

Ryszard W. Kluszczyński

Uniwersytet Łódzki

Kino interaktywne – porządkowanie pola

Interaktywność, w wypadku sztuki rozumiana jako otwarcie dzieła na ingerencje odbiorców, prowadzące do przeobrażenia tradycyjnego, obiektywnie istniejącego i *a priori* ukształtowanego artefaktu w indywidualizowane w doświadczeniu odbiorczym wydarzenie¹, pojawiła się w zauważalny sposób² w twórczości artystycznej już w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych ubiegłego wieku³. Rzeczywisty rozkwit odnotowała ona jednak dopiero w kolejnych dekadach, za sprawą rozwoju technologii cyfrowej. Jej wzrastająca obecność we wszystkich sferach praktyk twórczych miała konsekwencje nie tylko dla dynamiki i skali rozwoju sztuki interaktywnej. Nadała także interaktywności nowy wymiar, nowe możliwości i jakości oraz wprowadziła ostatecznie sztukę interaktywną do kręgu najbardziej cenionych i najszerzej dyskutowanych zjawisk artystycznych ostatniej dekady minionego stulecia. Obecnie status interaktywności w sztuce powoli ulega zmianie; przestaje być ona pożądana dla niej samej czy też ze względu na właściwości bezpośrednio z nią powiązane (na przykład dotyczące konstrukcji interfejsu, struktury doświadczenia komunikacyjnego czy architektury informacji), lecz zaczyna być podporządkowywana podejmowanej problematyce, wykorzystywana przez artystów w różnych nowych dla niej celach, także takich, w ramach których jest sprowadzana do roli narzędzia dla aktywności wykraczających poza dotychczasowe granice twórczości artystycznej (na przykład: ekologicznych, politycznych, poznawczych). Uzyskiwane w ten sposób efekty przesłaniają niekiedy (i przenoszą na drugi plan) interaktywność dzieła, kierując zarazem uwagę odbiorcy ku podejmowanej problematyce (także niekoniecznie wyłaniającej się z interaktywności). Za przykład może posłużyć *Image Fulgurator* (2008) Juliusa

¹ Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s. 175–193.

² Rozumiem przez to zarówno zauważalną ilość interaktywnych dzieł, jak i ich wyrazistość oraz reakcje krytyki artystycznej na ich pojawienie się. Sama nazwa wyłoniła się później.

³ Pierwsze pojedyncze przykłady takich dzieł można odnaleźć już wcześniej, na co wskazuje Eduardo Kac, pisząc o twórczości Guyli Kosice i innych twórców z kręgu działającej w Buenos Aires grupy *Movimento Madi*, którzy już w latach czterdziestych XX wieku tworzyli kinetyczne dzieła, otwarte na ingerencje odbiorców, zob. Eduardo Kac, *Telepresence & Bio Art. Networking Humans, Rabbits, & Robots*, Ann Arbor 2005, s. 109–110.

von Bismarcka, gdzie urządzenie zamontowane w kamerze fotograficznej prze-myca do fotografii wykonywanych z użyciem lampy błyskowej w tym samym miejscu i czasie, także i przez inne osoby, nieobecne na planie składniki wizualne (projektując je na fotografowany obiekt), podejmując poprzez tę interwencję problematykę pamięci w epoce jej medialnych rejestratorów i nośników. Jednak pomimo tej zmiany w odnoszeniu się do interaktywności, pomimo jej odmiennych strategii, celów oraz horyzontu działań o pomniejszonej spektakularności, niezmiennie pozostaje ona niezwykle ważną właściwością najnowszej sztuki. Jej obecna pół-przeźroczystość, przesunięcie na drugi plan w strukturze tworzonych dzieł, wynika także z postępującej społecznej interioryzacji jej wzorców, która z kolei jest wynikiem jej narastającego upowszechnienia. Interaktywność jest bowiem fundamentem idei i praktyk kultury partycypacji, podstawą koncepcji współudziału odbiorców w procesie tworzenia sztuki i innych form kulturowych, a idee te są obecnie powszechnie uznawane za podstawowy wyznacznik współczesnej kultury i wszechobecne w jej aktualnych praktykach.

Nie inaczej kształtują się dzisiejsze losy kina. Transformacje współczesnej kultury nadały im kierunek, w którym podążają również (z różnym zaangażowaniem) inne dyscypliny artystyczne (przede wszystkim sztuki wizualne – zwane niegdyś pięknymi lub plastycznymi, a także muzyka, literatura, taniec, architektura, teatr). W jeszcze większym stopniu, niż w wypadku większości przywołanych twórczych dziedzin, kino zostało poddane (a proces ten ciągle jeszcze postępuje) głębokim i wszechstronnym przeobrażeniom zachodzącym za sprawą technologii elektronicznych i cyfrowych⁴. Ich rezultatem jest pojawienie się kina cyfrowego, które początkowo było postrzegane jedynie jako nowy nurt twórczości filmowej, jednak obecnie jest już w zasadzie utożsamiane z kinem w ogóle⁵ bądź uznawane za alternatywną wobec tradycyjnego filmu odmianę twórczości kinematograficznej⁶. Jednak – pomimo spektakularnego sukcesu technologii cyfrowych w kinie, zarówno w sferze technik i metod produkcji, dystrybucji oraz prezentacji dzieła filmowego, jak i w kręgu otaczających je oraz wytwarzanych przez nie praktyk społecznych – interaktywność wydaje się odgrywać w całym tym polu rolę raczej drugorzędą, a z pewnością nie pierwszoplanową. Do takiego wniosku skłania analiza stanu kina głównego nurtu, filmu autorskiego i niezależnego, a także dotyczącego ich piśmiennictwa.

W dalszej części tych rozważań przyjrze się bliżej problematyce kina interaktywnego, poszukując czynników decydujących o jego pozycji w kontekście praktyk kinematograficznych. Wyodrębnię trzy perspektywy, które wyznaczają status i rozumienie kina interaktywnego, a zarazem trzy wyłaniające się z nich paradygmaty interaktywności kina, a następnie przedstawię i ogólnie scharakteryzuję, odwołując się do wybranych przykładów, strategie twórcze, jakie odnajduję w praktykach filmu interaktywnego: rodzaje kina interaktywnego.

⁴ Zob. np. Brian McKernan, *Digital Cinema. The Revolution in Cinematography, Postproduction, and Distribution*, New York 2005.

⁵ Por. Chuck Tryon, *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Media Convergence*, New Brunswick–New Jersey–London 2013, s. 5–9.

⁶ B. McKernan, *op. cit.*

1. Perspektywa instytucjonalna

W mającej ambicje małej monografii kina cyfrowego książce Nicholasa Rombesa, *Cinema in the Digital Age* zagadnienie interaktywności nie zostało podjęte bezpośrednio, a sam termin – kino interaktywne – bodaj w ogóle się nie pojawia. W rozdziale dotyczącym interfejsów kina (których analiza, gdyby została przeprowadzona w kontekście sztuk wizualnych, poprowadziłaby dyskurs nieuchronnie w stronę problematyki interaktywności⁷) rozważania nie wykroczyły w zasadzie poza kwestie podnoszone już wcześniej przy okazji wynalazku kasety wideo czy płyty DVD, dotycząc na przykład wyłączenia obrazów filmowych z kontekstu sali kinowej i przeniesienia na ekrany urządzeń elektronicznych, na których podlegają zindywidualizowanej rekontekstualizacji; samych operacji doświadczania filmu: zwalniania przepływu strumienia obrazów, pomijania jego fragmentów, zatrzymywania, cofania; czy też – poprzez mobilność ekranu – wprowadzania ich w relacje ze zmieniającym się otoczeniem⁸. Nie mamy w tych analizach Rombesa do czynienia z interaktywnością dzieła filmowego, lecz wyłącznie z medialnie uwarunkowaną swobodą odbiorczą bądź, w najlepszym razie, z interaktywnością kognitywną; twórca tej kategorii – Eric Zimmerman – nie uznaje jednak tego typu interaktywności za właściwość sztuki interaktywnej, lecz za atrybut procesów poznawczych w ogóle⁹. Podobne kwestie są dyskutowane także w rozdziale dotyczącym partycypacji widza¹⁰, gdzie porównawczym kontekstem odniesienia stała się ponadto książka, której charakterystyka jako medium każe przywołać inną jeszcze odmianę interaktywności z typologii Zimmermana – interaktywność funkcjonalną¹¹ – która także ma niewielkie zastosowanie w kontekście mediów cyfrowych, a w ujęciu Rombesa dotyczy w zasadzie interakcji widza z płytą DVD bądź interfejsem komputerowym, a nie z filmem. W innym rozdziale *Cinema in the Digital Age*, poświęconym problematyce nielinearności, tytułowe zagadnienie, powiązane w swej naturze z interaktywnością, zostało z kolei sprowadzone jedynie do rozważań nad nielinearnym montażem (autorskim), z pominięciem zagadnień nielinearnego odbioru¹².

Z podobną sytuacją mamy również do czynienia w wypadku wspominaanej już podręcznikowej monografii Briana McKernana *Digital Cinema: The Revolution in Cinematography, Postproduction, and Distribution*, uznawanej za szeroką i dogłębną prezentację problematyki kina cyfrowego. Także tam nie znajdujemy ani w indeksie, ani w zawartości książki terminu *interactive cinema*, *interactive movie* czy *interactive video*, ani też pojęcia *random access*

⁷ Interfejs jest jedną z najważniejszych kategorii teorii interaktywności.

⁸ Nicholas Rombes, *Cinema in the Digital Age*, London–New York 2009, s. 46–47.

⁹ Eric Zimmerman, *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, eds. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge, MA – London, England 2004, s. 158–159.

¹⁰ N. Rombes, *op. cit.*, s. 140–141.

¹¹ E. Zimmerman, *op. cit.*

¹² N. Rombes, *op. cit.*, s. 73.

video, a pojawiająca się kategoria *nonlinear*, podobnie jak w wypadku monografii Rombesa, odsyła nas wyłącznie do problematyki montażu. I chociaż McKernan dostrzega interaktywne cechy technologii cyfrowych, choćby kreśląc ich historię i analizując potencjał kolejnych wynalazków, na przykład *Sketchpad* Ivana Sutherlanda, to obserwacje te odnosi ostatecznie jedynie do zagadnień produkcji filmu, a nie do jego doświadczenia odbiorczego, co pozwala mu nie podejmować w ogóle problematyki interaktywności. Można powiedzieć, że w ujęciu obu przywoływanych autorów – McKernana i Rombesa, jak też i wielu innych, których koncepcji nie będę tu omawiał, jak na przykład Franka Rose’a czy Jamesa Hobermana¹³ – kino cyfrowe to tradycyjne filmy w formacie cyfrowym, ze wszystkimi jego dotychczasowymi podstawowymi atrybutami, zmodyfikowanymi jedynie bądź uzupełnionymi, a nie zastąpionymi przez właściwości nowego, komputerowego medium.

Podstawy stanowiska w kwestii kina interaktywnego, przyjmowanego przez obu przywołanych teoretyków filmu, które skądinąd można określić jako instytucjonalne – reprezentatywne dla istniejącego systemu kinematografii – bardzo klarownie przedstawił Roger Ebert, zmarły w 2013 roku, niezwykle wpływowy amerykański krytyk filmowy, autor ponad dwudziestu książek na temat kina i kilkunastu zbiorów recenzji. Jego artykuł *Dim Future for Interactive Film*¹⁴, opublikowany w 1994 roku, jest pod tym względem tyleż modelowy, co wyrazisty i jednoznaczny, gdyż Ebert napisał go po to jedynie, aby odpowiedzieć na pytanie o możliwości kina interaktywnego. Jego odpowiedź jest kategoryczna: kino interaktywne nie ma przyszłości, ponieważ nie posiada nawet teraźniejszości. Jest sprzeczne z obowiązującymi w świecie filmu i akceptowanymi przez publiczność regułami. „Termin ten [film interaktywny – R.W.K.] jest oksymoronem” – pisze Ebert¹⁵. Przyjrzyjmy się jednak bliżej jego argumentom.

Film, zdaniem Eberta, po pierwsze, jest kierowany do grupy widzów oglądających go wspólnie w tym samym czasie, a kinoteatr jest właściwym miejscem jego prezentacji; po drugie, podporządkowuje widzów ekranowemu światu – uruchamiając procesy projekcji-identyfikacji decyduje o tym, co widzą, słyszą i czują; po trzecie wreszcie, jest linearny, gdyż dzięki temu jest w stanie opowiedzieć historię.

Tak scharakteryzowany film Ebert przeciwstawia interaktywnej grze komputerowej, która jest adresowana do pojedynczego odbiorcy, czyni jego bądź ją centralną postacią podejmującą wszystkie decyzje oraz ma strukturę nieliniową – nie opowiada historii, lecz stwarza możliwość eksploracji bądź

¹³ Frank Rose, *The Art of Immersion. How the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell stories*, New York–London 2011; James Hoberman, *Film After Film. Or, What Became of 21st-Century Cinema?*, London 2012.

¹⁴ www.rogerebert.com/rogers-journal/dim-future-for-interactive-film [dostęp: 10.07.2014].

¹⁵ *Ibidem*. Po termin oksymoron sięgnął później w tym samym celu także Bernard Perron, określając w ten właśnie sposób kategorię interaktywny film (*interactive fiction*), zob. Bernard Perron, *From Gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies*, [w:] *The Video Game Theory Reader*, eds. Bernard Perron, Mark J. P. Wolf, New York 2003, s. 143–153.

działania w przedstawionym świecie. Ebert wyraża przekonanie, że obie te formy sztuki mają ze sobą niewiele wspólnego, proponują dwa zupełnie odmienne doświadczenia. Podkreślając, że ceni je oba¹⁶, twierdzi zarazem, że „ważne jest, aby nie mylić jednego z drugim”¹⁷.

Można oczywiście dyskutować, skutecznie jak sądzę, ze wszystkimi argumentami amerykańskiego krytyka. Zwłaszcza z dzisiejszej, późniejszej o dwadzieścia lat perspektywy, kiedy pewne tendencje, wówczas słabo jeszcze widoczne bądź marginesowe, nasiliły się i zaczęły nadawać ton teraźniejszości. Po pierwsze, filmy coraz częściej oglądamy dziś poza kinoteatrem, pojedynczo bądź w niewielkich grupach, przy wykorzystaniu różnych systemów prezentacyjnych i angażując do tej czynności różne wymiary własnej sprawczości. Natomiast gry komputerowe z kolei, stają się obecnie bardzo często grami wieloosobowymi, do tego nierzadko doświadczanymi na tych samych ekranach, na których ogląda się również filmy. Po drugie, absolutyzując relacje podporządkowujące widza ekranowi Ebert redukuje szerokie spektrum kinematograficzne do kina gatunków – kina głównego nurtu; gdyby wziąć jednak pod uwagę choćby kino autorskie oraz strategie dystansacyjne, charakterystyczne na przykład dla kina brechtowskiego, to mogłoby się okazać, że relacje między widzami a światem filmów Jean-Luca Godarda czy Glaubera Rochy wymagają od tych pierwszych aktywności czyniących ten typ doświadczenia filmowego zapleczem dla doświadczenia interaktywnego. Ponadto, podjęta przy tej okazji przez Eberta przykładowa analiza wybranego filmu gatunkowego, zmierzająca do wykazania niemożliwości nadania mu formy interaktywnej, a więc dyskredytacji samej idei interaktywności w kinie, była w istocie zupełnie bezcelowa, jeśli nie wręcz niedorzeczna. Film interaktywny bowiem przyjmuje inną strukturę, formułuje inne oczekiwania wobec odbiorców i przynosi im inny rodzaj satysfakcji niż dzieło rozpatrywane przez Eberta. Stwierdzenie, że film, który reprezentuje konwencje sprzeczne z paradygmatem interaktywności nie może stać się wartościowym dziełem interaktywnym jest tylko oczywiste, co bez znaczenia w kontekście prowadzonej debaty. Po trzecie, linearność kina nie jest jego koniecznym atrybutem, lecz jedynie wyborem stylistycznym. Sam Ebert przecież, w 2005 roku, z akceptacją graniczącą z entuzjazmem zaadoptował koncept i termin *hyperlink cinema*, zaproponowany przez Allisę Quart¹⁸, aby poddać przy jego użyciu analizie multiliniarny film Stephena Gaghana *Syriana*, a następnie analogicznie zbudowane dzieła Alejandra Iñárritu (popularyzując przy tej okazji samą kategorię *hyperlink cinema*). Filmy tego rodzaju nie mają oczywiście struktury hipertekstowej ani też nie zawierają rzeczywistych hiperlinków; takie określenie ma charakter

¹⁶ Przekonanie to Ebert wkrótce porzuci; o ile bowiem pozostanie on na zawsze przeciwnikiem idei kina interaktywnego, to z poglądem mówiącym, że gra jest rodzajem sztuki wkrótce się rozstanie, zachowując przy tym rzecz jasna przeświadczenie o zasadniczej odmienności obu tych dziedzin; zob. np. opublikowany przez niego w 2010 artykuł *Video Games Can Never Be Art*, www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art [dostęp 11.07.2014].

¹⁷ R. Ebert, *Dim Future for Interactive Film* [dostęp 10.07.2014].

¹⁸ Allisa Quart, *Networked*, „Film Comment” July–August 2005, nr 4.

metaforyczny a nawigacja przez ich strukturę odbywa się jedynie w umysłach widzów. Jednak nazwa ta pojawiła się po to, aby powiedzieć, że konstrukcja takich filmów nie ma już nic wspólnego z prostą, linearną strukturą fabularną. Tak więc ostatecznie, podważwszy w ten sposób wszystkie argumenty Eberta, mamy dobre powody, aby stwierdzić, że dwa dyskutowane tu typy doświadczenia: filmowe oraz interaktywne, jak również dwa związane z nimi rodzaje artystyczne – film i gra komputerowa – mają ze sobą więcej wspólnego niż chciałby to przyznać Roger Ebert.

Nie zamierzam tu dłużej polemizować z Ebertem ani też dyskutować z McKernanem i Rombesem. Zadanie, które sobie w tym miejscu rozważań stawiam, to jedynie wyodrębnienie i opisanie stanowisk badawczych wobec problematyki interaktywnego kina, a nie ich weryfikacja i ocena. Analiza koncepcji Eberta miała na celu przede wszystkim wykazanie, że sposób usytuowania interaktywności w kontekście kina czy w odniesieniu do filmu jest całkowicie i wyłącznie uzależniony od przyjmowanej koncepcji kinematografii, a w szczególności – od wyznawanej idei dzieła filmowego. Monolityczna wizja kina, którą nazywam tu instytucjonalną, tożsama z perspektywą przemysłu filmowego, stara się utrzymać system kinematograficzny w ramach tradycyjnych parametrów, nie dopuszcza więc możliwości istnienia w jego obrębie destruktywnej dla całego układu opcji kina interaktywnego, odsyłając interaktywność do świata gier. Spośród możliwości oferowanych przez technologie cyfrowe, instytucjonalna teoria kina akceptuje te jedynie, które nie burzą podstaw tradycyjnego systemu.

Drugim zamierzonym przeze mnie efektem przeprowadzonej wcześniej analizy jest także zwrócenie uwagi na systematycznie postępujące rozmywanie się – wbrew założeniom teorii instytucjonalnych – sztywno niegdyś wyznaczanych granic między różnymi dziedzinami artystycznymi (i kulturowymi), wliczając w to także obszary twórczości filmowej i gier komputerowych oraz ich pogłębiającą się hybrydyzację. Coraz więcej zjawisk z ich pogranicza posiada bowiem właściwości należące do dwóch bądź większej liczby dyscyplin. W rezultacie, wspomniana hybrydyzacja, obok konwergencji oraz multi- i transmedializacji, odnajduje tu dodatkowe powody, aby dołączyć do podstawowych kategorii współczesności.

Kwestia relacji między filmem a grami komputerowymi, podjęta przez Eberta, stała się wówczas, w ostatniej dekadzie dwudziestego wieku – w efekcie wynalezienia i rozpowszechnienia technologii CD-ROM (później DVD-ROM), a w dalszej kolejności także udoskonalenia rozdzielczości i płynności sekwencji filmowych wprowadzanych w strukturę gier – jednym z częściej dyskutowanych zagadnień nie tylko wśród filmoznawców ale również w kręgu badaczy gier (znajdując się między innymi u podstaw głośnego i długotrwałego, choć zarazem także nieco zmitologizowanego, sporu narratologów z ludologami). Także i w tamtym kontekście opozycja oglądania i grania (doświadczenia filmowego i interaktywnego) wydawała się wielu badaczom nie do przezwyciężenia, a niektóre z gier bądź przynajmniej ich fragmenty (przerywniki filmowe – *cut scenes*) były często uznawane za przykłady nieuzasadnionych ingerencji

filmowych w świat gier, wtęretów zakłócających doświadczenie grania¹⁹. Perspektywa taka – podobne jak analogiczne koncepcje budowane w świecie kinematografii, które omawiałem wcześniej – stara się utrzymać wyraziste, nieprzenikliwe granice między filmem a grą, między doświadczeniem oglądania a doświadczeniem grania²⁰.

W przeciwieństwie jednak do zaprezentowanej koncepcji, podążając śladem Kevina Veale'a²¹, będę tak jak on utrzymywał, że opozycja kina i gier komputerowych nie daje się sprowadzić do przeciwstawienia pasywnego odbioru (oglądanie) aktywnej sprawczości (granie), ani też nie jest opozycją bezwzględnie separującą oba te światy (audio)wizualnych fenomenów. Veale zwraca trafnie uwagę, że w obu wypadkach mamy do czynienia z zaangażowaniem odbiorczym, tyle że przebiegającym za każdym razem w inny sposób. Zarówno zmiany technologiczne, postępujące w obu tych dziedzinach, jak i proponowane przez twórców poetyki, stylistyki oraz koncepcje tworzonych dzieł, doprowadzają do obustronnych oddziaływań i do wyłonienia się wspólnych obszarów, na których filmy i gry zbliżają się ku sobie i wzajemnie przenikają, w efekcie czego kategoria kina interaktywnego przestaje być oksymoronem i zaczyna trafnie określać zjawiska wyłaniające się z tego dialogu. Veale przywołuje szereg dzieł, które w jego przekonaniu dobrze reprezentują hybrydyczną dziedzinę, w której **gry stają się filmami**, nie przestając angażować widzów do działań istotnych dla przebiegu ekranowych wydarzeń, wpływających na ich rozwój, a **filmy przybierają kształty rozgrywek**, wciągają odbiorców do aktywności gry, nie przestając być zarazem „obiektami” do oglądania. Dzieła te, co podkreśla Veale, proponują doświadczenia, których nie można adekwatnie opisać, pozostając wyłącznie w jednym kontekście badawczym: gier bądź kina. Charakterystyczny dla takich prac sposób opowiadania historii jest kształtowany w porządek angażujący je oba i skłaniający do transdyscyplinarnej analizy i refleksji. Stanowisko Veale'a wykracza w ten sposób poza perspektywę instytucjonalną świata gier, kierując się w stronę paradygmatu kino-gier, w obrębie którego interaktywność jest rzeczywistą właściwością tworzonych i doświadczanych dzieł. Paradygmat ten będzie przedmiotem analizy w dalszej części

¹⁹ Por. Celia Pearce, *Toward a Game Theory of Game*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge, MA – London, England 2004, s. 143–153.

²⁰ Współcześnie twarde wersje koncepcji przeciwstawiającej sobie świat kina i świat gier są częściej spotykane w kręgu badaczy kina, choć także im towarzyszy już zwykle świadomość nieodwracalności zmian, które dotknęły świat kultury (audio)wizualnej, niż wśród badaczy gier. Ci ostatni są na ogół bardziej otwarci na procesy wzajemnego przenikania kina i gier, czemu jednak często towarzyszy przekonanie, że kino przestaje już być najważniejszym systemem współczesnej kultury, ustępując miejsce grom. Jak pisze Mirosław Filiciak, „nowa generacja nie respektuje odrębności filmu jako medium. Przyzwyczajony do stechnicyzowanego dyskursu mediów cyfrowych oraz interaktywnych dodatków użytkownik kina chce otrzymać od niego podobną ofertę, co w innych medialnych kanałach dostępnych na początku XXI wieku”, idem, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*, Gdańsk 2013, s. 117.

²¹ Kevin Veale, „*Interactive Cinema*” *Is an Oxymoron, but May Not Always Be*, „Game Studies. The International Journal of Computer Game Research” 2000, Vol. 12, Issue 1, September.

tych rozważań. Powrócę więc także do omawianych przez Veale'a dzieł, aby uwidocznic ich hybrydyczną naturę i uzasadnić pogląd postrzegający w nich odmianę filmu interaktywnego.

2. Perspektywa kulturowa

Drugie z analizowanych w niniejszej rozprawie podejść do problematyki kina interaktywnego jest charakterystyczne dla koncepcji kina, którą określałam mianem kulturowej. W ujęciu kulturowym, kino jest postrzegane przez pryzmat procesów kształtujących jego społeczne otoczenie, angażujących i wpisujących wszystkie poziomy systemu kinematograficznego w kontekst globalnych, a więc poniekąd zewnętrznych²² wobec kina tendencji o charakterze ogólnokulturowym, transdyscyplinarnym. A ponieważ w otoczeniu tym nie sposób obecnie nie zauważyć występowania licznych zjawisk o charakterze interaktywnym i partycypacyjnym, zarówno technologii, jak i organizujących się wokół nich praktyk społecznych oraz ich wytworów, to w efekcie, w kręgu diskutowanych zagadnień dotyczących kina nieuchronnie pojawia się także kwestia interaktywności oraz problematyka kina interaktywnego.

Nową, cyfrową, kulturową przestrzeń funkcjonowania kina analizuje Chuck Tryon w książce *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*²³. Zwraca on uwagę na konsekwencje wynikające z pojawienia się nowej postaci dzieła filmowego, czyli pliku cyfrowego. Film jako plik oraz wyrastająca stąd możliwość różnorodnych sposobów cyfrowego dostarczania (udostępniania) filmów widzom (*digital delivery*) prowadzi do ukształtowania się postaw odbiorczych, które w bardzo znaczącym stopniu określają sposoby pojawiania się dzieł filmowych w doświadczeniu odbiorczym. Już wynalazek CD-ROM i DVD-ROM w istotny sposób wpłynął na przebieg i charakter odbioru filmu, oferując menu pozwalające na nawigację po zawartości płyty, na której, obok samego filmu, często podzielonego na rozdziały, pojawiają się fragmenty, które nie znalazły się w ostatecznej wersji filmu, wersje alternatywne, materiały z planu, wywiady, inne filmy. Niekiedy sfera paratekstowa dominuje na płytach DVD nad samym filmem. Możliwość nawigacji przez strukturę filmu przynosi sposobność ominięcia niektórych jego części, podczas gdy dostęp do dodatkowych materiałów daje szansę rozwinięcia czy pogłębienia doświadczenia. Niekompletność²⁴ i nadmiar przeplatają się tu ze sobą, budując ramy percepcji filmu z nośnika DVD. Mamy tu w rezultacie do czynienia z daleko idącą indywidualizacją odbioru.

²² Zewnętrznych, gdyż powstały one poza polem kinematografii i dotyczą również wielu innych porządków kulturowych, a więc są dla kina niespecyficzne. Poniekąd, gdyż wkraczają one jednak również w przestrzeń kina, wzbogacając je o nowe formy i metody działania. Są więc zewnętrzne ze względu na miejsce powstania, a jednocześnie wewnętrzne, gdyż rozwijają się również wewnątrz środowiska kina i tworzą jego nowe właściwości.

²³ Ch. Tryon, *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*, New Brunswick–New Jersey–London 2013.

²⁴ Por. Nicholas Rombes, *Incompleteness*, "Digital Poetics", March 2006.

Nowy, cyfrowy tryb dostarczania filmów odbiorcom (DVD jest tylko jednym z jego wielu przejawów, wśród których liczne instrumenty internetowe odgrywają dziś najważniejszą rolę), który uzupełnia tradycyjny system dystrybucji, jest zarazem wpisywany w kontekst kultury mobilności. Krążeniu tekstów filmowych w świecie cyfrowych nośników towarzyszy bowiem również cyrkulacja samych nośników oraz ekranów. Mobilność perspektywy odbiorczej, obok dywersyfikacji kontekstów doświadczania filmowych utworów, prowadzi także do fragmentaryzacji odbioru (ten sam film oglądany w częściach na różnych urządzeniach). Oba te aspekty – cyfrowy dostęp do filmu oraz mobilność – przyczyniają się do rozwoju autonomii odbiorców i przynależnej im wielowymiarowej sprawczości wobec doświadczenia filmowego oraz jego obiektu.

Inną kwestią, która wyłania się z rozważań nad statusem usamodzielniających się odbiorców, budujących dla siebie nowe pozycje i nowe taktyki działania w kręgu praktyk twórczych, jest kształtowanie się równie nowego typu związków między publicznością a sferą producentów. Zarówno praktyki z kręgu crowdsourcingu, jak i przede wszystkim crowdfundingu, formują wymiar kulturowych działań partycypacyjnych także w dziedzinie produkcji filmów i przekazują w ręce odbiorców część odpowiedzialności za pojawienie się filmowych dzieł w prywatnym odbiorze oraz w przestrzeni publicznej. Jednocześnie rozwój dostępnych dla każdego cyfrowych urządzeń oraz programów służących twórczości kinematograficznej stwarza zupełnie nowe perspektywy twórcze, problematyzując przy tym, za sprawą generatywnych potencjałów technologii, zagadnienie relacji między umiejętnościami warsztatowymi a potencjałem kreatywnym i powołując do istnienia fenomen kina DIY (Do It Yourself).

Jeszcze innego rodzaju nowe działania oraz nieznane wcześniej sytuacje rozwijają się w kręgu praktyk dystrybucyjnych. Zwykle mówi się przy tej okazji o YouTube, Vimeo i innych im podobnych portalach internetowych, dzięki którym każdy autor czy autorka może docierać ze swoimi produktami audiowizualnymi do (niekiedy bardzo szerokiej) publiczności. Jednak innowacje dystrybucyjne nie ograniczają się do sfery prezentacji internetowych, docierają także do kręgu tradycyjnych instytucji rozpowszechniających filmy. Dzięki Internetowi i sieciowym wspólnotom kształtuje się bowiem swoisty system kinoteatru na zamówienie (*theater-on-demand*), w ramach którego publiczność jest w stanie tworzyć program projekcji filmowych dla dowolnego kinoteatru funkcjonującego w sieci oferującej taką możliwość (jak na przykład brazylijska sieć Rain Network)²⁵. Obok związanego z tym systemem nowego trybu funkcjonowania kina głównego nurtu, może to mieć także (jeśli nie przede wszystkim) ogromne znaczenie dla produkcji niezależnych, które dzięki temu systemowi są w stanie dotrzeć do zainteresowanych nimi odbiorców – nawet, gdyby ich liczba była niewielka – i skutecznie walczyć z tendencją eliminowania z dystrybucji

²⁵ Tendencję tę wspomaga traktowanie cyfrowej projekcji w sposób zrównujący ją z transmisją telewizyjną, czemu sprzyja zauważany przez wielu badaczy proces „utelewizyjnienia” przestrzeni publicznej, w której tradycyjnie sytuowane jest kino wraz z jego świątyniami – kinoteatrami; por. Charles Acland, *Screen Traffic: Movies, Multiplexes, and Global Culture*, Durham, N.C. 2003.

tych filmów, które nie przynoszą odpowiednio wysokich dochodów. W ten sposób interaktywność przyczynia się do budowania społeczności skupionych wokół różnych rodzajów twórczości kinowej; nie wspomaga raczej w tym wypadku indywidualnych widzów, odizolowanych od siebie i hołdujących własnym preferencjom, lecz sprzyja kształtowaniu się grup odbiorców powiązanych ze sobą wspólnymi upodobaniami²⁶.

Dzięki Internetowi kształtują się nie tylko nowe formy dystrybucji filmowej, lecz także partycypacyjne działania w sferze produkcji oraz kreacji. Rozwój i ewolucja Internetu, przeobrażającego się w stronę sieci World Wide Web oraz jej uspołecznienie, wraz z procesami konwergencji technologicznej i kulturowej, stwarzają współcześnie ramy działania dla wszystkich charakteryzowanych procesów. Ma to ogromne znaczenie dla twórczości w dziedzinie ruchomych obrazów. Miejsce pojedynczych tekstów filmowych, technologicznie przekształcanych w mikro-sieci zamknięte w odczytywalnej jedynie pamięci (ROM) cyfrowej płyty zajmują coraz częściej transmedialne, otwarte struktury sieciowe²⁷. A ponieważ otwarcie to dotyczy również procesów twórczych, to w rezultacie koncepcja autora filmowego bywa tu zastępowana przez ideę rozproszanego autorstwa, przez co praktyki te zbliżają się jeszcze wyraźniej do domeny interaktywności.

Chuck Tryon w *On-Demand Culture* bezpośrednio nie podejmuje zagadnień kina interaktywnego, termin ten, podobnie jak w wypadku analizowanych wcześniej książek McKernana i Rombesa, w ogóle nie pojawia się w jego rozważaniach. Píše on natomiast o interaktywnych sposobach doświadczania filmu na DVD, o pogłębianiu interaktywności wspólnotowych doświadczeń medialnych przez media społeczne i o interaktywnych doświadczeniach w ogóle, o interaktywnych aplikacjach. Wszystkie te decyzje terminologiczne i teoretyczne wybory Tryona są w pełni uzasadnione. Analizowane przez niego doświadczenia odbiorcze oraz praktyki samoorganizowania się odbiorców, budujących nowy wymiar procesów filmowej produkcji, dystrybucji i prezentacji, które, mimo że nie dotyczą interaktywnych filmów, są rzeczywiście formami interaktywnego podejścia do kina i jego środowiska kulturowego, formami twórczej partycypacji filmowej.

Aby dokładniej opisać i nazwać specyficzny charakter występujących tu fenomenów interaktywnych, warto, jak sądzę, powrócić do przywoływanej już wcześniej typologii Erica Zimmermana. Wśród czterech proponowanych przez niego typów interaktywności, Zimmerman wyodrębnił bowiem odmianę, którą określił jako meta-interaktywność, czyli właśnie partycypację kulturową²⁸. Ta forma interaktywności nie jest doświadczeniem pojedynczego dzieła, lecz aktywnością w dowolnym środowisku, w którym podmiot lub uczestnik działań używa w indywidualny sposób technologii, obiektów bądź treści symbolicznych

²⁶ Ch. Tryon, *Reinventing Cinema...*, s. 81–82, 122–124.

²⁷ Por. Henry Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

²⁸ "Meta-interactivity; or Cultural Participation with a Text"; zob. E. Zimmerman, *op. cit.*, s. 158.

albo też włącza się w zespołowe działania prowadzące do wspólnotowych efektów. Używane technologie i obiekty nie muszą same w sobie być interaktywne, ani też takiego charakteru nie musi mieć również efekt ich użycia: fizyczny obiekt, wydarzenie, efemeryczny przedmiot doświadczenia (na przykład: wyprodukowany film, filmowa gra miejska lub obejrzany materiał filmowy z płyty DVD). Interaktywność jest tu obecna w podejmowanych działaniach, w samych odniesieniach między użytkownikiem a technologią bądź w technologicznie zapośredniczonych relacjach między wieloma uczestnikami wydarzenia, które w tej perspektywie wypierają na drugi plan wszystko inne, obiekty i technologie, stając się podstawowym wymiarem tego wydarzenia.

Perspektywa kulturowa, która jest przedmiotem analizy w tej części rozważań, pozwala również odnieść się i do samego filmu interaktywnego jako formy medialnej i artystycznej. Nie jest to jednak tendencja badawcza szczególnie często wykorzystywana w ramach tej perspektywy, a jej przedmiot odniesienia nie jest tam traktowany jako bardzo ważny aspekt czy zakres badań. Specyfika tej perspektywy kieruje ją bowiem przede wszystkim w stronę procesów kulturowych: relacji społecznych, porządków instytucjonalnych, w mniejszym stopniu jej wytworów. Problematyka filmu interaktywnego wyłania się tu więc raczej jako skrajny, graniczny efekt procesów przeobrażających – za sprawą stosowanych technologii i mediów cyfrowych – obszar kina w omawianych wyżej polach produkcji i dystrybucji kinowej²⁹, którym sprzyjają zarazem kulturowe procesy partycypacyjne. Przedmiot takiego podejścia może przybrać w tym polu badań co najmniej dwie formy³⁰.

Po pierwsze, może dotyczyć wydarzenia, w ramach którego publiczność zgromadzona w kinoteatrze jest angażowana w proces wspólnego kształtowania w czasie rzeczywistym struktury oglądanego filmu bądź też jego przebiegu. Za pierwowzór tego typu filmowej interaktywności uważa się projekt Radúza Činčery *Kinoautomat* (wraz z filmem *One Man and His World*), przedstawiony po raz pierwszy w czeskim pawilonie na targach Expo w Montrealu w 1967 roku³¹. Ten rodzaj filmowego performansu czy też happeningu można również wpisać w kontekst nurtu określanego jako *live cinema*³² bądź określić mianem *real time cinema*³³. W szerokim ujęciu obie te kategorie odsyłają do wydarzeń, w ramach których artyści tworzą formy filmowe, audiowizualne

²⁹ Por. Ch. Tryon, *Reinventing Cinema...*, s. 79–80.

³⁰ Które mogą pojawić się zarówno w polu filmu eksperymentalnego, awangardowego, jak i filmu fabularnego, adresowanego do szerokiej publiczności, tej samej, ku której kierowane są filmy głównego nurtu bądź autorskie.

³¹ Por. Andrzej Pitrus, *Kontrolowanie iluzji, iluzja kontroli*, [w:] *Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej*, red. Andrzej Gwóźdź, Kielce 1994, s. 170–177; Marina Hassapopoulou, *Interactive Cinema from Vending Machine to Database Narrative: The Case of Kinoautomat*, "Screening the Past" 2013, No 10, www.screeningthepast.com/2013/10/interactive-cinema-from-vending-machine-to-database-the-case-of-kinoautomat/ [dostęp: 5.07.2014].

³² Mia Makela, *The Practice of Live Cinema*, "Media Space Journal" 2008, No. 1, Issue 1.

³³ Ta nazwa nie pojawia się wprost, jednak znaczenie używanego pojęcia *live cinema* oraz publikacje poświęcone mu dopuszczają możliwość także i takiego określenia; zob. Holly Willis, *Real Time Live: Cinema as Performance*, "Afterimage", July/August 2009, Vol. 37, No. 1, 11.

w czasie rzeczywistym, w obecności publiczności. W węższym znaczeniu, które można by związać z pojęciem *real time cinema*, wydarzenie to odbywa się nie tylko w obecności publiczności, lecz także z jej znaczącym udziałem, co nadaje mu właśnie interaktywny charakter. Za najbardziej współczesną cyfrową kontynuacją projektu Činčery *Kinoautomat* w wymiarze konstrukcyjnym można uznać AVIE (*Advanced Visualisation and Interaction Environment*) – dyspozytyw stworzony w ramach pracy zespołu pod kierunkiem Jeffrey’a Shawa i Denisa Del Favero w iCinema Centre na Uniwersytecie Nowej Południowej Walii (UNSW) w Sydney w Australii. Szereg filmów – performansów tworzonych z udziałem publiczności – zrealizował natomiast w ostatnich latach angielski artysta i zarazem teoretyk kina interaktywnego Chris Hales.

Po drugie, film interaktywny pojawia się w rozważaniach podejmowanych w kontekście perspektywy kulturowej jako *web cinema*, kino online, realizowane i udostępniane w Internecie. Za przykład takiego dzieła może posłużyć *Mystery at Mansfield Manor* (2006), produkt S. R. Entertainment, określany w różnych publikacjach także mianem gry bądź filmu-gry (*movie game*). Innym przykładem jest *Sufferosa* (2010) Dawida Marcinkowskiego – interaktywny sieciowy film *neo-noir* nawiązujący do estetyki wczesnego kina Godarda (w szczególności *Alphaville*).

Obok filmowych performansów oraz filmów sieciowych, autorzy rozwijający w swoich rozważaniach kulturowy paradygmat kina interaktywnego dostrzegają, aczkolwiek jedynie na marginesie swoich podstawowych zainteresowań, występowanie innych jeszcze odmian filmu interaktywnego, prezentowanych jedynie w muzeach sztuki współczesnej i galeriach. Tym zjawiskom jednak nie poświęcają już praktycznie żadnej uwagi, należą one bowiem do innej optyki badawczej, ostatniej z omawianych tu perspektyw.

3. Perspektywa artystyczna

W tej perspektywie kino interaktywne nie jest już w najmniejszym nawet stopniu rozpatrywane w instytucjonalnym kontekście systemu przemysłowej kinematografii, a kultura partycypacji stanowi dla niego jedynie układ odniesienia, nie będąc już, jak w ramach poprzednio omawianej strategii, bezpośrednim polem eksploracji badawczych, identyfikowanym z interaktywnością filmową. Teoretyczną ramę podejmowanych w granicach tej perspektywy analiz stanowi problematyka sztuki nowych mediów oraz koncept kina rozszerzonego (*expanded cinema*), zaproponowany przez Gene’a Youngblooda³⁴. Sztuka nowych mediów pojawia się tu dlatego, że większość odmian filmu interaktywnego, rozważanych w polu odniesienia perspektywy artystycznej należy do tej właśnie sfery, a technologie cyfrowe występują najczęściej w roli ich zaplecza i podstawy działania. Ponadto, rozpatrywane tu filmowe dzieła interaktywne wyrastają w ogromnej większości z rozwoju tendencji należących właśnie do

³⁴ Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York 1970.

obszaru sztuki nowych mediów. Kino rozszerzone natomiast jest niezwykle istotnym układem odniesienia dla kina interaktywnego, gdyż, po pierwsze, ta właśnie kategoria oraz krąg zjawisk, do których się odnosi, jest naturalnym środowiskiem dla interaktywnych form filmowych, które transcendują tradycyjne granice kina i problematyzują jego konwencjonalne przejawy; po drugie, ponieważ pierwsze historyczne manifestacje i pierwsi twórcy filmu interaktywnego wyłonili się z praktyk kina rozszerzonego lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ubiegłego wieku; i po trzecie wreszcie, ponieważ, jak podkreśla Gene Youngblood, kino rozszerzone (dodajmy – podobnie jak filmowa twórczość interaktywna) stanowi pewien stan transgresywnej świadomości, zrewoltowanej wobec tradycyjnej kinematografii, odrzucającej jej ekonomiczne fundamenty i otwierającej się na nowe wizje rzeczywistości³⁵. Ten ostatni aspekt filmu interaktywnego jako *expanded cinema* jest zarazem najważniejszą formą jego powiązania z kulturą partycypacyjną, która, jak już pisałem wcześniej, nie pojawia się tu, jak w wypadku paradygmatu kulturowego, zamiast filmu interaktywnego, lecz stanowi jego bardzo istotny kontekst, która zarazem współtworzy relacje z innymi praktykami artystycznymi czy szerzej – społecznymi.

Doskonały przykład nie tylko przedstawionej wyżej złożoności środowiska kina interaktywnego w paradygmacie artystycznym, lecz także wzajemnego powiązania wszystkich wskazanych jego aspektów stanowi aktywność wybitnego przedstawiciela cyfrowej awangardy, australijskiego artysty Jeffrey'a Shawa, jednego z pionierów kina interaktywnego. Jego twórczość wyłoniła się w latach sześćdziesiątych ubiegłego wieku właśnie z uprawianego przez niego kina rozszerzonego³⁶, stając się wkrótce niezwykle istotną częścią międzynarodowego obszaru sztuki nowych mediów, w szczególności – immersyjnej sztuki interaktywnej. Praktyce artystycznej Shawa towarzyszy ponadto refleksja teoretyczna – artysta ten demonstruje bardzo głęboką świadomość teoretycznych wymiarów uprawianej sztuki i jej różnorodnych kontekstów, czego dowodzą zarówno jego liczne wypowiedzi³⁷, jak i działalność pedagogiczna oraz wpływ, jaki wywarł i ciągle wywiera na swoje otoczenie. John Conomos wskazuje ogromny wkład Shawa w rozwój twórczości immersyjnej: zarówno *expanded cinema*, jak i sztuki kinetycznej, happeningu, instalacji, *performance art*, sztuki *environment* i multimediiów³⁸.

Interaktywne kino Jeffrey'a Shawa jest wirtualne, immersyjne i przyjmuje formę instalacji. Artysta zanurza odbiorcę w wirtualnym środowisku³⁹, oferując mu interfejs, który pozwala swobodnie poruszać się w cyfrowym świecie.

³⁵ *Ibidem*, s. 41.

³⁶ Zob. *Jeffrey Shaw – A User's Manual*, red. Heinrich Klotz, Ostfildern 1997.

³⁷ Zob. np. *Jeffrey Shaw, the art of interactive cinema*, rozmowa na interesujący nas temat przeprowadzona z artystą przez Laurenta Catala, "Digitalarti" Mag # 13, www.digitalarti.com/blog/digitalarti_mag/digitalarti_mag_13_0 [dostęp: 10.07.2014].

³⁸ John Conomos, *Mutant Media. Essays on Cinema, Video Art and New Media*, Sydney 2007, s. 173.

³⁹ Wirtualne światy Shawa mają niekiedy swoje realne źródła w postaci planów miast (*Legible City*, 1989) czy też dokumentacji rzeczywistych miejsc (*Place Ruhr*, 2000). W takiej sytuacji jego filmowe interaktywne instalacje przybierają szczególną postać formy *site-specific*.

Bardzo często doświadczenie odbiorcze jest tu ujęte w ramy struktury panoramicznej: ruchoma perspektywa widzenia, determinowana każdorazowo przez konstrukcję interfejsu, pozwala postrzegać otoczenie w polu widzenia 360° (za pierwszą taką pracę można uznać *The Virtual Museum* z 1991 roku)⁴⁰. Immersyjność uzupełnia mobilną perspektywę panoramiczną o możliwość przemieszczania się między wieloma warstwami wirtualnego świata. Zwraca też uwagę hybrydyczna, multimedialna postać dzieł Shawa; łączą one w sobie właściwości wielu odmian sztuki, przede wszystkim instalacji oraz kina interaktywnego, ale także sztuki *environment* i performansu. Hipermedialność, wystająca bezpośrednio z powiązania obu wskazanych atrybutów jego twórczości – interaktywności i multimedialności – stała się następnie charakterystyczną właściwością sztuki nowych mediów i większości form kina interaktywnego.

Z tradycji filmowej Shaw zachowuje przede wszystkim charakterystykę relacji między publicznością a ruchomymi obrazami i prezentowanymi przez nie światami. Odbiorcy jego prac pozostają bowiem widzami; choć interaktywni, nie dysponują możliwością wpływania na przebieg oglądanych wydarzeń, a jedyną dostępną im formą określenia sposobu doświadczenia obrazów jest przemieszczanie się między nimi. Nie są w stanie w żaden sposób na nie oddziaływać, zmienić je bądź rozwinąć. Doświadczenie oferowane odbiorcom przez Shawa jest zmodyfikowaną filmową formą oglądania. Doświadczany przez publiczność kinoteatru proces projekcji-identyfikacji zostaje tu przeniesiony do galerii i przekształcony w zanurzenie (*immersję*), a charakterystyczna dla tradycyjnego kina stabilna, spetryfikowana perspektywa oglądu narzucana wszystkim widzom jest zastępowana przez ujęcia zmienne, warunkowane przez interaktywne zachowania indywidualnego odbiorcy⁴¹.

Interaktywne instalacje filmowe Shawa nie opowiadają historii; proponują eksplorację miejsc, aktywne oglądanie z perspektywy odśrodkowej wydarzeń, które są percypowane każdorazowo w indywidualizowanym, a więc różnicującym się z odbioru na odbiór porządku, wyznaczanym przez swobodę poruszania się w doświadczanym świecie (swobodę współokreślaną rzecz jasna przez konstrukcję interfejsu). Opowiadanie, jeśli w ogóle ma się w tym świecie wydarzyć, musi zostać do niego wprowadzone i opowiedziane przez widza.

W zbliżony sposób zanurza w cyfrowych światach swoich odbiorców kanadyjski artysta Luc Courchesne. Początkowo wykorzystywał on w tworzonych przez siebie instalacjach filmowych ciemność jako bezpośrednie otoczenie prezentowanych tam projekcyjnie wirtualnych postaci, a zarazem jako sposób wprowadzenia odbiorców do ich świata⁴² (*Portrait One*, 1990; *Family Portrait*, 1993; *Hall of Shadows*, 1996), lecz następnie, podobnie jak Jeffrey Shaw,

⁴⁰ Estetyka panoramy, wsparta rozwojem dedykowanej jej technologii, stanie się następnie popularnym formatem interaktywnej sztuki immersyjnej; por. Scott S. Fischer, Steve Anderson et al., *Experiments in interactive panoramic cinema*, www.technohistory.net/wp-content/uploads/2009/06/panoramic_cinema.pdf [dostęp: 25.06.2014].

⁴¹ Zob. R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 39–55.

⁴² Ciemność bowiem ogarniała ich wszystkich – wirtualne postaci i widzów-gości w odwiedzanym przez nich świecie – budując w ten sposób wspólne środowisko: przestrzeń interakcji.

sięgnął po panoramę jako fundament projektowanych ruchomych obrazów, wyznaczający zarazem miejsce interaktywnego ich doświadczenia (*Landscape One*, 1997; *The Visitor: Living by Numbers*, 2001; *Where are you?*, 2005–2010). Światy te – w obu wskazanych typach instalacji – przybierają postać rzeczywistości poszerzonej (powiększonej, wzbogaconej – *Augmented Reality*)⁴³, a obok doświadczenia oglądania, jak w wypadku dzieł Shawa, Courchesne proponuje odbiorcom również konwersację z postaciami napotkanymi w wirtualnych światach. Jego interaktywne instalacje łączą w ten sposób w sobie cechy kina i teatru (bądź sztuk performatywnych), jak również, o czym więcej piszę w innym miejscu⁴⁴, w innowacyjny sposób odnoszą się do portretu jako formy wypowiedzi multi- bądź transmedialnej.

W kontekście obu tych odmian interaktywnego kina, czyli w kręgu twórczości Jeffrey'a Shawa i Luca Courchesne'a, wyłania się inna jeszcze wspólna ich właściwość, a zarazem ważna, nowa tendencja kina interaktywnego. Otóż konstrukcje instalacji udostępniających interaktywne obrazy, początkowo powiązane z nimi w sposób trwały i nierozzerwalny, budujący całościowość dzieł, z czasem zaczynają się uwalniać od tego związku i autonomizować. Już architektonika *Place Ruhr* Shawa oraz *Landscape One* Courchesne'a, miały zdolność do takiej samodzielności. Obie, z techniczno-konstrukcyjnego punktu widzenia, były bowiem w stanie przyjąć także obrazy inne niż te, które artyści przypisali tym instalacjom, i pomóc ukonstytuować inne światy. Wówczas jeszcze do tego nie doszło, jednak wkrótce, za sprawą AVIE Shawa oraz Panoscope 360° Courchesne'a, konstrukcje spełniające dotąd funkcje fundamentu pojedynczych instalacji przeobraziły się w dyspozytywy – autonomiczne środowiska, w których rozpoczęto prezentacje wielu różnych dzieł kina interaktywnego, autorstwa tego samego artysty (Panoscope) bądź wielu (AVIE)⁴⁵. Dotychczasowy dyspozytyw kina, który już wcześniej zaczął ulegać transformacjom za sprawą różnorodnych przeobrażeń dotyczących sztukę filmową, w tym wypadku zmienił się w sposób radykalny, we wszystkich swoich wymiarach: architektonicznym, technologicznym, dyskursywnym i doświadczeniowym⁴⁶. Jednak to zmiany, które dotknęły samego kina interaktywnego, a nie przeobrażenia koncepcji dyspozytywu, są tu dla mnie najważniejsze. Interaktywne filmy bowiem, znalazłszy się w kontekście AVIE bądź Panoscope'u, porzucały status instalacji, stając się wyłącznie zorganizowanymi skupiskami

⁴³ Status światów napotykanych w twórczości Shawa, które zwykle się określać mianem wirtualnych (zob. np. Anne-Marie Duguet, *Jeffrey Shaw: From expanded cinema to virtual reality*, [w:] *Jeffrey Shaw – A User's Manual*, s. 21–23) zasługuje jednak na staranniejszą analizę, gdyż w niektórych przynajmniej wypadkach zbliża się w swym charakterze do rzeczywistości poszerzonej. Niektóre projekty z kolei, jak *ConFIGURING the CAVE* (1996), zostały przygotowane do prezentacji w jeszcze innym medium, w środowisku Computer Automated Virtual Environment (CAVE).

⁴⁴ Zob. R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 201–215.

⁴⁵ Tę dwoistą postać – dyspozytywu i prezentowanego za jego sprawą filmu – przybrał też przywoływany wcześniej projekt Radúza Činčery *Kinoautomat*.

⁴⁶ Por. André Parente, Victa De Carvalho, *Cinema as dispositif: Between Cinema and Contemporary Art*, "Cinemas: Journal of Film Studies" 2008, Vol. 19, No. 1, s. 37–55.

obrazów, niekiedy zaopatrzonymi w dodatkowe, im jedynie dedykowane interfejsy, które jednak nie były już traktowane jako ich części – składniki dzieła filmowego, lecz jako niezbędne rozszerzenia dyspozytywu. W ten sposób przygotowany został fundament dla nowej postaci kina interaktywnego – filmów udostępnianych widzom na DVD dla prywatnego, pozagaleryjnego odbioru, jak również zapoczątkowana została praktyka, z której, z różnych powodów, nie zawsze artystycznych, korzystało wielu twórców, praktyka prezentowania tego samego dzieła – interaktywnie zorganizowanego skupiska obrazów przy użyciu różnych technologii prezentacyjnych (CD/DVD-ROM, instalacja, Internet-Web).

Grahame Weinbren, kolejny pionier interaktywnego kina, inaczej niż obaj artyści, których twórczość rozpatrywałem w poprzednich akapitach, w filmowych instalacjach, takich, jak *The Earl King* (1983–1986, z Robertą Friedman), *Sonata* (1991) *March 2* (1995, z Jamesem Cathcartem) czy też *Frames* (1999), zamiast doświadczenia immersji, zaoferował odbiorcom interaktywne ekranowe doświadczenie narracyjne, zapraszając ich tym samym do współtworzenia jego struktury. Opowiadania, przygotowane w postaci formy hipermedialnej, rozwijają się każdorazowo w jego pracach w dyskursywnym dialogu z odbiorcą, co nie zmienia jednak faktu, że Weinbren postrzega każdy film jako własną wypowiedź i zaprasza odbiorców jedynie do wspólnego kształtowania formy jego doświadczenia. Oczekuje od nich odpowiedzi (*response*) – interaktywnej reakcji na wyzwania docierające do nich z ekranu. Warto też w tym miejscu odnotować, pamiętając o wcześniej przywoływanych dyskusjach na temat relacji między kinem a gramami komputerowymi, że Weinbren w licznych swoich publikacjach⁴⁷ podejmował rozważania nad obiema tymi formami wypowiedzi, rozróżniając je, ale zarazem nie postrzegając cechy różnicującej w interaktywności. Interaktywne z natury gry komputerowe i interaktywne filmy postrzegał jako dwie pełnoprawne dyscypliny kultury audiowizualnej. To raczej narracyjność, jej charakter oraz sposób usytuowania w strukturze interaktywnego filmu oraz gry mogłyby tu zostać uznane za takie kryterium⁴⁸.

Weinbren, podobnie jak Shaw i Courchesne, zaczynał swoją drogę twórczą od filmów eksperymentalnych. Interaktywne instalacje filmowe, tworzone następnie przez nich wszystkich, są w tej sytuacji jednocześnie **kontynuacją** wcześniejszych działań artystycznych w domenie kina oraz ich **przekroczeniem** w stronę nowych technologii medialnych, nowych koncepcji kina i działań filmowego, jak też nowych estetyk. W rezultacie tego powiązania kontynuacji

⁴⁷ Grahame Weinbren, *Mastery (Sonic c'est moi)*, [w:] *New Screen Media: Cinema / Art / Narrative*, eds. Martin Reiser, Andrea Zapp, London 2008; idem, *Ocean, Database, Recut*, [w:] *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, ed. Victoria Vesna, Minneapolis 2007; idem, *Navigating the Ocean of Streams of Story*, [w:] *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, eds. Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Cambridge 2003; idem, *Random Access Rules*, [w:] *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?*, eds. Thomas Elsaesser, Kay Hoffmann, Amsterdam 1998.

⁴⁸ Więcej na temat interaktywnego kina Grahame'a Weinbrena, zob.: R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 194–197.

i zerwania w jednym i tym samym nurcie zjawisk, kino interaktywne może zostać uznane za formę postfilmową, za fenomen, który ma z filmem wspólną historię, ale który w obecnej sytuacji zaczyna się od niego odróżniać.

Inną możliwością konceptualizacji tego zagadnienia, za którą ja sam raczej bym się opowiadał, jest przyjęcie, że kino ulega współcześnie procesowi dywersyfikacji, rozwija się w obrębie wielu równolegle płynących, jedynie niekiedy krzyżujących się nurtów, mających zarówno cechy wspólne, jak i różniące. Jeden z tych nurtów stanowiłoby kino interaktywne. Można by w tym wypadku uznać pojęcie kina za jeszcze jeden przykład otwartej konstrukcji pojęciowej, którą Ludwig Wittgenstein w *Dociekaniach filozoficznych*⁴⁹ określił mianem pojęcia posiadającego rodzinę znaczeń. Jeszcze inne, choć bardzo bliskie poprzedniemu⁵⁰, podejście, to uogólnienie pojęcia kina rozszerzonego i potraktowanie go jako nadrzędnego wobec wszystkich innych pojęć dotyczących kina i obejmującego w rezultacie swym odniesieniem wszelkie zjawiska kinematograficzne, łącznie z tradycyjnym kinem instytucjonalnym (przemysłowym). Z różnych powodów pierwsze z tych dwóch ostatnich rozwiązań jest mi bliższe.

Pisząc o artystycznym paradygmacie kina interaktywnego, przywołałem dotąd trzech artystów: Jeffreya Shawa, Luca Courchesne'a i Grahame'a Weinbrena. Pojawiają się tu oni jako reprezentacja znacznie liczniejszej grupy twórców dlatego, że są pionierami w tej dziedzinie i wywarli ogromny wpływ na świat sztuki, a także ponieważ sami traktują swoje dzieła jako przejawy kina interaktywnego i wykazują przy tym głęboką świadomość podejmowanych działań oraz teoretyczną wiedzę na temat interaktywności i kina interaktywnego, potrafiąc dzięki temu wyjaśnić swoje wybory artystyczne. Nie inaczej też ich dzieła są postrzegane przez badaczy – jako ważne, prekursorskie i niezwykle wartościowe przykłady kina interaktywnego. Bliższa analiza tych prac i wydobywanie ich istotnych atrybutów, czyniących z nich filmy interaktywne, pozwoliłaby zbudować ich genologiczną matrycę i natychmiast znacznie poszerzyć listę interaktywnych dzieł filmowych tego rodzaju, choćby o prace Lynn Hershman-Leeson, Masakiego Fujihaty czy Simona Biggsa. Nie czynię tego tutaj nie tylko ze względu na brak miejsca i jedynie wstępny charakter podjętych tu rozważań. Także i dlatego, że twórczość Shawa, Courchesne'a i Weinbrena, przy całej jej różnorodności, należy do jednego tylko nurtu kina interaktywnego – filmowych instalacji interaktywnych. Powyższe skromne analizy ich twórczości traktuję tu jedynie egzemplarycznie jako prezentacje innego podejścia do problematyki kina interaktywnego, odmiennego od tych, które charakteryzują wcześniej omawiane perspektywy: instytucjonalną i kulturową. Pełniejszy obraz całego tego obszaru, choć ciągle jedynie wstępny, z przywołaniem dzieł i artystów reprezentujących także inne odmiany filmowej interaktywności, proponuję w kolejnej, ostatniej już części niniejszej rozprawy, poświęconej właśnie rodzajom kina interaktywnego.

⁴⁹ Ludwig Wittgenstein, *Dociekania filozoficzne*, Warszawa 2004.

⁵⁰ Można by je określić jako dwie odmiany tego samego stanowiska.

Na zakończenie tego fragmentu rozważań chciałbym podjąć jeszcze jedno istotne zagadnienie – problem medium filmowego. Wielokrotnie już pojawiała się tu kwestia związków kina interaktywnego z różnymi mediami, szczególnie wtedy, gdy przedmiotem zainteresowania stawały się hybrydyczne, hipermedialne jego właściwości. Film interaktywny został w efekcie tych analiz uznany za fenomen multimedialny. Nie został jednak dotąd wprost podjęty skądinąd bardzo ważny problem relacji filmu i wideo, choć przywoływane tu w różnych miejscach tych wywodów przykłady interaktywnych dzieł oraz powiązane z nimi zagadnienia problem ten już implicytnie stawiały. Z perspektywy wykorzystywanych technologii, dzieła filmowe, zarówno te prezentowane dziś w tradycyjnych ramach kinoteatralnych, jak i te udostępniane w galeriach i muzeach, są w istocie najczęściej pracami wideo. Cyfrowe technologie wideo są bowiem obecnie powszechnie stosowane w świecie kina, we wszystkich jego odmianach i nurtach, zarówno na etapie realizacji dzieł i w fazie postprodukcji, jak i w praktyce dystrybucyjnej i prezentacyjnej⁵¹. Nieliczni artyści filmowi, mieszczący się na ogół w polu kina eksperymentalnego, awangardowego, którzy dostrzegają w tradycyjnej materii filmowej i procesach fotochemicznych niezbędne bądź wyłączne składniki filmowego procesu twórczego i tworzonego dzieła filmowego są dziś w zdecydowanej mniejszości i nie mają żadnego wpływu na ogólne, całościowe oblicze filmu. Coraz częściej też dziś – w rezultacie digitalizacji kina – kategoria filmu jest wykorzystywana dla nazwania rodzaju dzieł, które kiedyś były wykonywane z wykorzystaniem medium filmowego, a obecnie są tworzone przy użyciu medium cyfrowego wideo. Historyczne rozumienie pojęcia filmu rozchodzi się z jego dzisiejszą konceptualizacją. Pojęcie filmu w powszechnym, profesjonalnym i potocznym użyciu, traci współcześnie charakter medialny, przyjmując status pojęcia transmedialnego i kulturowego. Także i moje rozważania – z powyższych powodów – nie dotyczą wyłącznie filmów interaktywnych zrealizowanych w tradycyjnym medium filmowym. Przeciwnie, niemal wszystkie dzieła, do których się tu odnoszę, zostały zrealizowane w technologii cyfrowej. Interaktywne kino, interaktywne filmy i interaktywne wideo, to mniej więcej jeden i ten sam obszar, który określam mianem kina interaktywnego⁵², a tworzone w jego obrębie dzieła nazywam filmami interaktywnymi.

⁵¹ Na stronie internetowej New York Film Academy można odnaleźć takie oto stwierdzenie: „Filmmaking has gone digital and the New York Film Academy recognizes that digital film education is integral to the success of any filmmaker”; zob. <http://www.nyfa.edu/> [dostęp: 20.07.2014]. Z kolei, w angielskojęzycznej Wikipedii czytamy: „Digital cinematography is the process of capturing motion pictures as digital video images, as opposed to the historical use of motion picture film. Digital capture may occur on video tape, hard disks, flash memory, or other media which can record digital data through the use of a digital movie video camera or other digital video camera. As digital technology has improved, this practice has become increasingly common. Many mainstream Hollywood movies now are shot partly or fully digitally”; zob. en.wikipedia.org/wiki/Digital_cinematography [dostęp: 16.07.2014]. Stwierdzenia takie dowodzą, że świadomość digitalizacji kina trafiła już zarówno do profesjonalnej, jak i potocznej świadomości.

⁵² Uwzględniam tu, rzecz jasna, także i te nieliczne, zwykle historyczne dzieła, które powstały przy zastosowaniu tradycyjnych technik filmowych.

4. Rodzaje filmu interaktywnego

Obszar kina interaktywnego, zgodnie w wieloma obserwacjami i wnioskami poczynionymi w poprzedniej części rozważań, obejmuje dzieła zrealizowane przy użyciu różnych technologii medialnych, zwykle więcej niż jednej. Kiedy za obszar odniesienia przyjmiemy wszystkie wyodrębnione tu dalej odmiany, to stwierdzimy także, że obecne są w nim wszystkie najważniejsze technologiczne aspekty sztuk nowych mediów: techniczny, elektroniczny, cyfrowy, interaktywny, sieciowy⁵³, a także dwie właściwości zyskujące dziś w sztuce szczególnie dynamicznie na znaczeniu, czyli mobilność i geopozycyjność. Obserwacja ta każe mi przypomnieć wcześniej postawioną tezę, że ten właśnie kontekst – sztuk nowych mediów – jest jedną z dwóch konstytutywnych ram kina interaktywnego. Drugą, o czym też już pisałem, stanowi koncepcja kina rozszerzonego – wszystkie przywołane tu w dalszej części rozważań dzieła mieszczą się w obszarze *expanded cinema*.

Poszczególne proponowane tu rodzaje kina interaktywnego różnią się między sobą doбором wykorzystywanych mediów, wykorzystywanymi nośnikami, charakterem proponowanego interaktywnego doświadczenia oraz hierarchizacją (bądź doбором) strukturalnych składników czy aspektów dzieła filmowego (wizualność, narracyjność, fabularność, diegetyczność). Wśród proponowanych rodzajów, jak również wśród przywoływanych przykładów dzieł znajdują się oczywiście także i te, o których wspominałem już we wcześniejszych częściach tej rozprawy.

4.1. Interaktywny film-performans (*real time cinema*)

Pierwszy z proponowanych tu rodzajów jest zarazem historycznie najwcześniejszy. Za jego inicjację uznaje się przywoływane już wcześniej dzieło czeskiego twórcy Radúza Činčery *Kinoautomat*, przedstawione po raz pierwszy wraz z filmem *One Man and His World* podczas Expo 1967 w Montrealu⁵⁴. Jak wszystkie inne dzieła w tej grupie, o czym także już wspominałem, należy ono do tak zwanego *live cinema*, rodzaju kina tworzonego w czasie rzeczywistym, początkowo jedynie przez samych twórców⁵⁵, a następnie – już jako prace interaktywne – z udziałem publiczności. Sam *Kinoautomat* pełni tu rolę dyspozytywu, w ramach którego publiczność oglądała film *One Man and His World*. Konstrukcja dyspozytywu pozwalała publiczności wybierać, w drodze głosowania, dzięki wsparciu moderatorów oraz przyciskom umieszczonym w oparciach foteli, kolejne sekwencje oglądanego filmu (wybierając zawsze jedną z dwóch

⁵³ Zob. R. W. Kluszczyński, *Paradygmat sztuk nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy”, wiosna 2014, vol. XXXVI, nr 85, s. 194–205.

⁵⁴ Christopher Hales, *Audience Interaction in the Cinema: An Evolving Experience*, [w:] *Conference Proceedings of 'Transforming Culture in the Digital Age'*, Tartu 2010, s. 378–386.

⁵⁵ Zob. M. Makela, *op. cit.*; Michael Lew, *Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Live Performance*, [w:] *Proceedings of the 2004 Conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME04)*, Hamamatsu, Japan, alumni.media.mit.edu/~lew/research/livcinema/Live%20Cinema%20NIME%202004.pdf [dostęp: 25.06.2014].

możliwości dalszego rozwoju fabuły) i decydować w ten sposób o przebiegu wydarzeń i ostatecznym zakończeniu filmu⁵⁶.

Dalsze eksperymenty z tego rodzaju interaktywnym kinem (także z innymi jego odmianami) można, między innymi, odnaleźć, jak wskazuje Christopher Hales⁵⁷, w pracach kierowanego przez Glorianę Davenport zespołu *Interactive Cinema Group*, formalnie powołanego w MIT Media Lab w 1987 roku, ale nieformalnie działającego już kilka lat wcześniej (zespół zakończył pracę w 2004 roku)⁵⁸. Sam Chris Hales, z kolei, po wykonaniu szeregu interaktywnych filmów na CD-ROM i DVD-ROM (niektóre z nich były też prezentowane w postaci instalacji) rozpoczął w 2002 roku we współpracy z Teijo Pellinenem, pracę nad projektem *Cause and Effect*, realizowanym w postaci swoistego performatywnego spektaklu filmowego, w ramach którego publiczność, organizowana na różne sposoby i przy użyciu różnych technologii, brała żywy udział w performansie kształtującym przebieg prezentowanego filmu, używając w tym celu głosu, ciała, mowy⁵⁹. Kolejne prezentacje tego spektaklu-performansu mogły różnić się między sobą; stała była jego rama, natomiast poszczególne elementy składowe mogły ulegać zmianom. Bardzo ważne dla estetyki *Cause and Effect* była zespołowość działania – każdy cel mógł być osiągnięty wyłącznie poprzez wspólną akcję widzów⁶⁰. Równolegle, Hales realizował swoje własne interaktywne filmy posiadające taki właśnie, performatywny charakter – *I-Spy* (2005), *Rowing* (2004), *Crescendo* (2003), *Natural History* (2003) – wykorzystując je również w spektaklach *Cause and Effect*. Cykl nie został formalnie zamknięty aczkolwiek Hales pracuje już od pewnego czasu nad nowym projektem – *Customised Cinema*, tym razem czyniąc każdorazowo partnerami filmu pojedyncze osoby, a nie grupy.

Większość zrealizowanych dotąd interaktywnych filmów-performansów posiada charakter komediowy, popularny czy rozrywkowy, co wynika zapewne w pierwszej kolejności z ograniczonych możliwości interaktywnych tej formy filmowej oraz samego charakteru interakcji, jakimi dysponuje konwencjonalnie zorganizowana widownia kinowa. Kategoria zabawy (*play*) wydaje się w rezultacie najbardziej odpowiednim określeniem zarówno dla estetyki *Kinoautomatu*, jak i *Cause and Effect*. Jak zauważył Erkki Huhtamo, trudno jest stworzyć inteligentną wieloosobową formę interaktywności w sytuacji, kiedy w audytorium zasiada tradycyjna publiczność o dziewiętnastowiecznym rodowodzie⁶¹. Dalszy rozwój tej odmiany interaktywnego kina jest więc związany

⁵⁶ M. Hassapopoulou, *op. cit.*

⁵⁷ Ch. Hales, *Rethinking the Interactive Movie: A practical investigation demonstrating original and engaging ways of creating and combining 'live action' video segments under audience and/or computer control*, niepublikowana praca doktorska, University of East London 2006, s. 36–37.

⁵⁸ Gloriana Davenport, *Interactive Cinema Group, MIT Media Lab, [w:] Future Cinema...*, s. 272–279.

⁵⁹ Ch. Hales, 'Cause and Effect': an experimental interactive cinema performance, "Art Inquiry" 2003, Vol. V: *Cyberarts, Cybercultures, Cybersocieties*, ed. R.W. Kluszczyński, s. 243–250.

⁶⁰ Ch. Hales, *Cinematic Interaction: from Kinoautomat to Cause and Effect*, "Digital Creativity" 2005, Vol. 16, No. 1, s. 54–64.

⁶¹ Erkki Huhtamo, *Seeking Deeper Contact. Interactive Art as Metacommentary*, "Convergence" 1995, Vol. 1, No. 2, s. 91.

z kształtowaniem nowych form organizacji publiczności, w tym także relacji między poszczególnymi, składającymi się na nią osobami, oraz między nimi wszystkimi a rozwijającym się filmem, co oznacza także potrzebę nowych koncepcji interfejsów. Przykładem próby zmierzającej w tym kierunku jest interaktywny horror *Last Call* (2010), wyprodukowany przez Film Delux Germany, w reżyserii Milo, w czasie którego przypadkowo wybierani przez system widzowie odbierają połączenia telefoniczne (numer swego telefonu podają przy zakupie biletu), a dzwoniąca postać filmowa prosi o pomoc w ucieczce poprzez wybór drogi przez labirynt ponurej budowli albo informuje odbiorcę, że będzie on/ona następną ofiarą.

4.2. Interaktywny film na płycie laserowej (CD/DVD-ROM)

Interaktywne filmy na płytach zaczęły pojawiać się dekadę po *Kinoautomacie*, wykorzystując wówczas jako nośnik płyty laserowe dużego formatu. Jako pierwsze dzieło tego rodzaju wskazuje się zwykle zespołowy projekt Aspen: *An Interactive Movie Map* (1978–1980), wyprodukowany w ramach aktywności MIT przez Machine Architecture Group. Koncepcję dzieła stworzyli: Peter Clay, Bob Mohl i Michael Naimark, a w skład zespołu, który zrealizował pracę wchodził także, między innymi, Nicholas Negroponte, Andrew Lippman, Walter Bender, Richard Leacock, Rebecca Allen i John Bonder. Na laserowej płycie zostały zgromadzone sfilmowane obrazy miasta Aspen w Colorado, USA, tworzące wspólnie jego interaktywną filmową mapę. Użytkownik mógł dzięki niej wirtualnie nawigować przez miasto: kontrolując kierunek i prędkość poruszania się mógł przemierzać ulice, wchodzić do budynków, a także zmieniać pory roku (między jesienią a zimą)⁶².

Ówczesny brak na rynku urządzeń pozwalających na odtwarzanie płyt laserowych w warunkach domowych nadał wtórnie *Aspen: An Interactive Movie Map* status instalacji⁶³ – praca była udostępniana jedynie w przestrzeniach przygotowanych do jej prezentacji, zaopatrzona w interfejs. Jednak jej nośnik – płyta – oraz fakt, że nie była w sposób konieczny związana z żadną specyficzną formą organizacji przestrzeni, w której była przedstawiana, skłania mnie do wpisania jej w ramy tego właśnie rodzaju kina interaktywnego. Zwracam jednak uwagę na fakt, że filmy na płytach, kiedy traktować tę ostatnią jedynie jako nośnik dla określonej architektury informacji audiowizualnych, mogą stanowić swoistą matrycę także dla dzieł należących do innych rodzajów kina interaktywnego; po wprowadzeniu dodatkowych wyznaczników określających

⁶² Zob. Michael Naimark, *Aspen the Verb: Musings on Heritage and Virtuality*, "Presence" Quarterly, Summer 2006; wersja sieciowa: <http://www.naimark.net/writing/aspen.html> [dostęp: 15.07.2014].

⁶³ Była ona w tej formie prezentowana nie ze względu na swój charakter rodzajowy czy estetyczny lecz z powodu konieczności technicznych. Sytuacja ta powtarzała się wraz z kolejnymi pracami tego rodzaju tak długo, aż zostały wynalezione formaty techniczne CD-ROM a następnie DVD-ROM umożliwiające prezentację tego rodzaju filmów interaktywnych w warunkach domowych.

sposób doświadczania hipermedialnej struktury wizualnej pracy, można wpisać ją nie tylko w kontekst instalacji, ale również interaktywnego filmu internetowego (*Web cinema*).

Michael Naimark, po *Aspen* zrealizował jeszcze bądź uczestniczył w realizacji kilku kolejnych projektów tego typu: *The Paris VideoPlan* (1985), *Palenque* (1985), *Golden Gate Interactive Videodisc* (1987) oraz zamówionego przez Centrum für Kunst und Medientechnologie w Karlsruhe i prezentowanego następnie w formie instalacji *VBK – A Moviemap of Karlsruhe* (1991). Wkrótce też *moviemap* – interaktywna mapa filmowa – w rezultacie rosnącego zainteresowania twórców stała się odmianą filmu interaktywnego udostępnianego na wideopłytcie⁶⁴. Rozwinęła się następnie w format interaktywnej eksploracji rozmaitych miejsc i środowisk. Za przykłady mogą posłużyć: *Puppet Motel* (1995) Laurie Anderson, *The Sub-Division of the Electric Light* (1996) Perry'ego Hobermana czy też *Frozen Palaces* (1996–1998) Huga Glendinninga i Tima Etchellsa (z Forced Entertainment).

Moviemap nawiązuje w swym charakterze do bardzo popularnego w pierwszych latach historii kina (i uprawianego po dzień dzisiejszy) gatunku travelogue – filmu niefikcyjnego, dla którego podstawowymi tematami było miejsce oraz podróż.⁶⁵ W efekcie tego związku, *Aspen: An Interactive Movie Map* – pierwszy film hipermedialny – zapoczątkował nie tylko historię filmowej mapy interaktywnej i interaktywnego filmu na płycie, ale także interaktywnego filmu dokumentalnego, współcześnie prezentowanego przede wszystkim w postaci internetowej (*web documentary*).

Drugą bardzo ważną odmianę omawianego rodzaju kina interaktywnego stanowi film narracyjny, czy też, jak określa go Nitzan Ben Shaul – hiper-narracyjne kino interaktywne⁶⁶. Najwcześniejszy znany mi interaktywny film narracyjny, *A Different Train of Thought*, zrealizowany przez Carol Strohecker, pochodzi z roku 1986. W tym samym czasie powstaje również pierwsza interaktywna narracja filmowa Grahame'a Weinbrena *The Earl King*, była ona jednak przeznaczona wyłącznie do prezentacji w formie instalacji. Rzeczywisty trwały i ciągły rozwój tego rodzaju kina zaczyna się jednak dopiero w połowie lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, wraz z upowszechnieniem formatu CD-ROM. Za przykład mogą posłużyć liczne filmy przywoływanego już wcześniej Chrisa Halesa, choćby *The Twelve Loveliest Things I Know* (1994–1995) i *Jinxed!* (1995), czy też *Uncle Bill* (2000) Debry Petrovitch.

Niezwykle istotne dla rozwoju interaktywnego kina narracyjnego udostępnianego na wideopłytcie było powstanie i aktywność The Labyrinth Project, artystycznego zespołu badawczego, funkcjonującego od 1997 roku pod

⁶⁴ Stała się również jedną ze strategii interaktywnych wykorzystywanych w grach komputerowych oraz, jak już wspominałem, materiałem do prezentacji o charakterze instalacji oraz w Internecie.

⁶⁵ Jeffrey Ruoff, *Introduction. The Filmic Fourth Dimension: Cinema as Audiovisual Vehicle*, [w:] *Virtual Voyages, Cinema and Travel*, ed. J. Ruoff, Durham–London 2006, s. 17.

⁶⁶ Nitzan Ben Shaul, *Hyper-narrative Interactive Cinema. Problems and Solutions*, Amsterdam–New York 2008.

kierownictwem Marshy Kinder w Annenberg Center for Communication, University of Southern California w Los Angeles. W ramach jego działalności powstały najpierw filmy na CD-ROM, na przykład dwie prace Niny Menkes: *Crazy, Bloody, Female Center* oraz *Mysteries and Desires: Searching the Worlds of John Rechy*. Obie zostały przedstawione w 2000 roku, mając swoją premierę w oficjalnej selekcji programu Sundance Film Festival. Kolejne dzieła zespołu zostały już wykonane na DVD-ROM. Wśród nich należy wskazać przede wszystkim: *Tracing the Decay of Fiction: Encounters with a Film by Pat O'Neill* (2002); *The Danube Exodus: The Rippling Currents of the River* (2002); zrealizowany we współpracy z węgierskim artystą Péterem Forgácssem; oraz *Bleeding Through Layers of Los Angeles, 1920–1986* (2003) – dzieło powstałe w oparciu o teksty (i we współpracy) Normana Kleina. Wszystkie te interaktywne filmy powstały w trybie twórczości zespołowej, a wskazanym już artystom (Menkes, O'Neill, Forgács, Klein) towarzyszyła w pracy grupa współpracowników z Rosemary Comella, Kristą H.A. Kang i Scottem Mahoy na czele. Filmy te operowały zróżnicowanymi interfejsami ekranowymi, a ich zasoby audiowizualne były organizowane w trybie bazy danych bądź hipertekstu.

Współcześnie interaktywne filmy narracyjne tworzone są przez licznych artystów i odnajdują dla siebie miejsce we wszystkich omawianych tu rodzajach interaktywnego kina.

Warto na zakończenie tej części rozważań zauważyć, że coraz częściej interaktywne filmy, które wcześniej występowały jedynie na płytach CD/DVD-ROM udostępniane są obecnie także w innym trybie, mówiąc najogólniej – w postaci plików. Zachowują one dotychczasową architekturę informacyjną, ale wykorzystują inne niż płyta nośniki. Niezmiennie też pozostają interaktywnymi, dostępnymi na ekranie skupiskami danych audiowizualnych, których aktywna percepcja wymaga jedynie technologii odczytującej plik i przekształcającej go w formę audiowizualną, oraz interfejsu, który umożliwia interakcję. Nazwa, którą nadałem temu rodzajowi kina interaktywnego ma więc charakter historyczny; jest związana z inauguracyjnym okresem jego historii i nie zawsze jest dostosowana do rzeczywistego charakteru swoich przedmiotów.

4.3. Interaktywna instalacja filmowa

Interaktywna instalacja filmowa została już przeze mnie w znacznym stopniu omówiona w poprzedniej części tych rozważań, na przykładzie twórczości jej pionierów: Jeffrey Shawa, Grahame'a Weinbrena i Luca Courchesne'a. Ograniczę się więc tutaj do kilku porządkujących uwag.

Zacznę od tego, że najwcześniejszym dziełem tego rodzaju jest prawdopodobnie *Elastic Movies*, sterowana komputerowo instalacja wykorzystująca płytę laserową. Powstała między styczniem a wrześniem 1984 roku w ramach pracy sekcji Film/Video w Massachusetts Institute of Technology (MIT), pod kierunkiem Glorianny Davenport. Reżyserował całość Benjamin Bergery, a twórcami odpowiedzialnymi za poszczególne części byli: Luc Courchesne,

Ellen Sebring, Michael Roper, Bill Seaman, Peter Roose, Russ Sasnet, Rose Gershwin and Karin Hrechdakian. W kolejnych latach powstawały pierwsze instalacje Weinbrena (*The Earl King*, 1986), Shawa (*Inventer la Terre*, 1986) i Courchesne'a (*Encyclopaedia Chiaroscuro*, 1987). Kolejne prace tego rodzaju powstawały coraz liczniej w tej samej jeszcze oraz kolejnej dekadzie. Wśród autorów tych prac – obok wspomnianych już wyżej pionierów sztuki interaktywnych instalacji filmowych – odnajdujemy też, między innymi, takich artystów, jak (w kolejności alfabetycznej): Maurice Benayoun, Simon Biggs, Jean-Louis Boissier, Dennis Del Favero, Masaki Fujihata, Agnes Hegedüs, Lynn Hershman-Leeson, Michael Naimark, Don Ritter, Scott Snibbe.

Interaktywne instalacje filmowe, w przeciwieństwie do obu pozostałych rodzajów kina interaktywnego, wykraczają poza sferę obrazów i powoływanych przez nie do istnienia bądź przywoływanych światów, włączając w swój zakres również środowisko materialne. Każdorazowo, w obręb dzieła, tak jak to się dzieje także w innych pracach należących do sfery instalacji *en globe*, wpisywana jest fizyczna przestrzeń, w której jest ono prezentowane, oraz relacje, które organizują wzajemne, wielokierunkowe związki tej przestrzeni, obrazów, procesów percepcji i interakcji, jak również materialna struktura i funkcjonalność interfejsu. Osadzenie pracy w miejscu prezentacji czyni ją niekiedy wręcz przejawem instalacji *site-specific*, jak w wypadku pracy *Tunnel* (2000), Grahame'a Weinbrena (z Jamesem Cathcartem i Sandrą McLean) czy wspomianej już wcześniej instalacji Jeffreya Shawa *Place Ruhr*.

Dzieła artystów uprawiających ten rodzaj kina interaktywnego odnajdują w rezultacie swój naturalny kontekst w środowisku galeryjno-muzealnym⁶⁷, przez co lokują się w obrębie systemu sztuki, w przeciwieństwie do filmów-performansów, które znajdują swoje miejsce w zmodyfikowanych kinoteatrach – a więc w systemie kinematografii. Natomiast filmy-płyty (CD/DVD-ROM) sytuują się pod tym względem w całkowitej opozycji do obu poprzednich, gdyż nie funkcjonują w ogóle w przestrzeni instytucjonalnej (jak tamte), lecz w prywatnej (dla której ramę współwyznacza porządek kultury partycypacji). Ich dystrybucja oraz forma prezentacji i doświadczenia odbiorczego także przybiera postać zupełnie odmienną niż w wypadku obu pozostałych.

Istotna właściwość kina interaktywnego w ogóle – hybrydyczność, multi- i hipermedialność – w instalacji uzyskuje swoje największe stężenie. Dzieła powstają tu na skrzyżowaniu kina i ruchomego obrazu, instalacji i sztuki przedmiotu, mediów cyfrowych i sztuki nowych mediów, architektury i sztuki przestrzeni, teatru i sztuk performatywnych, z występującymi często odwołaniami do świata gier, sztuk narracyjnych oraz porównywalnie hybrydycznej sfery audio-art.

W świecie interaktywnych instalacji filmowych można odnaleźć struktury charakterystyczne dla niektórych odmian rodzajowych, które odkryliśmy w poprzednio analizowanych polach. Eksploracja miejsca, charakterystyczna

⁶⁷ I tak jak inne dzieła z tego systemu czasami wykraczają poza jego granice (co nie jest równoznaczne z transgresją strefy instytucjonalnej sztuki) i lokują się w przestrzeni publicznej, uczestnicząc w ten sposób w jej estetyzacji.

dla formy *moviemap*, pojawia się również w wielu instalacjach, na przykład: Jeffrey Shaw, *Legible City* (1988); Monika Fleischmann i Wolfgang Strauss, *Berlin, Cyber City* (1989–91); Agnes Hegedüs, *Handsight*, (1990); Char Davies, *Osmose* (1995). Pojawiają się tu również inne przestrzenie eksploracji – środowisko tematyczne: Jeffrey Shaw, *Revolution* (1990); Jill Scott, *Frontiers of Utopia* (1995); oraz archiwum: Bill Seaman, *The Exquisite Mechanism of Shivers* (1991); Agnes Hegedüs, *Memory Theater VR* (1997). Możemy tu mieć także do czynienia z eksploracyjnymi manipulacjami dotyczącymi wizualnych bądź audiowizualnych struktur abstrakcyjnych, nieprzedstawiających, jak w *CONFIGURING the CAVE* Jeffrey’a Shawa (1996, z Agnes Hegedüs i Berndem Lintermannem), jak również z telematycznym eksplorowaniem odległych od siebie środowisk, czego doskonałym przykładem są liczne prace Paula Sermona.

Równie często obecne pośród instalacji są także różne formy kina narracyjnego. Proces opowiadania historii, w którym uczestniczą, często na partnerskich prawach również odbiorcy, może tu przyjąć postać interakcji z ekranem (liczne filmy Grahame’a Weinbrena, Chrisa Halesa, Lynn Herschman-Leeson) albo aktywności w wirtualnych bądź poszerzonych środowiskach (Maurice Benayoun, Luc Courchesne, Dennis Del Favero). Dla interakcji tych były projektowane liczne i zróżnicowane interfejsy.

Powiniennem dodać na koniec tego fragmentu rozważań, że zdaję sobie sprawę z tego, że włączam do kategorii interaktywnej instalacji filmowej wiele zjawisk artystycznych, które mogą uzyskać także inne atrybucje. Jest to w dużym stopniu związane z hybrydycznością i multimedialnym charakterem opisywanych tu zjawisk. Luc Courchesne na przykład, jedną i tę samą własną pracę (*Hall od Shadows*) określa w jednym miejscu jako interaktywne kino, a w innym – jako interaktywny wirtualny teatr. Przyjmując szeroką perspektywę oglądu tego rodzaju kina interaktywnego i przypisując doń wybrane prace biorę pod uwagę kwalifikacje dokonywane przez samych artystów⁶⁸, sposób odczytywania i charakteryzowania dzieł przez badaczy i krytykę artystyczną, jak również własne ich analizy w kontekście rozważań nad kinem interaktywnym. Zarazem akceptuję jednak możliwość innej ich kategoryzacji. Wyjątkowo głęboka hybrydyczność interaktywnych instalacji filmowych, o której pisałem tu wcześniej, pozwala przyjąć możliwość, że jedna i ta sama praca będzie w różnych okolicznościach (i różnych kontekstach) przypisywana różnym rodzajom czy odmianom sztuki interaktywnej. Wszystkie te rodzaje i odmiany bowiem są w jakiś sposób w dziełach tych obecne.

4.4. Interaktywny film-gra

Kiedy gry komputerowe pojawiały się w dyskusjach na temat kina oraz interaktywności w kinie, to służyły one zwykle argumentom na rzecz wyrażonego odseparowania obu tych dyscyplin od siebie albo też okazywały się przejawem pojęciowego pomieszania prowadzącego ostatecznie do utożsamienia

⁶⁸ W wielu wypadkach znakomitych teoretyków i znawców tych zjawisk.

kina interaktywnego z grami komputerowymi⁶⁹. Tymczasem zjawiska, które mieszczą się w ramach omawianego tu rodzaju interaktywnego kina – interaktywne filmy-gry – nie spełniają oczekiwań zwolenników żadnego z tych dwóch radykalnych rozwiązań: film nie jest tu tożsamy z grą (co skądinąd wyłączyłoby go ze świata kina) ani też nie jest od niej zupełnie odrębny, a ich wzajemne związki czynią go właśnie filmowym dziełem interaktywnym.

Proponowaną tu perspektywę oglądu filmów-gier przyjmuję za przywołanym już wcześniej Kevinem Veale'em, który w swych analizach⁷⁰ wykazał istnienie dzieł, w których obie te dyscypliny twórczo współpracują. Przywołał w swych rozważaniach szereg prac różnych autorów, między innymi: *Small Worlds* (2009) Davida Schute'a, *Today I Die* (2009), Daniela Benmergui oraz *But That Was [Yesterday]* (2010) Michaela Molinariego, żeby poprzestać na trzech egzemplifikacjach (wszystkie te prace są obecnie dostępne w Internecie), które pozwoliły mu pokazać, jak wygląda koegzystencję obu dziedzin i dlaczego film-gra jest formą hybrydyczną, nie dającą się sprowadzić do żadnej z koegzystujących w nim dziedzin. Dzieła te proponują doświadczenie, w ramach którego odbiorca musi ingerować w przebieg ekranowych wydarzeń aby mogły się one rozwijać, musi też niekiedy sprostać stawianym mu wyzwaniom o charakterze zadań typowych dla świata gier. Jednak wyzwania te nie są zbyt wymagające, nie odcinają więc uwagi gracza od tych wydarzeń, które rozwijają się niezależnie od niego i nie przeszkadzają mu też śledzić relacji budujących się między różnymi płaszczyznami ekranowego świata. Nieudana akcja nie prowadzi nieuchronnie do konieczności rozpoczęcia jej od początku, nie kończy się też śmiercią kierowanej przez odbiorcę postaci i potrzebą skorzystania z posiadanego przez nią kolejnego życia. Kiedy odbiorca w *But That Was [Yesterday]* nieudolnie poprowadzi postać skaczącą po dachach i ta spadnie między domy, to w chwilę później wyłoni się na powrót spomiędzy nich gotowa do dalszego biegu, o ile odbiorca tym razem nie zawiedzie.

Konsekwentnie unikałem w poprzednim akapicie użycia kategorii gracza w celu nazwania odbiorcy. Nie korzystałem też z kategorii widza. Odbiorca bowiem jest tu zawsze zarazem widzem i graczem, podmiotem śledzącym wydarzenia i czynnikiem zapewniającym im możliwość rozwoju, obserwatorem i uczestnikiem. Można jego czy ją porównać z aktorem animującym mario-netkę, która jednocześnie posiada pewną, ograniczoną autonomię, potrafi podejmować działania, wykonywać czynności ale potrzebuje wsparcia ze strony swego operatora, oczekuje pomocy i współpracy.

Światy filmów-gier charakteryzuje taka właśnie ograniczona autonomia. Wydarzenia rozwijają się samodzielnie, korzystając z własnej energii, pozwalają się oglądać, interpretować, przeżywać. Zarazem jednak wymagają wsparcia ze strony odbiorcy, jego czy jej zaangażowania.

⁶⁹ Por. Ernest W. Adams, *The Challenge Of The Interactive Movie*, 1995 Computer Game Developers' Conference, www.designersnotebook.com/Lectures/Challenge/challenge.htm [dostęp: 30.06.2014].

⁷⁰ K. Veale, *op. cit.*

Odbiorcę filmu-gry charakteryzuje status, który Bill Seaman i Mirosław Rogala niezależnie od siebie określili niegdyś mianem (*v*)*user*, co oznacza połączenie obserwatora i użytkownika (*viewer + user*)⁷¹. W naszym rozpatrywanym tu przypadku filmu-gry, użytkownik staje się graczem, użytkowanie interfejsu i dzieła – grą. To, co jest w tym wypadku przedmiotem obserwacji, to zarówno samodzielnie wyłaniające się i postępujące wydarzenia fabularne bądź wizualne, jak i efekty własnych działań odbiorcy, gra łączy się tu z percepcją. Celem jego czy jej gry, jej podstawowym zadaniem, jest rozwój dzieła, kształt ekranowego świata, losy postaci. Granie jest przejęciem odpowiedzialności za dzieło i jego losy, jest też jedynym sposobem jego interpretującego doświadczenia.

4.5. *Web cinema* – interaktywne kino internetowe

Interaktywne filmy internetowe pojawiły się jako naturalna konsekwencja powstania i rozwoju Internetu. Zaprojektowane i powołane do istnienia przez Tima Berners-Lee cyfrowe środowisko World Wide Web stało się wkrótce naturalnym miejscem kreacji i prezentacji sztuki interaktywnej, w tym także i kina. Internetowa cyberprzestrzeń uzyskała status swego rodzaju gigantycznej wirtualnej galerii, w której mogą być udostępniane dzieła wymagające wcześniej materialnego fundamentu w postaci kinoteatru, płyty CD/DVD-ROM czy też instalacji. Możliwość zastąpienia tych trzech wehikułów interaktywnych filmów przez witryny internetowe stworzyła perspektywę kolosalnej zmiany przede wszystkim w trybach dystrybucji i prezentacji dzieł. Poszerzona przestrzeń prywatna staje się podstawowym środowiskiem ich indywidualnego doświadczenia odbiorczego, podczas gdy sieciowe powiązania poszczególnych węzłów internetowych wraz z charakterystyką komunikacyjną Internetu budują z kolei ramy nie tylko dla praktyk dystrybucyjno-prezentacyjnych ale też i dla nowych form wspólnotowości i kolektywnych doświadczeń. Uboczną konsekwencją tych przeobrażeń jest oczywiste umocnienie znaczenia ekranu dla interaktywnych praktyk artystycznych co w dalszej kolejności wpływa także na określenie w tym kontekście pozycji kina interaktywnego.

W ramach tego rodzaju kina interaktywnego pojawiają się zarówno produkcje, które w tradycyjnym kontekście określilibyśmy jako oczywiste przykłady kina mainstreamowego, jak i dzieła przynależne do nurtu kina autorskiego. Przykładem pierwszego nurtu może być film w reżyserii Borisa Mojsowskiego *Mystery At Mansfield Manor* (2006), którego scenarzystą i producentem zarazem jest Rory Scherer. Za przykład drugiego nurtu posłużyć z kolei może film Dawida Marcinkowskiego *Sufferosa* (2010).

Pierwszy z nich został określony przez realizatorów jako: „online, live-action interactive murder mystery movie”. Intryga filmu jest dobrze znana

⁷¹ Zob. Ryszard W. Kluszczyński, *Dynamiczne przestrzenie doświadczeń. O twórczości Mirosława Rogali*, [w:] idem, *Obrazy na wolności. Studia z historii sztuk medialnych w Polsce*, Warszawa 1998. Książka jest dostępna w Internecie pod adresem: <https://unilodz.academia.edu/RyszardWKluszczyński>.

miłośnikom kina klasy B: miliarder Colin Mansfield, lord Manor, zostaje zamordowany podczas spotkania rodziny i najbliższych mu osób, w czasie którego ma poinformować o planowanych zmianach w swoim testamencie. Odbiorca, wraz z detektywem Frankiem Mitchellem, ma rozwiązać tajemnicę zbrodni. Ten pierwszy jednak ma ograniczony wpływ na przebieg wydarzeń. Jego zadaniem jest przede wszystkim dopilnować, aby detektyw nie znudził się śledztwem i nie porzucił go (jest to jedno z możliwych zakończeń fabuły filmu – detektyw nie wydaje się szczególnie zainteresowany sprawą). Odbiorca ma również prawo określać kolejność przesłuchań oraz – mimo że nie jest w stanie pomóc w rozwiązaniu zagadki – zdecydować, kto z podejrzanych powinien zostać aresztowany. Konsekwencje tej ostatniej decyzji może już jednak tylko obserwować z perspektywy widza. Film, dostępny w sieci pod adresem www.mysteryatmansfieldmanor.com, posiada kilka różnych możliwych zakończeń, do których między innymi doprowadza aktywność odbiorcy⁷².

Film Marcinkowskiego *Sufferosa* też posiada znamiona kina sensacji, tym razem zmieszanej z science-fiction. Jednak w jego wypadku mamy do czynienia z zupełnie innym kontekstem. *Sufferosa* należy do nurtu neo-noir i odnajduje bliskie sobie odniesienia we wczesnej twórczości Jean-Luc Godarda, w szczególności *Alphaville*. Odbiorca, poprzez dokonywanie licznych wyborów, może poprowadzić narrację filmu i w rezultacie odkryć tajemnicę działalności kliniki profesora von Brauna. Film posiada trzy zakończenia i może być doświadczyany na wiele różnych sposobów.

Oba przywołane interaktywne filmy w znacznym stopniu odwzorowują wzorce nieinteraktywnych nurtów kina offline, do których się odwołują. Ich innowacyjny charakter uwidacznia się jedynie na poziomie interaktywnych strategii doświadczenia, gdzie ujawniają otwartość strukturalną, zaangażowanie odbiorcy i jego czy jej odpowiedzialność za przebieg filmu. Usytuowanie w Internecie natomiast całkowicie przeobraża dystrybucję filmów, czyniąc z nich formę „filmu na zamówienie” (za dostęp na określony czas do *Mystery At Mansfield Manor* należy uiścić opłatę) bądź filmu o otwartym dostępie, jak również wpływa na charakter prezentacji.

Chciałbym na zakończenie tej części rozważań zwrócić jeszcze uwagę na fenomen *web documentary* – interaktywnego filmu dokumentalnego w Internecie⁷³. Jest on szczególnie ważną odmianą dla twórców niezależnych, odnajdujących w niej zarówno sprzyjające możliwości dystrybucyjne, jak i szansę dotarcia do najbliższych im grup odbiorczych. Internetowe usytuowanie pozwala im też podejmować trudne tematy, ważne dla aktywistycznych praktyk społecznych. Za przykład takiej pracy może posłużyć *Prison Valley*, dokument sieciowy Davida Dufresne i Philippe’a Braulta o przemyśle więzienniczym⁷⁴. Interaktywne filmy sieciowe stwarzają ponadto możliwość wykorzystania

⁷² Andy Horbal, *Movie Review: Mystery At Mansfield Manor*, <http://blogcritics.org/movie-review-mystery-at-mansfield-manor/> [dostęp: 25.06.2014].

⁷³ Zob. np. <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/the-6-most-innovative-interactive-web-documentaries> [dostęp: 22.06.2014].

⁷⁴ <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en> [dostęp: 22.06.2014].

szerszego i bardziej zróżnicowanego materiału. Nie stanowią tu ograniczenia standardowe limity czasu trwania filmu, a obok materiału wizualnego i audio-wizualnego, można zaoferować odbiorcom zapisy dźwiękowe, teksty, fotografie, jak również, co jest szczególną właściwością Internetu, odniesienia do materiału znajdującego się na innych stronach sieciowych.

4.6. Interaktywne kino lokacyjne

Ostatni z wyodrębnionych tu przeze mnie rodzajów kina interaktywnego związany jest z rozwojem cyfrowych technologii mobilnych, sieciowych oraz geopozycyjnych. Ich poszerzające się zastosowanie w kręgu praktyk artystycznych doprowadziło do wyłonienia się zjawiska sztuki lokacyjnej (zwanej też sztuką mediów lokacyjnych – *locative media art*). W jej strefie oddziaływania znalazło się również kino.

Interaktywne kino lokacyjne jest zjawiskiem wewnątrznie zróżnicowanym, ze względu na wykorzystywane technologie, jaki i koncepcje estetyczne. Wyodrębniam w nim dwa zasadnicze nurty: filmowe sieci społeczne manifestujące się poprzez grę/happening w poszerzonej rzeczywistości (Augmented Reality) oraz kino geopozycyjne (GPS Film). Pierwszy z nich omówię, odwołując się do twórczości grupy artystycznej The Blast Theory, drugi na przykładzie projektu Scotta Hesselsa GPS Film.

A. Filmowe sieci społeczne – performans w poszerzonej rzeczywistości

Blast Theory, zakorzeniona w Brighton grupa kierowana przez Matta Adamsa, pracuje artystycznie od początku lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku. W końcu tej samej dekady grupa podjęła współpracę z Mixed Reality Lab, University of Nottingham, czego efektem była realizacja *Desert Rain* (1999), obejmująca dużej skali instalację, performans i grę. Wraz z tą pracą rozpoczyna się w twórczości Blast Theory okres tworzenia projektów realizowanych w rzeczywistości poszerzonej, a kategorie gry i performansu stają się podstawowymi pojęciami opisującymi ich twórczość.

Projekty realizowane przez Blast Theory, to właśnie grupowe performanse w poszerzonej rzeczywistości. Dzieją się one w przestrzeniach publicznych, w których organizowane są wydarzenia, stanowiące odrębne światy; spójność i możliwości działania dostarczają im stosowane cyfrowe technologie – mobilne, sieciowe, geopozycyjne. Uczestnicy tych wydarzeń są jednocześnie jedynymi ich odbiorcami (nie ma innego sposobu doświadczenia prac Blast Theory niż uczestniczenie w nich). Wydarzenia, w których biorą udział są reżyserowane przez grupę; uczestnicy wykonują polecenia otrzymywane telefonicznie, korzystają ze wskazówek dostarczanych przez stosowane technologie GPS, wcielają się w role dla nich przygotowane.

Struktura tych performansów poniekąd ma charakter filmowy – uczestnicy odgrywają role, realizują założenia scenariusza, budują fabułę. Są to filmy odgrywane, przeżywane, a nie – „kręcone”, rejestrowane. Przypominają pod

tym względem niektóre awangardowe dzieła filmowe z lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku, należące do nurtu kina rozszerzonego bądź konceptualnego filmu strukturalnego⁷⁵, na przykład filmy Kena Jacobsa czy Malcolma LeGrice'a. Tam rezygnowano z zapisu na rzecz zaakcentowania pracy ze światłem (wykonywanej przez artystę, jak w wypadku LeGrice'a bądź przez publiczność – jak u Jacobsa), tutaj na rzecz odgrywanych wydarzeń. Jednak przez dziesięć lat artyści z Blast Theory nie wykorzystywali w opisach swoich prac kategorii z kręgu kina, posługiwali się jedynie terminami gry i performansu. Dopiero w 2010 roku, wraz z *The Machine to See With*, dziełem przedstawionym po raz pierwszy podczas Sundance Film Festival, dla opisu i nazwania formuły pracy pojawiła się kategoria filmu. Takie określenie jest dla mnie istotne nie tylko w odniesieniu do *The Machine to See With*. Dzieło to bowiem ma strukturę bardzo zbliżoną do wcześniejszych prac Blast Theory, co oznacza, że decyzja artystów wpisująca je w kontekst filmowy nie pozostaje bez znaczenia także i dla oglądu innych ich prac.

Uczestnicy tego dzieła, tak jak poprzednio byli organizowani w swych działaniach przez mobilne technologie sieciowe, ich lokalizacja w przestrzeni wydarzenia była namierzana przez technologie geopozycyjne, tak jak we wcześniejszych pracach realizowali oni przewidziane dla nich role. Wydarzenie, w którym uczestniczyli, jak zawsze wcześniej w twórczości Blast Theory, poczynając od *Desert Rain*, było więc hybrydą filmu, gry, performansu, tworzoną przy użyciu technologii nowomediów, poprzez wzajemne interakcje między uczestnikami oraz interakcje z technologią. Hybrydą, jakie odnajdowaliśmy we wcześniejszych analizach dotyczących innych rodzajów kina interaktywnego. Tym razem jest to interaktywne kino ucieleśnione, pozbawione nie tylko kamery (*non-camera*) ale także i trwałego zapisu. Ale to także jest cechą kina interaktywnego (i sztuki interaktywnej) *en globe*. Różnorodność nazw używanych przez Blast Theory dla identyfikacji dzieł związana jest ze wspomnianą ich hybrydycznością, hipermedialnością. Odmienność kontekstów, w których pojawiały się różne ich dzieła i w których poddawano je dyskusji prowadziła do różnych identyfikacji. W kontekście prowadzonych tu rozważań prace Blast Theory zasługują jednak na określenie mianem kina interaktywnego.

B. Kino geopozycyjne

Elementy kina geopozycyjnego pojawiają się już w twórczości Blast Theory, zwłaszcza w pracy *Can You See Me Now?* z 2001 roku, w której technologia GPS odgrywała bardzo ważną rolę. Jednak chcę zarezerwować tę nazwę dla twórczości, która integruje technologię filmową i geopozycyjną, proponując interaktywne dzieła filmowe doświadczane na ekranach mobilnych urządzeń dyspozytywów w kontekście lokalizacji odbiorców, dzieła, których odbiór jest koordynowany przez technologie GPS.

⁷⁵ Zob. Ryszard W. Kluszczyński, *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999, s. 50–66. Książka jest dostępna w Internecie pod adresem: <https://unilodz.academia.edu/RyszardWKluszczyński>.

Koncepcję kina GPS wraz z niezbędną technologią zaproponował Scott Hessels w roku 2008⁷⁶. Filmy oferowane w tym trybie są realizowane i rozgrywają się w miejscu, w którym mają być również oglądane. Są więc one filmową formą dzieła *site specific*. Są one następnie ulokowane w Internecie, w dedykowanej bazie danych, w postaci nieuporządkowanych linearnie segmentów. W trakcie oglądania filmu mobilne urządzenie służące do tego celu (tablet, smartfon, etc.) wysyła do bazy danych filmu informację o swym położeniu, w efekcie czego wysyłane są na niego tylko te segmenty filmu, które rozgrywają się w danej lokacji. Pierwszym filmem stworzonym w oparciu o technologię kina GPS Hesselsa był zrealizowana w tym samym 2008 roku w Singapurze sensacyjna komedia pomyłek *Nine Lives*, której reżyserem został Kenny Tan Seah Hiang.

Doświadczenie filmu geopozycyjnego ma charakter interaktywny; poruszanie się w macierzystej, fizycznej przestrzeni realizacji filmu jest zarazem formą nawigacji po jego wirtualnej strukturze. Jest jednocześnie doświadczeniem rozgrywającym się w rzeczywistości poszerzonej – odbiorca filmu doświadcza miejsce, w którym się znajduje w podwójny sposób: bezpośrednio wokół siebie i w sposób medialnie zapośredniczone na ekranie. Fikcyjne postaci i wydarzenia ekranowe są wówczas projektowane przez odbiorcę w realną przestrzeń otoczenia.

Zakorzenie w rzeczywistości poszerzonej przy użyciu technologii geopozycyjnych jest wspólną właściwością obu form interaktywnego kina lokacyjnego, która sprawia, że mimo dzielących je różnic, stanowią one odmiany tego samego rodzaju.

5. Zakończenie

Kino interaktywne pojawia się w świecie praktyk kinematograficznych na wiele różnych sposobów. Odnajdujemy w nich wszystkie odmiany interaktywności zidentyfikowane przez Erika Zimmermana⁷⁷. Im głębiej zanurzamy się w środowisko przemysłu filmowego, tym częściej napotykamy takie ich formy, które nie naruszają podstawowych reguł jego systemu. Interaktywność występuje wówczas w postaci praktyk społecznych organizujących się wokół Internetu, zmierzających w stronę nowych, partycypacyjnych form produkcji i dystrybucji filmów. W innych wypadkach, także i wtedy, gdy przemysł kinematograficzny miesza się z systemami rozrywkowymi, interaktywność przejawia się w postaci nowych form prezentacji i doświadczenia filmowego, dzięki płytom DVD bądź ponownie platformom internetowym. Jednak dopiero wtedy, kiedy interaktywność staje się właściwością dzieł filmowych, kiedy kino krzyżuje się z domeną sztuki, spotykamy rzeczywiste interaktywne dzieła filmowe.

⁷⁶ Karla Schuch Brunet, Marilei Fiorelli, *GPS Film Nine Lives: experimenting with new forms of narrative and moving pictures, An interview with Scott Hessels*, <http://www.doc.ubi.pt/05/entrevista05.pdf> [dostęp: 20.06.2014].

⁷⁷ E. Zimmerman, *op. cit.*

W polu interaktywnych filmów także odnajdujemy wiele ich odmian. Sześć spośród nich, o najdłuższej historii i najbardziej wyrazistej obecności w świecie praktyk artystycznych, wyodrębniłem powyżej. Jednak obszar ten w dalszym ciągu dynamicznie się przeobraża. Różnicuje się i rozwija nurt interaktywnych filmów operujących rzeczywistością wirtualną. Zaznaczają swoją obecność interaktywne filmy generatywne. Pojawiają się też, zainicjowane przez Friedricha Kirschnera pracą *person2184*, interaktywne machinimy. Można więc mieć raczej pewność, że powrót do problematyki kina interaktywnego za rok czy dwa będzie okazją do dalszego rozwinięcia jego typologii.

Bibliografia

- Acland Ch., *Screen Traffic: Movies, Multiplexes, and Global Culture*, Duke University Press, Durham, N.C. 2003.
- Adams E. W., *The Challenge Of The Interactive Movie*, 1995 Computer Game Developers' Conference, www.designersnotebook.com/Lectures/Challenge/challenge.htm.
- Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?*, eds. T. Elsaesser, K. Hoffmann, Amsterdam University Press, Amsterdam 1998.
- Conomos, J., *Mutant Media. Essays on Cinema, Video Art and New Media*, "Art Space/Power Publications", Sydney 2007.
- Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, ed. V. Vesna, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007.
- Davenport G., *Interactive Cinema Group*, MIT Media Lab, [w:] *Future Cinema, the Cinematic Imaginary After Film*, eds. J. Shaw, P. Weibel, The MIT Press, Cambridge, MA – London, England 2003, s. 272–279.
- Duguet A.-M., *Jeffrey Shaw: From expanded cinema to virtual reality*, [w:] *Jeffrey Shaw – A User's Manual*, ed. Heinrich Klotz, ZKM, Karlsruhe / Cantz Verlag, Ostfildern 1997, s. 21–23.
- Ebert R., *Dim Future for Interactive Cinema*, www.rogerebert.com/rogers-journal/dim-future-for-interactive-film (1994).
- Ebert R., *Video Games Can Never Be Art*, www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art (2010).
- Filiciak M., *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2013.
- First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, Cambridge, MA – London, England 2004.
- Fisher S. S., Anderson S. et al., *Experiments in interactive panoramic cinema*, www.technohistory.net/wp-content/uploads/2009/06/panoramiccinema.pdf.
- Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, eds. J. Shaw, P. Weibel, The MIT Press, Cambridge, MA – London, England 2003.
- Hales Ch., *Audience Interaction in the Cinema: An Evolving Experience*, [w:] *Conference Proceedings of 'Transforming Culture in the Digital Age*, University of Tartu, Tartu 2010, s. 378–386.
- Hales Ch., *'Cause and Effect': an experimental interactive cinema performance*, "Art Inquiry" 2003, Vol. V: *Cyberarts, Cybercultures, Cybersocieties*, ed. R. W. Kluszczyński, s. 243–250.
- Hales Ch., *Cinematic Interaction: from Kinoautomat to Cause and Effect*, „Digital Creativity” 2005, Vol. 16, No. 1, s. 54–64.
- Hales Ch., *Rethinking the Interactive Movie: A practical investigation demonstrating original and engaging ways of creating and combining 'live action' video segments under audience and/or computer control*, niepublikowana praca doktorska, University of East London 2006.
- Hassapopoulou M., *Interactive Cinema from Vending Machine to Database Narrative: The Case of Kinoautomat*, "Screening the Past" 2013, No. 10, www.screeningthepast.com/2013/10/interactive-cinema-from-vending-machine-to-database-the-case-of-kinoauto-mat/.

- Horbal A., *Movie Review: Mystery At Mansfield Manor*, <http://blogcritics.org/movie-review-mystery-at-mansfield-manor/>.
- Huhtamo E., *Seeking Deeper Contact. Interactive Art as Metacommentary*, "Convergence" 1995, Vol. 1, No. 2, s. 81–104.
- Jeffrey Shaw – *A User's Manual*, ed. H. Klotz, ZKM, Karlsruhe / Cantz Verlag, Ostfildern 1997.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, WAiP, Warszawa 2007.
- Kac E., *Telepresence & Bio Art. Networking Humans, Rabbits, & Robots*, The University of Michigan Press, Ann Arbor 2005.
- Kluszczyński R. W., *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Instytut Kultury, Warszawa 1999.
- Kluszczyński R. W., *Obrazy na wolności. Studia z historii sztuk medialnych w Polsce*, Instytut Kultury, Warszawa 1998.
- Kluszczyński R. W., *Paradygmat sztuk nowych mediów*, „Kwartalnik Filmowy”, wiosna 2014, Vol. XXXVI, nr 85, s. 194–205.
- Kluszczyński R. W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, WAiP, Warszawa 2010.
- Lew M., *Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Live Performance*, [w:] *Proceedings of the 2004 Conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME04)*, Hamamatsu, Japan, alumni.media.mit.edu/~lew/research/live_cinema/Live%20Cinema%20NIME%202004.pdf.
- Makela M., *The Practice of Live Cinema*, "Media Space Journal" 2008, No. 1, Issue 1.
- McKernan B., *Digital Cinema. The Revolution in Cinematography, Postproduction, and Distribution*, McGraw-Hill, New York 2005.
- New Screen Media: Cinema / Art / Narrative*, eds. M. Reiser, A. Zapp; British Film Institute, London 2008.
- Parente A., De Carvalho V., *Cinema as dispositif: Between Cinema and Contemporary Art*, "Cinemas: Journal of Film Studies" 2008, Vol. 19, No. 1, s. 37–55.
- Pearce C., *Toward a Game Theory of Game*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, Cambridge, MA. – London, England 2004, s. 143–153.
- Perron B., *From Gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies*, [w:] *The Video Game Theory Reader*, eds. B. Perron, M. J. P. Wolf, Routledge, New York 2003, s. 143–153.
- Pitrus A., *Kontrolowanie iluzji, iluzja kontroli*, [w:] *Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej*, red. A. Gwóźdź, Wydawnictwo Szumacher, Kielce 1994, s. 170–177.
- Quart A., *Networked*, "Film Comment", July/August 2005, No. 4.
- Rombes N., *Cinema in the Digital Age*, Wallflower Press, London–New York 2009.
- Rombes N., *Incompleteness*, "Digital Poetics", March 2006.
- Rose F., *The Art of Immersion. How the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell stories*, W. W. Norton, New York–London 2011.
- Ruoff J., *Introduction. The Filmic Fourth Dimension: Cinema as Audiovisual Vehicle*, [w:] *Virtual Voyages, Cinema and Travel*, ed. J. Ruoff, Duke University Press, Durham–London 2006.
- Schuch Brunet K., Fiorelli M., *GPS Film Nine Lives: experimenting with new forms of narrative and moving pictures*, *An interview with Scott Hessels*, <http://www.doc.ubi.pt/05/entrevista05.pdf>.
- Shaul Ben N., *Hyper-narrative Interactive Cinema. Problems and Solutions*, Rodopi, Amsterdam–New York 2008.
- Tryon Ch., *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*, Rutgers University Press, New Brunswick–New Jersey–London 2013.
- Tryon Ch., *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Media Convergence*, Rutgers University Press, New Brunswick–New Jersey–London 2009.
- Veale K., "Interactive Cinema" Is an Oxymoron, but May Not Always Be, "Game Studies. The International Journal of Computer Game Research", September 2012, Vol. 12, Issue 1.

- Virtual Voyages, Cinema and Travel*, ed. J. Ruoff, Duke University Press, Durham–London 2006.
- Weinbren G., *Mastery (Sonic c'est moi)*, [w:] *New Screen Media: Cinema / Art / Narrative*, eds. M. Reiser, A. Zapp; British Film Institute, London 2008.
- Weinbren G., *Navigating the Ocean of Streams of Story*, [w:] *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, eds. J. Shaw, P. Weibel, The MIT Press, Cambridge, MA – London, England 2003.
- Weinbren G., *Ocean, Database, Recut*, [w:] *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, ed. V. Vesna, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007.
- Weinbren G., *Random Access Rules*, [w:] *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?*, eds. T. Elsaesser, K. Hoffmann, Amsterdam University Press, Amsterdam 1998.
- Willis H., *Real Time Live: Cinema as Performance*, "Afterimage", July/August 2009, Vol. 37, No 1, 11.
- Wittgenstein L., *Dociekania filozoficzne*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2004.
- Youngblood G., *Expanded Cinema*, P. Dutton, New York 1970.
- Zimmerman, E., *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, Cambridge, MA – London, England 2004.