użytkownikiem, który posługując się pilotem kompiluje swój własny niepotwarzalny film²⁰. Podobne możliwości przyniosła technika wideo uznawana za specyficzne połączenie odbioru kinowego i telewizyjnego, część badaczy jednak uważa, że to uproszczenie roli, jaką to medium odgrywa we współczesnej kulturze

¹⁹ Chwył narracyjny stosowany w filmie dla przedstawienia dialogu i reakcji rozmawiających osób, patrz: M. Hendrykowski, *Słownik terminów...*, s. 237.

²⁰ http://www.geocities.com/lars_von_trier2000/d-dag.htm (18.03. 2004); B. Welberg, *Beyond Interactive...*; o interaktywnej telewizji, patrz: A. Hirszteld, *Telewizja na życzenie*, Film & Tv Kamera 2004, nr 3, s. 56–58.

Il. 7. Gra *Voyeur*, projekt Davida Riordana

audiowizualnej²¹. Możliwość wpływanie na przebieg odtwarzania taśmy czyli przesuwanie, zatrzymywanie, używanie stop klatki (co umożliwia analizowanie obrazu) oraz nagrywanie wybranych fragmentów pozwala widzowi tworzyć nową jakość opartą na interakcji. Można stworzyć wariację na temat konkretnego dzieła lub swoisty kolaż filmowy²². Technika wideo nie oferuje pełnych możliwości korzystania z alternatywnych epizodów, ponieważ są one nagrane w porządku liniowym na taśmie, a wyszukiwanie konkretnych fragmentów utrudnia oglądanie. O wiele większy wpływ na wzrost interaktywności odbiorcy mają gry wideo²³, jednak najważniejsze zmiany w procesie przejścia „od odbiorcy zewnętrznego do odbiorcy wewnętrznego, od biernego widza do uczestnika aktywnie współtworzącego przekaz”²⁴ następują dzięki komputerom²⁵. Główną przyczyną tych zmian związana jest z interaktywnym charakterem układu komputer–użytkownik, „wymagającym stosunków partnerskich, wzajemnej wymiany informacji, obustronnej aktywności komunikacyjnej. Tu jest się na przemian raz nadawcą, raz odbiorcą. Bierny odbiór nie jest w tym układzie możliwy. Stąd też charakterystyczna zmiana kategorii odbiorcy na kategorię użytkownika”²⁶. W ten sposób zostaje naruszony tradycyjny podział na nadawcę i odbiorcę, w komunika-

²¹ W. Godzic przedstawił krótką historię tego medium i jego wpływ na zmianę percepcji widza, tenże, *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*, Kraków 1996, s. 132–139; D. Antin, *Wideo – znamienne cechy medium*, przeł. Artur Piskorz, [w:] *Pejzaże audiowizualne...*, s. 235–260.

²² W. Godzic, *Cyfrowy film...*, s. 45.

²³ Współczesny widz wychowany na interaktywnych grach wideo chce sprawować kontrolę także nad oglądanym filmem, ibidem.

²⁴ Stormułowania użyte w recenzji książki M. Hopfinger zatytułowanej *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*, Warszawa 1997, cyt. za: K. Loska, *Kultura i media audiowizualne*, Kino 1998, nr 11, s. 57.

²⁵ L. Manovich, *Awangarda jako software*, *Kwartalnik Filmowy* 2001, nr 35/36, s. 323–336.

²⁶ M. Hopfinger, *Kultura audiowizualna...*, s. 27.

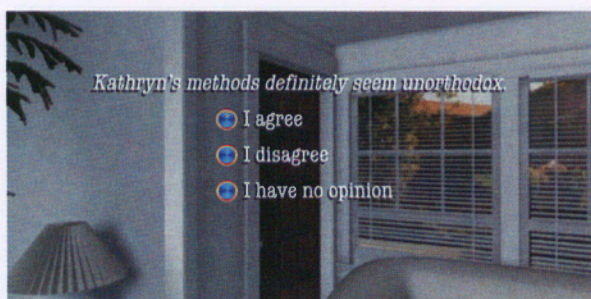
Il. 8. Gra *Voyeur* projekt Davida Riordana

cie przekazywanym za pomocą komputera mamy do czynienia z ciągłą zmiennością ról. Dodatkowo cyfrowy widz korzysta z całej grupy „nowych form upowszechniania kultury dzięki komputerom: CD-ROM i DVD-ROM, strony w sieci, gry komputerowe, hiperteksty i hipermedialne aplikacje”²⁷. Obecnie największy wpływ na rozpowszechnianie i rozwój interaktywnych technik odbiorczych mają gry komputerowe. Początkowo twórcy gier korzystali z doświadczeń wypracowanych przez inne dziedziny kultury, szczególnie z osiągnięć kina i telewizji. Z czasem sytuacja się zmieniła i najnowsze gry i filmy wzajemnie na siebie wpływają, zarówno pod względem budowania narracji jak tworzenia efektów wizualnych²⁸. Często powstają realizacje trudne do przypisania konkretnej dziedzinie audiowizualnej kultury. Wiesław Godzic opisuje je następująco:

gry, o których trudno powiedzieć, czym są: multimediami, interaktywnym kinem, Nowym Hollywoodem? Są one zupełnie nową formą rozrywki przekazywaną przez kabel, dysk kompaktowy lub cartridge. Wszystkie te nośniki zawierają program interaktywnego kina z syntetycznymi aktorami, z możliwością sprawowania pełnej kontroli nad ich działaniami, z możliwością wejścia do wirtualnej rzeczywistości, w której oni są aktorami. Jedną z nowości jest propozycja pod nazwą *Voyeur*, rodzaj interaktywnego kina dla dorosłych, produkt firmy „3 DO”. *Voyeur*, czyli dobrze znana widzowi instytucja „podglądacza”, polega na tym, że przedstawiona jest skomplikowana fabuła kryminalna do rozwiązania, a w dodatku występują gwiazdy hollywoodzkiego kina. Pokazywany jest prawdziwy film, lecz gracze w pełni kontrolują działania postaci na ekranie. Teraz już naprawdę możesz wybrać właściwe drzwi, naładowany pistolet i spowodować spotkanie bohatera z platynową blondynką. Niewątpliwie nie jest to już ten sam „film czarny”, ale na

²⁷ L. Manovich, *Awangarda jako...*, s. 323.

²⁸ M. Bielawski, *Fabuła czy interakcja?*, *Film&TV Kamera* 2002, nr 4, s. 103–106.



II. 9. Film interaktywny *Tender Loving Care*

pewno zaspokojone są pragnienia, które nasze kino zawsze podsycalo, a potem – gdy przychodziło do ich wypełnienia – odwoływało się do wyobraźni. Nie jest to bynajmniej kres wyobraźni wizualnej, jakkolwiek niewątpliwie koniec pewnego jej typu²⁹.

Dzięki ekspansywnemu rozwojowi gier komputerowych największe nadzieje z rozwojem nowych form filmowych związane są z możliwościami cyberprzestrzeni (budowanej m.in. przez sieci komputerowe, Internet), która mnoży ilość i jakość interakcji między wieloma odbiorcami. Również rzeczywistość wirtualna postrzegana jest jako główne środowisko przyszłych poszukiwań filmowych. Wraz z powstawaniem udoskonalonych urządzeń do „powoływania” tej rzeczywistości (np. hełm z miniaturowymi ekranami, rękawice czy kombinezony wyposażone w czujniki) użytkownik intensywniej i na dłużej „zanurza się” w cyfrowym świecie³⁰. We współczesnej audiowizualnej kulturze uczestniczą zarówno widzowie analogowi, jak i cyfrowi. Aby ułatwić odbiorcom z pierwszej grupy poznanie nowych technik interaktywnych, związanych z komputerami, tworzone są specjalne aplikacje – tzw. „agenci”³¹. Prowadzą one niedoświadczonego użytkownika po danym programie, grze czy filmie interaktywnym, przybierając często postać zwierzęcia lub człowieka „zamieszkującego” cyberprzestrzeń lub wirtualną rzeczywistość.

Technologie CD-ROM³² (np. format CD Video) i DVD³³, dzięki technicznym uwarunkowaniom cyfrowego medium rów-

²⁹ W. Godzic, *Widz filmowy...*, s. 123–124; *Voyeur* i inne realizacje z ograniczania kina interaktywnego i gier komputerowych, m.in. *Night Trap*, *Phantasmagoria*) zob. <http://anthonylarme.tripod.com/gc/gcrgames.html> (4.07.2004).

³⁰ W. Godzic, *Oglądanie i inne przyjemności...*, s. 156–157.

³¹ M. Składanek, *Intelligentny agent – teoria i perspektywy*, *Kwartalnik Filmowy* 2001, nr 35/36, s. 248–258.

³² A. Friedberg, *Koniec kina...*, s. 48; D. Sokołowski, *Filmy interaktywne*, styczeń 1998, <http://www.cyber.com.pl/archiwum/9/14.shtml> (11.03.2004).

³³ A. Friedberg, *Koniec kina...*, s. 48; D. Sokołowski, *Filmy interaktywne...*; W. Godzic, *Cyfrowy film...*, s. 44.



II. 10. Film interaktywny *Tender Loving Care*

niez tworzą nowe formy odbioru filmu. Druga z wymienionych technologii otwiera duże możliwości przed interaktywnym odbiorem ruchomych obrazów. Petra Epperlein i Michael Tucker w 1998 roku zrealizowali na DVD film *The Last Cowboy*, którego narracja rozbita została na trzy paralelne wideo–eseje opowiadające o micie Ameryki. W ten sposób widz mógł przeplatać dowolnie obrazy pamięci, wyobraźni i rzeczywistości tworząc nową jakość³⁴.

Jednym z pierwszych interaktywnych filmów fabularnych pełnometrażowych wydanych na DVD był *Tender Loving Care*³⁵ z 1997 roku, wyprodukowany przez Aftermath Media. Autorami tego „psychologicznego thrilleru” są scenarzysta i reżyser David Wheeler oraz producent Rob Landeros. Realizacja ta wyznaczyła nowy kierunek rozwoju kina wykorzystując najnowsze osiągnięcia techniki komputerowej. Film został nakręcony przy użyciu kamery cyfrowej, przeważnie przy naturalnym oświetleniu. W czasie procesu postprodukcji opracowana została interaktywna strona projektu, która umożliwiła odbiorcy konstruowanie fabuły z epizodów – „klocków” przygotowanych przez realizatorów. Widz porusza się w sieci alternatywnych narracji, tworząc swoją wersję, ale wszystko odbywa się nadal w środowisku przygotowanym i w dużej mierze kontrolowanym przez twórców, co umożliwiał rozbudowany interfejs. Kolejną produkcją tej firmy i współpracującej z nią DVD International oraz autorów *Tender Loving Care* był zrealizowany w ten sam sposób w 2000 roku film *Point of View*³⁶. Na płaszczyz-

³⁴ B. Welberg, *Beyond Interactive...*

³⁵ Na oficjalnej stronie tego filmu, twórcy zaznaczyli, że w przeciwieństwie do tzw. interaktywnych filmów *Tender Loving Care* jest pierwszym prawdziwym filmem interaktywnym zaprojektowanym specjalnie na DVD, z myślą o kreatywnych możliwościach widza, patrz: <http://www.aftermathmedia.com/tlc/about.htm> (13.03.2004). Od strony technicznej zespół specjalistów wykorzystał różnice między DVD-ROMem i DV-VIDEO. Dla graczy stworzono z kadrów filmowych w 3D cyberprzestrzeń, widzom umożliwiono pełną kontrolę nad narracją i poruszanie się w filmowej przestrzeni za pomocą pilota: <http://www.aftermathmedia.com/press/differentiators.htm> (ścieżka dostępu z 4.07.2004).

³⁶ <http://www.aftermathmedia.com/pov/buzz.htm> (13.03.2004).

Il. 11. Film interaktywny *Tender Loving Care*

nie fabularnej przeplatają się cztery podstawowe elementy: obsesja, erotyzm, sztuka i morderstwo. Narracja filmu tworzona jest przez widza na podstawie pytań testowych, które pojawiają się na zakończenie każdej sceny. Wybór konkretnej odpowiedzi powoduje zmianę fabuły. Film przeznaczony jest zarówno do dystrybucji kinowej, jak i do indywidualnego odbioru na DVD, dostępny także *on-line* w Internecie.

Nieustannie tworzone są nowe wynalazki techniczne poszerzające percepcję widza: „stereoskopy, holograficzne stereogramy, trójwymiarowe przeźrocza i filmy, niekomputerowe systemy projekcyjne, IMAX i OMNIMAX oraz pierwsze próby wygenerowania wirtualnej rzeczywistości – STAIU (Stereoscopic Television Aparatus for Individual Use)”³⁷. Różnorodność współczesnej kultury multimedialnej, wzajemne przenikanie wielu technologii doprowadziło do trudności z zakwalifikowaniem danej realizacji do konkretnej kategorii. Współczesny odbiorca przyzwyczajony jest do hybrydycznych form „filmowych”.

Wraz ze zmianą odbiorcy filmu musi zmienić się instytucja kina. Nie będzie to już tradycyjna sala kinowa na kilkadziesiąt lub kilkaset osób, lecz zbiór pomieszczeń – kapsuł składających się na nowy model kina interaktywnego. Zindywidualizowany widz w swojej „salce” będzie mógł dowolnie kształtować oglądany film lub łączyć wybrane przez siebie filmy w nową jakość. Dzięki zastosowaniu technik cyfrowych wybieranie kolejnego epizodu będzie przebiegać płynnie, „zanurzenie” odbiorcy w filmowej rzeczywistości nie będzie zakłócanie. W trwającym obecnie okresie przejściowym twórcy kina starają się dostosować do przemian, jakie następują na terenie kultury audiowizualnej. Są to próby unowocześnienia tradycyjnej projekcji kinowej, daleko im jednak do wspomnianej wyżej futurystycznej wizji. Połączeniem technologii wideo, komputerowej, ale także kinowej była jedna z pierwszych projekcji tzw. interaktywnego filmu pt. *Mr. Payback*, który powstał

³⁷ W. Godzic, *Widz filmowy...*, s. 121.

Il. 12. Film interaktywny *Point of View*

w 1995 roku. Krótki film (ze stu piętnastu minut nakręconego materiału widz obejrzał dwadzieścia) o mało ambitnej treści zaistniał dzięki systemowi InterFilm³⁸, zastosowanemu do jego oglądania (m.in.: 100 joysticków, kabina projekcyjna, cztery sprzężone wideodyski, komputer PC z procesorem 486), wszystko po to, by większość widzów mogła wybrać jedną z trzech opcji danej sekwencji³⁹. Eksperyment, przeprowadzony w ponad czterdziestu kinach, nie zrewolucjonizował praktyki kinowej przede wszystkim dlatego, że „interaktywny” widz, który pragnie mieć pełną kontrolę nad filmem, nawet jeśli jest manipulowany przez twórców, tym samym odrzuca wersję wybraną prawem większości.

Innego rodzaju eksperyment przeprowadził tajwański reżyser Ko Yi-cheng w swoim filmie *Lan yue* z 1997 roku⁴⁰. Podzielił opowieść na pięć części i poświęcił każdej dwudziestominutowy epizod opisujący jedno wydarzenie, które przytrafia się trójce bohaterów. W czasie kolejnych projekcji każda rolka z taśmą mogła być wyświetlona w dowolnej kolejności, dzięki temu wzrastała liczba wersji filmu – do 120 możliwości. Widz nie ingerował bezpośrednio w materię filmową, interakcja polegała na złożeniu przez odbiorcę przypadkowo zaprezentowanych epizodów w nową historię⁴¹.

Nową formę współoddziaływania medium i jego publiczności zastosował w kinie reżyser Mike Figgis realizując w 2000 roku *Timecode*⁴². Film został zaprezentowany m.in. na festi-

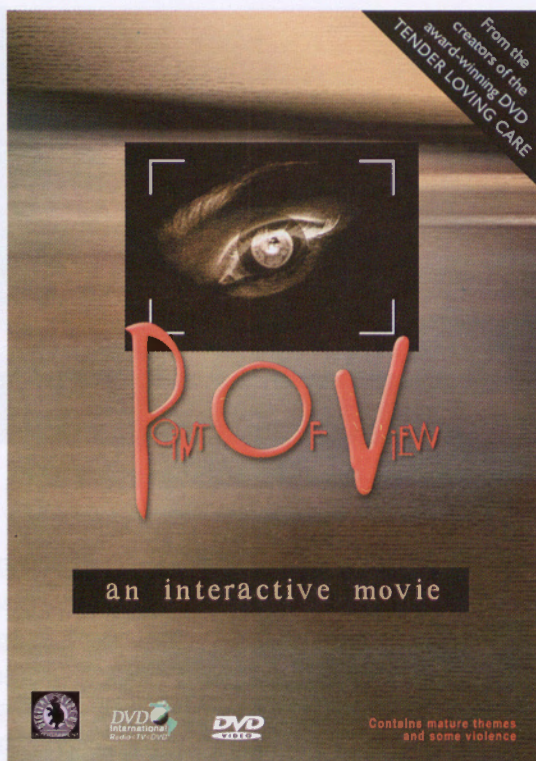
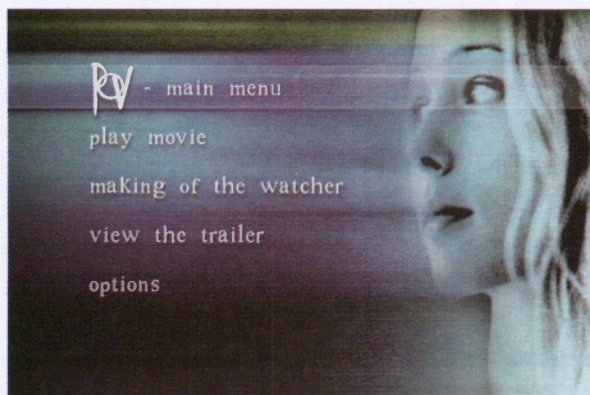
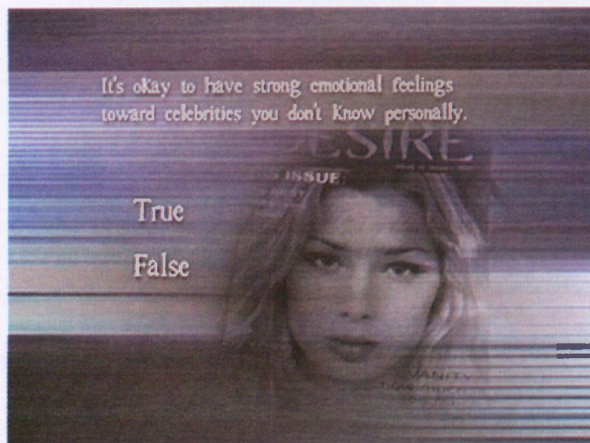
³⁸ Opis tego systemu i filmu, patrz: J. Berardinelli, *Mr. Payback: An Interactive Movie* (1995), 1995 [http://us.imdb.com/Reviews/33/3313_\(13.03.2004\)](http://us.imdb.com/Reviews/33/3313_(13.03.2004)); R. Ebert, *Mr. Payback*, 1995 http://www.suntimes.com/ebert/ebert_reviews/1995/02/966121.html (30.03.2004).

³⁹ D. Sokołowski, *Filmy Interaktywne...*

⁴⁰ B. Welberg, *Beyond Interactive...*

⁴¹ Ibidem.

⁴² Wywiad z reżyserem dotyczący realizacji filmu *Timecode*, patrz: *Digital Plays With Form*, wywiad przeprowadzony przez Jason'a Silverman'a <http://www.wired.com/news/culture/0,1284,35098,00.html> (15.03.2004).

II. 13. Film interaktywny *Point of View*II. 14. Film interaktywny *Point of View*II. 15. Film interaktywny *Point of View*

walu Camerimage 2003 w Łodzi. Zdjęcia wykonało trzech operatorów oraz sam Figgis. Realizacja składa się z czterech równorzędnych wątków, przeplatających się ze sobą, tworząc „nie-skomplikowaną historyjkę z hollywoodzkiej fabryki snów o miłości, zdradzie, ambicji, aktorstwie i artyzmie”⁴³. Autor podzielił ekran na cztery części⁴⁴:

każdy z ekranów przedstawia w trybie ciągłym jeden z wątków, przeważnie związany z jedną z postaci, ale bez nadmiernego rygoryzmu, gdyż zgodnie z akcją bohaterowie z jednego ekranu przechodzą często na drugi. Wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym, równocześnie; cztery wątki zarejestrowane są na jednej taśmie, reżyser pełniący funkcję kinooperatora nie może więc ingerować osobno w obraz na jednym tylko ekranie, może natomiast taśmę zatrzymać, cofnąć i daną partię filmu powtórzyć. Dysponuje czterema ścieżkami dźwiękowymi. Na ogół włącza tylko jedną, odnoszącą się do ekranu, na którym prowadzony jest dialog (albo najważniejszy z dialogów). Gdy jednak na dwóch ekranach mówi się równocześnie coś ważnego, Figgis powtarza wizualne ujęcie, ale włącza ścieżkę z innego ekranu. Rzadko, ale pozwala sobie również nałożyć na siebie dwie ścieżki, co oczywiście znacznie utrudnia odsłuchanie dialogów. W pewnej mierze jest to zapowiedź kina interakcyjnego⁴⁵, w którym odbiorca będzie mieć wpływ na przyjmowanie komunikatu nadawcy⁴⁶.

Tak oto opisywał łódzką projekcję tego filmu Jerzy Płażewski.

Popularność interaktywnych filmów rośnie, środowisko filmowe także jest oswajane z nowymi możliwościami kina. Na tegorocznym Berlinale przeprowadzono pięciodniowe warsztaty o kinie interaktywnym⁴⁷ (*Interactive Cinema*) dla Europejskich Twórców Filmu przy zastosowaniu systemu Korsacow⁴⁸. Realizacje interaktywne stosowane są już nawet w reklamie

⁴³ J. Płażewski, *Camerimage 2003. Dobry obraz w dobrym filmie*, Kino 2004, nr 2, s. 31.

⁴⁴ M. Bielawski, *Czas uchwycony. „Nowa książka” Zbigniewa Rybczyńskiego i „Timecode” Mike’a Figgisa – porównanie*, Film&TV Kamera 2004, nr 1, s. 33–34.

⁴⁵ W zacytowanym fragmencie zastosowano termin „interakcyjny”, którego użył Andy Warhol dla określenia swoich dwuekranowych projekcji, m.in. filmu *The Chelsea Girls*. W tym konkretnym wypadku prawdopodobnie autor miał na myśli interaktywność, przynajmniej tak tę realizację opisuje – J. Płażewski, *Camerimage 2003...*, s. 31.

⁴⁶ Ibidem.

⁴⁷ K. Maurer, <nettime-ann> [call] *Interactive Film at the Berlinale!*, 2004, <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-nl-0401/msg00001.html> (13.03.2004).

⁴⁸ G. Lindsay, *The Korsacow System*, 2003, <http://korsacow.mediamatic.net/cwo/k/view/17716> (13.03.2004) <http://korsacow.mediamatic.net/cwo/k/view/18401> (18.07.2004).

w Internecie. Jako pierwszy powstał *Mercedes – Benz Launches Interactive Film* zrealizowany przez niemiecką agencję reklamową Schotz & Volkmer⁴⁹. Powstają także interaktywne filmy edukacyjne. Human-Computer Interaction Group z Uniwersytetu Cornell zarejestrowali na kamerze wideo materiał, który później przetworzyli za pomocą komputera. Powstał pastisz melodramatu w typie „opery mydlanej” do nauki hiszpańskiego *El Avion*⁵⁰. Rozbudowany interfejs⁵¹ umożliwia widzowi zmienianie kolejności epizodów i tym samym wpływ na kształt realizacji.

Obserwując różnorodność form wykorzystania filmu interaktywnego można założyć, że dalszy jego rozwój i upowszechnienie nastąpi stosunkowo szybko. Kino zmienia się pod wpływem najnowszych technologii i współczesnego odbiorcy. Według Wiesława Godzica, jedna z podstawowych

cech nowego widza związana jest z interaktywnością, jako przyjemnością – obok i wespół ze sprawowaniem kontroli – podstawową. Widz pragnie kontaktu i komunikowania, tak jak pragnął identyfikowania się z postaciami filmu, kamerą lub instytucją kina. W tym sensie porzuca salę kinową i zaświadcza o kresie starego typu komunikowania audiowizualnego⁵².

Badacze upatrują także w interakcji główny impuls do powstania „nowego kina”⁵³, którego formę możemy jedynie przewidywać w futurystycznych wizjach, wychodzących od wirtualnej rzeczywistości. Prędkość i różnorodność przemian, jakim podlega współczesne kino, widoczne są przy porównaniu przewidywań z końca XX wieku ze stanem obecnym, o czym świadczy hipoteza, którą kilka lat temu postawił Ryszard W. Kluszczyński:

w niedalekiej przyszłości nastąpi rozszczępienie jednolitego dotąd (przy całej wewnętrznej różnorodności) procesu ewolucji kina i powstaną przynajmniej dwa odrębne nurty: pierwszy,

⁴⁹ Film dostępny jest pod adresem: <http://www.mercedes-benz.com/com/e/home/passion/entertainment/games/index.html> (13.03.2004); zob.: M. Zavgano, *Mercedes-Benz Launches Interactive Film*, September 2003, http://www.marketingwonk.com/archives/200.../mercedesbenz_launches_interactive_film (13.03.2004).

⁵⁰ <http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue4/link1.html> (ścieżka dostępu z 13.03.2004).

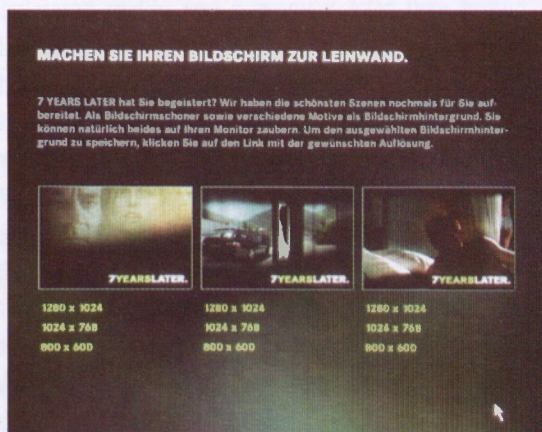
⁵¹ J. Lubiak, *Interfejs – człowiek versus maszyna*, *Kwartalnik Filmowy* 2001, nr 35/36, s. 189–190; A. Gwóźdź, *Obrazy filmowe w epoce Interfejsów*, [w:] *Panorama I zblizenia...*, s. 471–479.

⁵² W. Godzic, *Widz filmowy...*, s. 133.

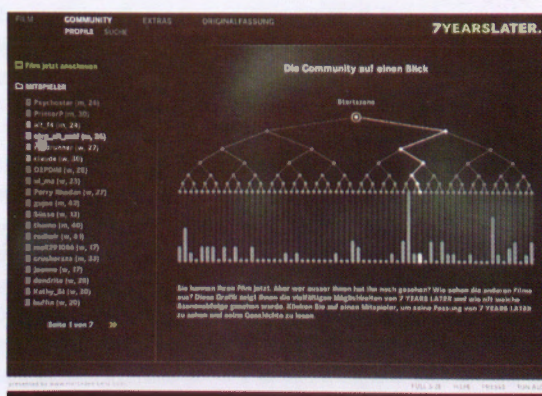
⁵³ „Nie ulega wątpliwości, że przyjemności fizycznego wpływu na ludzki system percepcyjny należąć będą do tych, które przede wszystkim przyniesie ze sobą nowe 'kino'. 'Kino' bliższe interaktywnemu pojmowaniu więzi człowieka z otaczającym go światem audiowizualnym i głównie przy pomocy interaktywności komunikującym się z tym światem”. W. Godzic, *Oglądanie I Inne przyjemności...*, s. 221.



Il. 16. Plakat do filmu Mike'a Figgisa *Timecode*



Il. 17. Interfejs z możliwością wyboru kolejnego epizodu *Mercedes – Benz Launches Interactive Film*



Il. 18. Graficzny zapis narracji poszczególnych użytkowników *Mercedes – Benz Launches Interactive Film*

usiłujący kontynuować dotychczasowe jego zasady i formy (nowe technologie będą tu używane jedynie dla urozmaicenia, odświeżenia dotychczasowych konwencji) i drugi, czyli kino interaktywne, burzące dotychczasowe konwencje i proponujące zupełnie odmienny typ doświadczenia odbiorczego⁵⁴.

⁵⁴ R. W. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999, s. 18.

Obecnie trwają wielokierunkowe poszukiwania nowych form filmowych i pogłębianie możliwości dawnych, a o tym czy któreś z nich pozostaną w pamięci widzów i badaczy jako jednorazowe eksperymenty będzie można przekonać się w nie-dalekiej przyszłości.