

Technologia w poszukiwaniu artysty

Kwestie auteuryzmu/autorstwa
a współczesne doświadczenie filmowe *

ANNA NOTARO

Bycie reżyserem to samotny zawód. Jesteś w tłumie, ale zdany tylko na siebie. Wszyscy ze wszystkim do ciebie przychodzą.

David Lean

Dzieło sztuki ma wartość tylko wówczas, gdy pulsują w nim odbicia przyszłości.

André Breton

Od momentu kiedy filozofia poststrukturalistyczna ogłosiła „śmierć autora”, kwestia autorstwa stale powraca. Odkąd pojawił się wymyślony przez Teda Nelsona termin „hipertekst”, teoretycy tacy jak George Landow i Michael Joyce przenieśli podstawowe tezy myśli poststrukturalistycznej na literackie zastosowania hipertekstu. Hiperfikcja, rozumiana jako „ogród o rozwidlających się ścieżkach”, reprezentuje rozluźnienie relacji znaczące – znaczone; wielorakie linie narracyjne znoszą jakąkolwiek kontrolę odbiorcy nad tekstem i osłabiają władzę autora nad sztywnym ustanowieniem wszystkich kontekstów, a więc i znaczeń poszczególnych sekwencji tekstu. Chociaż Landow rozumie ów hipertekstualny wymiar jako realizację poststrukturalnego postulatu (znaczenie jest ustanawiane jedynie przez odbiorcę, a nie determinowane przez autora), nie sposób nie zastanawiać się nad tym, czy prawne oraz estetyczne dyskursy XVIII i XIX wieku, które uformowały ideał autorstwa, nadal mają rację bytu. Innymi słowy, czy *kwestia autora jako uprzywilejowanego momentu indywidualizacji* ¹ może poskromić demokratyczny potencjał współpracy. Uważa się, że pojęcie hipertekstu, z racji przekształcania hierarchicznych i linearnych struktur czytania i pisanie oraz rozproszenia indywidualnej kontroli autorskiej, ma konsekwencje polityczne. W tym sensie pouczające wydają się uwagi Deleuze’a dotyczące relacji współpracy z Guattarim: *Jest nas tylko dwóch, ale mniej istotna była dla nas wspólna praca niż ów dziwny fakt pracy pomiędzy nami dwoma. Przestaliśmy być „autorem”. A to „pomiędzy dwoma” odnosiło się też do innych ludzi, którzy z każdej strony byli inni... W takich warunkach, kiedy tylko pojawi się ten typ wielorakości, pojawia się polityka, mikropolityka* ².

* Tekst jest tłumaczeniem artykułu *Technology in Search of an Artist: Questions of Auteurism/Autorship and the Contemporary Cinematic Experience*, opublikowanego w czasopiśmie „The Velvet Light Trap” 2006, nr 57, s. 86-97. ©2006 University of Texas Press.

Jeśli porzucimy sferę literatury i weźmiemy pod uwagę inne obszary, takie jak muzyka, kino i sztuki wizualne, widoczne staje się, jak zasadniczo nowe formy kooperacji i komunikacji zmieniają pojęcie autora, zacierając wcześniejsze granice między sztukami. Dziś w wielu przypadkach trudno jest wyraźnie określić autora. Widzimy raczej wyłaniający się system zwielokrotnionego, hybrydycznego, kolektywnego autorstwa. Nowa technologia wymaga od tradycyjnych autorów – artysty, architekta, naukowca, filmowca-mistrza – nowej wiedzy i umiejętności; zachęca ich do pracy w interdyscyplinarnym, multimedialnym kontekście. Biorąc pod uwagę m.in. najnowsze trendy pojawiające się na obrzeżach kina hollywoodzkiego głównego nurtu (Hollywood 2.0) i szczególnie eksperymentalne ekspresje filmowe (kino Internetu, wystawa Future Cinema), w niniejszym tekście staram się dociec, czy wyłonił się nowy model współautorstwa (inter)aktywnie angażujący publiczność, czy też, wręcz przeciwnie, jesteśmy świadkami „iluzji autorstwa”. Wysuwam tezę, że aura autorstwa, w świetle nowych wpływów performatywnych, zostaje ponownie potwierdzona dokładnie w tych miejscach, w których najmocniej się ją podważa.

Impas teorii *auteur*/autora

Krótko przypomnę teraz rozwój teorii *auteur*/autora. Prześledzę, jak to nazywam, „różnorodne wcielenia” *auteur* – przejdę od jego wczesnych definicji z „Cahiers du cinéma”, przez jego „śmierć” ogłoszoną (pochopnie) w późnych latach 60., aż do typowej dla postmodernizmu komercjalizacji autorstwa. Impas charakteryzujący współczesną teorię *auteur* nie jest spowodowany wyłącznie wpływem na medium filmu tak zwanej rewolucji cyfrowej; rewolucja ta spotęgowała istniejące wcześniej wewnętrzne napięcia między „nieautorskimi” cechami medium i jego nieustępliwą wiarą w wyjątkowy impuls twórczy reżysera z krwi i kości. Pojęcia „auteuryzm” i „autorstwo” będą tu celowo zestawiane, jako że ich znaczenia przylegają do siebie.

Kino opiera się próbom postrzegania go w kategoriach tradycyjnych pojęć autorstwa. Badacze często podkreślają opartą na współpracy naturę medium, jego uwarunkowania komercyjne oraz zależność od analogicznych sposobów reprezentacji, określając wszystkie te czynniki jako cechy „nieautorskie”. Autor-reżyser jednak pozostaje jedną z głównych kategorii, przez pryzmat których (rzekomo) rozumiemy film. Zainteresowanie autorstwem filmowym jest dalekie od wyczerpania, jak pokazują prace pod redakcją Virginii Wright Wexman³ oraz Davida Gertnera i Janet Staiger⁴. Wedle mego mniemania pojęcie autora od momentu pierwszego pojawienia się w artykule Alexandre’a Astruca z 1948 roku, opublikowanym w marksistowskim piśmie filmowym „L’Écran français” pod tytułem *Narodziny nowej awangardy: kamera-pióro*, przeformułowane potem przez François Truffaut w „Cahiers du cinéma”, wyłaniało się w różnych wcieleniach, z których ostatnim jest figura reżysera „technicznie zaawansowanego”. W latach 60., kiedy kino po raz pierwszy wkroczyło na pole akademickiej dyskusji jako poważny obiekt badań, skoncentrowano się przede wszystkim na teorii *auteur* czy też na autorstwie filmu. Jednakże w obliczu wpływów strukturalizmu i poststrukturalizmu, a także publikacji przełomowych esejów Rolanda Barthes’a i Michela Foucaulta, ideę autora poddano jeszcze głębszej analizie. Nieco później femini-

styczna badaczka Judith Marne ujawniła „wyraźnie patriarchalne konotacje” tej idei, podczas gdy Giuliana Bruno zajęła się autorstwem kobiet we wczesnym, awangardowym i klasycznym kinie z perspektywy podkreślającej profesjonalne działanie autora. W jakim punkcie stoimy dziś, definiując autora? Wskazanie autorów filmowych wśród wszystkich filmowców, którzy tworzyli w ciągu ostatniego wieku, to zadanie niezwykle trudne. Cechy pozwalające na nadanie tytułu autora filmowego, czy też *auteur*, pomimo dziesięcioleci debat i prób wyklarowania tych cech, dla współczesnego krytyka nadal pozostają niejasne. Pewne jest natomiast, że w dzisiejszym Hollywood reputacja reżysera może sprzedawać film z równie wielkim powodzeniem, jak grające w nim gwiazdy. Według Andrew Sarris’a teoria *auteur* wiedzie nas do przekonania, że zły John Ford jest lepszy niż dobry Henry King. Analiza dotycząca kwestii *auteur* znaczy, że nawet w najgorszym filmie *auteur* można znaleźć coś wartościowego. Niemożliwe więc jest, by taki *auteur* zrobił naprawdę „zły” film. To oczywiście stanowi główną zaletę komercyjności autorstwa; raz uznany *auteur* zaczyna działać jak „pieczęć jakości”. Timothy Corrigan wyjaśnia: *Międzynarodowe imperatywy postmodernistycznej kultury jasno pokazały, że komercja jest dziś czymś więcej niż dyskursem rywalizacji: jeśli – w odniesieniu do tak zwanego międzynarodowego kina artystycznego lat 60. i 70. – „auteur” został wchłonięty jako widmowa obecność wewnątrz tekstu, to w latach 80. i 90. pojawił się jako komercyjny przedstawiciel biznesu, jakim jest bycie „auteur”*⁵.

Kwestia wartości reżysera jako argumentu przetargowego, koncepcja znana z kina artystycznego, jest dziś obecna również w kinie komercyjnym, potwierdzając w ten sposób postmodernistyczne dryfowanie pomiędzy granicami sztuki „wysokiej” i „niskiej”. Wedle teorii poststrukturalistycznej autor nie jest już „prawdziwą” osobą, ale raczej zobiektywizowanym konstruktem wewnątrz tekstu. Współcześnie, aby raz jeszcze zacytować Corrigan’a, *filmy „auteur” często są już zrobione, zanim jeszcze powstaną*⁶, wytwarzają krytyczne oczekiwanie, dzięki któremu faktyczne oglądanie filmu staje się niepotrzebne. To niezwykle ironiczne, że artystycznie motywowana koncepcja *auteur* służy dzisiaj do wspomagania finansowych korzyści samego przemysłu filmowego; celem „Cahiers du cinéma” przy określaniu pierwszych *auteurs* była przecież ich ochrona właśnie przed działaniami ukierunkowanymi na zysk.

Według mnie tego rodzaju wartość reżysera sugeruje również, że artysta nadal niezwykle intensywnie jest postrzegany jako w pełni zindywidualizowany, twórczy geniusz. Stwierdzenie Waltera Benjamina z 1935 roku, że sztuka została trwale zdestabilizowana przez technologiczny świat, nadal się broni, a jednak, fetyszyzując przedmioty tejże masowo produkowanej „sztuki” (rzekomo pozbawionej aury), nadal uparcie chwytny się *aury* artysty – idei coraz trudniejszej do utrzymania w sytuacji, w której sztuki stają się nierozróżnialne w kodzie cyfrowym i mogą jedynie figurować „intermedialnie” jako cytowane formy swoich mediów. Nawet praktyka produkcji medialnej (film, wideo, inne), która wymaga współpracy grupowej ze względu na skalę i technologię projektu, nadal zdradza w egzystujących modelach hierarchiczny podział pracy. Służy to wzmocnieniu pojęcia autorstwa – idei, wedle której wszelki układ zadań podporządkowany jest pojedynczemu geniuszowi. A jednak przemysłowy, technologiczny czy mechaniczny sposób produkcji filmu przeczy pojedynczości i autonomii kojarzonej z war-

tością dzieła sztuki tak samo, jak pojęcie autorstwa zaprzeczone jest przez kolektywną metodę produkcji, opartą niezmiennie na hierarchii współpracowników. Tak więc interpretacja i historia filmów jako dzieł sztuki stoi w sprzeczności z ideą dzieła sztuki i jego twórcy. To właśnie na tym impasie polega dziś teoria *auteur*.

Polityka kolektywnego autorstwa

Wspomniałam już o opiniach Truffauta na temat teorii *auteur*. Bardziej szczegółowo wyraził on jednak swoje koncepcje w artykule zatytułowanym *O pewnej tendencji kina francuskiego*, w którym opisuje tak zwaną *politykę autorską*. Na temat ideologicznych następstw krytyki filmowej Truffauta z lat 50. dyskutowano latami. Według niektórych biografów reakcyjna polemika Truffauta była raczej kwestią retorycznego stylu, czy też „moralnego” stanowiska, a nie odbiciem jego przekonań⁷. Inni jednak prezentowali odmienne opinie na temat politycznego podtekstu teorii *auteur* Truffauta. John Hess sugerował na przykład, że „*La politique des auteurs*” była w rzeczywistości *usprawiedliwieniem* wyrażonym w kategoriach estetycznych, konserwatywną pod względem kulturowym i reakcyjną politycznie próbą usunięcia filmu z dziedziny problemów społecznych czy politycznych, w której rozwojowe siły Oporu umieściły wszystkie sztuki w pierwszych latach powojennych⁸.

Truffaut gardził „filmami z przekazem” i tym, co nazywał *kulturalnym i politycznym aktywizmem* lewicowców oraz marksistów zaangażowanych w literaturę i sztukę. Niektóre kwestie dotyczące poglądów Truffauta (a także konsekwencje dla późniejszych sformułowań teorii *auteur*) pozostają otwarte: czy jego argumenty wyrastają po prostu z przekonania, że w pracy filmowca nie ma miejsca na politykę? Wypowiadał sądy jako purysta estetyczny czy jako dogmatyk polityczny? Właśnie takie nierozwiązane problemy ideologiczne posłużą mi do przedyskutowania najnowszego wcielenia autorstwa: autorstwa kolektywnego i jego aktywistycznej *politique* – jak się ją formułuje we współczesnej kulturze komputerowej.

Prawdopodobnie jedna z najciekawszych dyskusji prowadzonych obecnie na stronach internetowych dotyczy własności intelektualnej i cyfrowych praw autorskich (czy też *copylefts*, jak przemianowali je aktywiści). Ruch na rzecz otwartego oprogramowania wyzwolił kod komputerowy dzięki Powszechnej Licencji Publicznej⁹ oraz systemowi operacyjnemu Linux. Reperkusje tych procesów dla pojęcia autorstwa w ramach praktyk artystycznych były ogromne. W tekście *Who Is the Author? Sampling/Remixing/Open Source* Lev Manovich analizuje kilka modeli współczesnego autorstwa. Jeden z nich to „autorstwo przez selekcję”, kiedy to użytkownik może się poczuć jak „prawdziwy artysta”, bo pakiety software’u pozwalają na szybkie tworzenie profesjonalnie wyglądających prac przez wybór jednego z kilku menu. W innym przypadku autorstwo wyrasta ze współpracy pomiędzy autorem a software’em – tak zwane autorstwo software’u. Szczególnie interesujący jest projekt OPUS z 2002 roku, inspirowany przez ruch na rzecz otwartego oprogramowania. Celem projektu OPUS jest: *zbudowanie kreatywnej platformy dla społeczności praktyków medialnych, artystów, autorów i użytkowników z całego świata. Tutaj ludzie mogą prezentować własne prace i udostępniać je do transformacji, a także ingerować i przekształcać prace innych, wnosząc nowe materiały, metody, spostrzeżenia. Fora dyskusyjne umożliwiają dzielenie się komentarzami i refleksjami na temat prac. OPUS rządzi się tymi samymi regula-*

mi, co wszystkie inne społeczności otwarte związane z wolnym oprogramowaniem. Wśród nich są: możliwość przeglądania, ściągania, modyfikowania i redystrybucji. Źródło (kod), w tym przypadku wideo, obraz, dźwięk czy tekst, może być dowolnie wykorzystywane, edytowane i redystrybuowane¹⁰.

Manovich uważa, że wspólnota OPUS jest znacząca z tego względu, że stanowi jednocześnie pakiet software'u i towarzyszący mu „pakiet teoretyczny”. Tak więc proponowane przez nią koncepcje dotyczące autorstwa nie pozostają jedynie teorią, ale są realizowane w publicznie dostępnym oprogramowaniu. Słowem, jest to teoria software'u w najdoskonalszej formie: koncepcje teoretyczne przełożone na nowy rodzaj oprogramowania kulturowego. Manovich podsumowuje swój esej, nawołując do stosowania w mediach krytycznego słownictwa. Co za tym idzie, powinno się usankcjonować modele autorstwa wykorzystujące rozpowszechnione już praktyki, takie jak miksowanie, sampłowanie, linkowanie, montaż, kolaż i inne formy zawłaszczania cudzych tekstów. Co jednak najistotniejsze, Manovich podziela niechętny pogląd Ulfa Poschardta, który głosi: *Niezależnie od tego, ile by cytowano, sampłowano i podkradano – ostatecznie to same stare obiekty podejmują własną modernizację. Nawet analiza technologii i warunków produkcji nie uwalnia estetyki od ostatecznej konieczności wiary w autora. On jedynie inaczej wygląda*¹¹.

Niewątpliwie „stare obiekty” podjęły pewnego rodzaju automodernizację, a postmodernizm osłabił status *auteur*, lecz przemysł sztuki i jego dyskurs (owa estetyka, której nie da się uwolnić od wiary w autora) pozostały zależne od litanii nazw-marek poszczególnych wytwórców, która funkcjonuje i krąży jak waluta estetyczna. Grupa Critical Art Ensemble gorzko stwierdza: *Sygnatura jednostki to rzecz szczególnie pożądana, a dostęp do ciała związanego z tą sygnaturą stanowi towar jeszcze bardziej upragniony – tak bardzo, że obsesja ciała artysty przetworzyła je w „progresywną” i alternatywną sieć sztuki. Nawet sztuka społeczności ma swoje gwiazdy, swe sygnatury i ich ciała*¹².

Critical Art Ensemble (CAE), założona w 1987 roku na Florydzie przez Steve'a Kurtza i Steve'a Barnesę, to kolektywny projekt, w którego skład wchodzi takie dziedziny, jak performance, teoria, wideo, malarstwo i partyzanckie w swoim stylu działania interwencyjne. CAE, tak jak OPUS, niesie ze sobą sporą dawkę „pakietu teoretycznego”. W roku 1994 został opublikowany manifest oporu, *The Electronic Disturbance*, a w 1996 roku powstał następny, *Electronic Civil Disobedience*, będący mieszanką marksizmu, poststrukturalizmu, sytuacionizmu i anarchizmu. Grupy takie, jak CAE, włoska Luther Blissett Project, duńska Foundation for the Advancement of Illegal Knowledge, a także brytyjska Mongrel Collective, postrzegają siebie jako rodzaj „technokratycznej awangardy”, która jest w stanie rozbić kapitalizm przy użyciu technologicznie zaawansowanych środków. Opinie co do politycznej i estetycznej zasadności takich przedsięwzięć są zróżnicowane. Peter Berger uważa, że współczesna neo-awangarda zwodniczo tworzy autonomiczną sztukę pod maską społecznego zaangażowania¹³, zaś Terry Eagleton sprzeciwia się mu, twierdząc, że dzisiejsza sztuka awangardowa po prostu parodiuje intencje swoich niegdyś radykalnych działań¹⁴. Podchodząc do sprawy bardziej optymistycznie, Gregory Sholette pisze, że nowy „dot.com-gardyzm”, wykorzystując współczesne techniki marketingowe, traktuje autora jak wytwórcę, nawet jeśli jego cele artystyczne mieszają grę estetyczną ze spekulacją.

*Ten nowy artysta-przedsiębiorca ostatecznie zasypał przepaść między wyobrażonym stylem życia bohemy a resztą społeczeństwa*¹⁵.

Sholette oferuje w tym miejscu postmodernistyczny remake tekstu *Twórca jako wytwórca* Waltera Benjamina, w którym autor proponował, by artysta przeorganizował (*Umfunktionierung*) swe środki produkcji artystycznej tak, jak robotnik rewolucjonista pragnie przekształcenia środków produkcji i w ten sposób odmienia społeczne warunki, odchodząc od kapitalistycznego wyzysku. Wyobrażenie współczesnego artysty kolektywnego (nawet największego aktywisty), zaangażowanego w odmianę społecznych warunków życia robotnika, wydaje mi się raczej obłudne. Przepaść pomiędzy wyobrażonym życiem bohemy a resztą społeczeństwa jest daleka od zasypiania – w dużej mierze również dlatego, że dostęp do technologii komputerowej, w artystycznych czy jakichkolwiek innych celach, wciąż nie jest powszechny, nawet w społeczeństwach zachodnich. Warto jednak odnotować powracające w różnych mediach komentarze podkreślające potrzebę przeorganizowania środków produkcji artystycznej, a także wpływ, jaki takie idee mają na współczesny status autorstwa. Zwróćmy uwagę na przykład na stronę Plugincinema (www.plugincinema.com). W 1999 opublikowano na niej *Plugmanifesto*, w którym stwierdza się: *Filmowcy internetowi muszą szukać odpowiedniej formy dla filmu w sieci. Jeśli nie robi tego filmowiec, robi to nadawca programu, tak jak kiedyś studia. Filmowcy mają doskonałą okazję do eksperymentowania i twórczego pchnięcia technologii naprzód... Wykorzystania narzędzi, które najlepiej pasują do ich pracy. Robienie filmów dla Internetu to nie to samo, co robienie filmów dla kina. Powinniśmy używać narzędzi stworzonych właśnie dla tego medium, takich jak flash, html czy algorytmy kompresji, i maksymalnie wykorzystując ich możliwości zobaczyć, jak twórcze może być ich działanie. To robota dla filmowca i artysty. Kamera i taśma celuloidowa zdefiniowały film kinowy, komputery i Internet zdefiniują to nowe medium*¹⁶.

Stanowcze wezwanie do twórczego pchnięcia technologii naprzód odwraca utrwalony pogląd w ramach *filozofii technologii*, wedle którego pozytywne efekty automatyzacji są niekompatybilne z twórczością i heterogenicznością¹⁷. Jeśli zaś chodzi o nowe reguły Kina Internetowego: *To zupełnie inne miejsce spotkań z odmiennymi wymaganiami: Internet ma konkretne limity przepustowości, rozgrywa się tu walka o uwagę widza, a także obecny jest tu szczególnie, właściwy temu medium, aspekt wspólnotowości, który również trzeba wziąć pod uwagę. To nie jest sala kinowa. Tutaj kontrolę ma widz*¹⁸.

Właściwy temu medium aspekt wspólnotowy to kwestia szeroko dyskutowana na polu wiedzy o mediach i Internecie, a opinie na temat demokratycznego etosu tego rodzaju form aktywnego uczestnictwa są bardzo różnorodne¹⁹. Nie powinno więc być niespodzianką, że takie problemy porusza się w odniesieniu do kina internetowego. Co więcej, powinniśmy ostrożnie rozważyć wszelkiej maści idealistyczne wypowiedzi i spróbować ocenić, do jakiego stopnia owa „kontrola” jest sprawowana przez widza, w sytuacji kiedy ma on zająć miejsce na krześle reżyserskim.

Na krześle reżyserskim

W ciągu ostatnich pięciu lat Internet stał się przestrzenią licznych eksperymentów w dziedzinie filmu cyfrowego. Przykładem może być witryna New Venue

(www.newvenue.com), która ma prezentować zorientowanej w mediach społeczności najbardziej innowacyjne „nowe filmy dla nowego medium”, czy też wspomniana już strona Plugincinema. Współcześnie funkcjonuje wiele festiwali filmów sieciowych, a wielu europejskich filmowców łączy się w grupy twórcze, by szerzej zaprezentować swe prace. Najbardziej znani wśród tych grup to Bechamel (www.bechamel.com), paryski Holott (www.analogiksindians.com/analogiks_indians.html), berliński Moccu (www.moccu.com) czy turyński 8081 (www.8081.com). Pierwszy niezależny festiwal filmów sieciowych (Independent Net Film Festival – www.niff.it) odbył się w 2004 roku. Zgłoszone filmy przez miesiąc były udostępnione online i poddane pod głosowanie internautów.

W kategorii długiego metrażu zwyciężył film *Paris Dabar* Paolo Angeliniego, a w kategorii krótkiego metrażu *Estasi e Tormento* Giuseppe Gigliorosso. Oba filmy miały być potem dystrybuowane przez stronę www.carofilm.it, należącą do firmy produkcyjnej sponsorującej cały festiwal. Wydarzenie to jest częścią coraz prężniej rozwijających się form rozrywki (krótkie filmy, trailery, animacje) dostępnych w sieci. Do najpopularniejszych dostawców takiej rozrywki należą Atom Films (www.atomfilms.com) oraz bardziej komercyjnie zorientowany IFILM (www.ifilm.com). Co ciekawe, na stronie IFILM można nie tylko oglądać filmy, ale też zamieszczać własne – witryna bowiem dumnie głosi: *Nie ma bardziej efektywnego i opłacalnego sposobu zaprezentowania swego filmu niż umieszczenie go na IFILM. Jesteśmy największym portalem sieciowym poświęconym filmowi (...) Sfinalizowaliśmy wiele kontraktów dystrybucyjnych (w trybie online i offline), dzięki którym nasi filmowcy mają możliwość pokazania filmów na innych stronach, a także na DVD, w telewizji i w kinach*²⁰.

Do niedawna świat filmu był uodporniony na problemy nękające przemysł muzyczny. Dzielenie się dużymi plikami filmowymi nadal jest poza możliwościami wielu użytkowników sieci; jednakże *technologia, jak się zdaje, dopada Hollywood. Kodeki DivX pozwalają zmniejszyć objętość pliku wideo około 5 razy, co umożliwia ściągnięcie całego filmu z sieci na twardy dysk w mniej niż godzinę*²¹. Pojawienie się podobnych do Napstera systemów dzielenia się plikami ma znaczące konsekwencje dla niezależnych, zaawansowanych technologicznie *auteurs*, którzy mogą na przykład wykreować własny system dystrybucji online i gromadzić wpływy dzięki programom członkowskim dla użytkowników. Kolejny ważny aspekt innowacji technologicznych i ich wpływu (przyjmując terminologię Benjamina) na reorganizację artystycznych środków produkcji wiąże się z faktem, że coraz więcej stron internetowych wspiera twórczość filmowców, oferując im narzędzia i lekcje, a więc mieszając ze sobą sferę *produkcji kultury z kulturą producentów*²². Strona Digitalfilms ma na przykład dla swoich użytkowników następującą ofertę: *Zrób własny film online! Uwolnij swoją kreatywność i zrób własny cyfrowy film za darmo! Wybierz scenę, postacie, wydarzenia, dialogi, napisy początkowe i końcowe. Wpisz swoje imię jako producenta i wyślij film e-mailem przyjaciółom. Możesz się także za darmo zarejestrować, a wtedy uzyskasz dostęp do bardziej zaawansowanych narzędzi, np. zapisywania i edytowania zrealizowanego przez siebie filmu*²³.

Co ciekawe, jeśli przyjrzymy się sygnującemu stronę rysunkowi, przedstawiającemu korpulentnego reżysera filmowego, zobaczymy rekonfigurację typowego obrazu *auteur-reżysera* we francuskim berecie – emblemat czasu, kiedy

kino było rzemiosłem artystycznym i gdy królowała taśma celuloidowa. W zbiorowej wyobraźni kinofilów prawdziwy auteur nadal tak wygląda! Zaanektowanie przeszłości, by sprzedać teraźniejszość (i przyszłość), to w dziedzinie technik marketingowych nic nowego. Warto jednak zauważyć, że współczesne dyskursy dotyczące kina cyfrowego w wielu różnych manifestacjach, jak zobaczymy później, prezentują same siebie zaskakująco podobnie do tych z czasów najwcześniejszych pionierów kina. „Narzędzia” produkcji artystycznej mogły wtargnąć na obszar cyfrowości, ale nadal awangardowy, pionierski (indywidualistyczny) duch pozostaje nieknięty, nie stracił nic ze swej siły. Wygląda na to, że innowacje technologiczne muszą się nieustannie przeformułowywać, by zdobyć sobie odpowiedni status i akceptację. Nora Barry, próbując wypracować roboczą definicję kina sieciowego, może jedynie podkreślić trwałość „indywidualnego” głosu prawdziwego *auteur*: *Kino online (sieciowe) często jest oglądane przez pojedynczego widza, opowiadane historie zwykle są bardzo krótkie. (...) Poza tym filmy sieciowe przeważnie są tworzone przez jednego autora. (...) Fabuły opowiadane online mają wyraźny jednostkowy ton (prawdziwego auteur). (...) Ostatecznie daje on kilka różnych możliwości narracyjnych*²⁴.

Według Barry (która jest prezeską sieci filmowych stron internetowych Druid Media – www.druidmedia.com), filmy sieciowe są oparte na tak zwanych „przekazywanych opowieściach” (*pass-along narratives*) – filmowiec rozpoczyna historię, umieszcza ją w sieci, a inni filmowcy czy widzowie mogą ją rozwijać. Jako przykład podaje serial *Scums* (1998, <http://fly.to/scums>) Marca i Antonia Manettich. Warto również wspomnieć *Story Streams* (2003) – film zrealizowany w czasie rzeczywistym przez połączonych za pośrednictwem sieci reżyserów w Paryżu, Montrealu, Mexico City i Filadelfii. Twórcy ci łączyli się, wykorzystując szerokopasmowe łącza, komunikatory i kamery internetowe oraz czaty, co pozwoliło im przysyłać swoje materiały do centralnego punktu w Filadelfii, gdzie reżyser nadrzędny montował razem poszczególne pliki w czasie rzeczywistym, kreując w ten sposób nowy film. Ale e-filmy nie ograniczają się tylko do sieci. Ciekawy przypadek multimedialnej produkcji (telewizja i kino cyfrowe) stanowi projekt *E*, pierwszy interaktywny film włoski dostępny w telewizji kablowej Ebismedia. Odbiorca, za pomocą pilota, może wybierać spośród kilku scenariuszy. Tak więc film może stać się historią miłosną, thrillerem psychologicznym albo komedią. Można też obserwować wypadki z punktu widzenia jednego bohatera. Według Ercole Egiziego, autora scenariusza do *E*, pomysł na film polegał na całkowitym odwróceniu logiki *Purpurowej róży z Kairu* (*The Purple Rose of Cairo*, reż. Woody Allen, 1985). Teraz widz staje się aktorem, scenarzystą i reżyserem²⁵.

Warto przypomnieć, że narracja prowadzona z kilku różnych punktów widzenia nie jest w tradycji filmowej czymś nowym. Już w 1950 roku *Rashomon* Akiry Kurosawy wzbudził sporą sensację, prezentując sprzeczne perspektywy narracyjne. Współczesne przykłady takiej strategii, choć pod wieloma względami bardzo odmienne, to *Przypadkowa dziewczyna* (*Sliding Doors*, 1998) Petera Hewitta, *Timecode* Mike’a Figgisa (1999) czy duński projekt *D-Dag* (www.geocities.com/lars_von_trier2000/d-dag.htm), wyemitowany 1 stycznia 2000 roku przez siedem duńskich stacji telewizyjnych. Nowość polega tu raczej na tym, że technologia cyfrowa pozwala na bardziej (inter)aktywny udział widzów w proce-

się kreacji. Obecna sytuacja, jak sądzę, ujawnia jeszcze głębszy impas w wystarczająco już skomplikowanej historii filmowego autoryzmu/autorstwa. Podczas gdy z jednej strony technologie cyfrowe w wyraźny sposób podtrzymują indywidualny głos nowego, zaawansowanego technologicznie *auteur*, to z drugiej autorstwo wydaje się dziś rozproszone w cyberprzestrzeni na niezliczonych, pozbawionych twarzy ewentualnych *auteurs*. Amatorstwo (mocno zakorzenione w tradycji wczesnego kina) odradza się w dostępnej wszystkim samozadowalającej się „performatywnej iluzji autorstwa”. A co z „kreatywną rolą” widza? Czy jest gotowy lub chętny do podjęcia takiej aktywnej roli? Zakładając, że niekoniecznie w tym rzecz, Margi Szperling, autorka interaktywnego filmu *Uncompressed* ²⁶, twierdzi, z pogardą typową dla elitarniej awangardy, że *twórcy interaktywnego kina nie czekają beczynnie (na aktywność widzów). Łącząc interaktywność gier wideo z głębią właściwą środowisku filmowemu, owi pionierzy niemalże redefiniują pasywną rolę tradycyjnej publiczności kinowej* ²⁷.

Retoryka takich pionierów filmowych staje się dynamiczną siłą napędzającą przemiany i uwalniającą widzów od ich podrzędnej pozycji. Technologia zaś stanowi nową Biblię. Ostatecznie dla takich filmowców *technologia ta – która według nich każdego umieszcza na miejscu reżysera – jest równie ekscytująca jak każda inna obecnie dostępna* ²⁸. Nie wystarczy jednak jedynie uwolnić widza od pasywności: *Aby lepiej wykorzystać tę wolność, trzeba zrozumieć interakcje widzów wewnątrz cyfrowego medium. Albo, jak nie tak dawno temu twierdził Bertold [sic!] Brecht, „kino musi znaleźć nowe narzędzia”* ²⁹. Doniosłość owych „nowych narzędzi” wielokrotnie już podkreślano; tym razem jednak proces ten angażować ma nie tylko filmowców, ale i widzów: *Do trafnej uwagi Brechta warto dodać, że publiczność musi zrozumieć, co takie narzędzia umożliwiają. Kino interaktywne pomoże widzom poznać potencjał nieliniowego języka* ³⁰.

Zdecydowane stwierdzenie Szperling, że *interaktywne media pozwalają ogromnej liczbie informacji przepływać w tempie umożliwiającym ich odczytanie i ocenę, kreując środowisko całkowicie naturalne i zrozumiałe dla odbiorcy*, nieco mnie zaskakuje. Według mnie informacje w mediach interaktywnych przepływają zbyt szybko, by użytkownicy mogli je swobodnie odczytywać i oceniać. Szybkość ta stanowi ponadto czynnik dyskryminujący ze względu na wiek. Co więcej, mówienie o środowisku, które jest „naturalne” i zrozumiałe dla widza, wydaje się dziwaczne w kontekście środowiska stworzonego sztucznie, w którym odbiorca przyjmuje zastępczą formę współautora. Staje się graczem wewnątrz systemów z góry ustalonych. Dialektyka pomiędzy grami komputerowymi czy wideo a filmem jest tu niezwykle interesująca i zasługuje na dogłębniejszą dyskusję, na którą w niniejszym tekście brak jednak miejsca. Wystarczy powiedzieć, że mamy tu do czynienia z istotnym stapianiem się języków, narracji, strategii i gatunków. Remediacje (by użyć tu terminu Boltera i Grusina) pomiędzy grami a kinem nie są nowym zjawiskiem. Najwcześniejszym przykładem może tu być *Tron* (1982), a po nim *Joysticks* (1983), *Super Mario Bros* (1983), *Toys* (1993), *Mortal Kombat* (1995), *Wing Commander* (1999), *Lara Croft: Tomb Raider* (2001), *Final Fantasy* (2001), by wymienić zaledwie kilka. Filmy takie nie tylko „zapożyczają” postacie z gier wideo, ale też przejmują pewne formy strukturalizacji narracyjnego właściwego grom, oferując w ten sposób fascynujące połączenie „slangów” różnych mediów dla zorientowanej i zaawansowanej medialnie publiczności. Sugerowano



Final Fantasy, reż. (2001)

również, że zbieżność pomiędzy mediami na wielu różnych poziomach prowadzi do pojawienia się nowego gatunku filmowego, „technoludycznego” filmu, rodzaju komentarza będącego też projekcją i odtworzeniem fascynacji oraz lęków wywołanych względnie nową technologią³¹. Filmy produkowane w środowisku software’owym gier wideo mają nawet swój festiwal „Machinima” (machine cinema). Ze strony www.machinima.com można ściągnąć zarówno filmy robione przez innych, jak i zestaw narzędzi do produkcji własnego filmu, odgrywając w ten sposób rolę reżysera. I znowu, zbieżność między grami a kinem potwierdzałaby „performatywną iluzję autorstwa” jako cechę stałą we współczesnych narracjach intermedialnych. Teraz powinniśmy zastanowić się, jak profesjonalni reżyserzy, działający w granicach bądź na obrzeżach Hollywood, redefiniują kwestię własnego autorstwa w świetle cyfrowej rewolucji.

Hollywood 2.0

W listopadzie 1997 roku magazyn „Wired” opublikował specjalny raport dotyczący filmu w Hollywood, zatytułowany *Hollywood 2.0*. Wedle raportu tradycyjny przemysł filmowy, oparty na studiach, kinach i gwiazdach, przeradza się, pod wpływem nowych technologii, w coś zupełnie innego. „Hollywood 1.0” miałby stać się „Hollywood 2.0” – światem rozrywki, w którym aktorzy generowani komputerowo rywalizują z tymi z krwi i kości. *Studia nie są studiami – filmy fabularne tworzy się na pulpitych komputerów za mniej niż 1000 dolarów. Kina nie są już kinami – doświadczenie kinowe zostaje przeniesione do parków tematycznych i na ogromne murale wideo, które na zawsze odmienią pejzaże naszych miast. Film nie jest już filmem: celulooid podzielił los płyt winylowych, natomiast filmy dystrybuowane są cyfrowo. A Hollywood nie jest już Hollywood: przemysł filmowy stał się globalny, jako że kable światłowodowe umożliwiają twórcom od*

*Cannes po Kalkutę równoczesną pracę nad tym samym filmem*³². Artykuł przedstawia też najlepszych reprezentantów „nowego Hollywood”, takich jak Gerard Howland – producent innowacyjnych kin 3-D, full-motion, z 360-stopniowym kątem widzenia, których celem jest wyprowadzenie filmu z sal kinowych w *środowisko rozrywki*³³, czy Bart Cheever – dyrektor Dfilm (Digital Film Festival – www.dfilm.com), gromadzącego niezależne filmy zrealizowane za pomocą technologii komputerowych. Jak stwierdza Cheever, *niełatwo wyobrazić sobie czasy, w których będzie można nakręcić film, zmontować go we własnym pokoju, wrzucić na własny serwer, by każdy, kto tylko chce, mógł go sobie obejrzeć*³⁴. Co ciekawe, komentator z „Wired” podkreśla, że *pomimo pewnego pokrewieństwa z awangardą Cheever nie jest kinowym snobem*. Według niego *wszystko sprowadza się do wizji artysty. (...) Technologia to tylko narzędzie*. Cheever może nie być awangardowym snobem, ale nie ma też żadnych skrupułów, by postrzegać siebie jako artystę (*auteur*) z wizją³⁵. W tym samym tekście czytamy o technologicznym narzędziu, które ma usprawnić nową „mistrzowską” figurę technologicznie zaawansowanego reżysera: to system do montowania Brainstorm, stworzony przez Richarda Goodmana i Jeba Jochenninga. Dzięki temu systemowi reżyserzy mają bezprecedensową kontrolę nad materiałem: mogą oglądać go od tyłu, zmieniać szybkość przesuwu klatek, zmieniać w locie tło w „blueboksie”, a więc natychmiast orientować się, czy ich pomysły sprawdzają się w praktyce.

Do omawianego artykułu odniosła się Michele Pierson w tekście *Welcome to Basementwood: Computer Generated Special Effects and „Wired” Magazine*. Pierson pisze o tym, jak często „Wired” przez wiele lat poruszał kwestię hollywoodzkiego przemysłu efektów specjalnych, i podkreśla, że w sekcji „Fetish”, poświęconej najnowszym nowinkom elektronicznym, czytelnicy są traktowani jak producenci tychże efektów. Według Pearson *odniesienia do efektów specjalnych odwołują się do fantazji widzów, że to oni sami tworzą tego rodzaju obrazy*³⁶. Podejmując argumenty Pierson, poszłabym dalej; twierdzę bowiem, że coraz intensywniejsze aplikowanie widzom efektów specjalnych (które pojawiają się nie tylko w hollywoodzkich filmach fabularnych) od wczesnych lat 90. – czyli w czasie kiedy rozrastał się również przemysł gier komputerowych – stymulowało fantazje widzów dotyczące domowej produkcji obrazów, a więc wspierało performatywną iluzję autorstwa.

Technologie cyfrowe zmieniły oczywiście sposób postrzegania przez (niektórych) reżyserów własnej profesji. Scott Billups, sportretowany w artykule opublikowanym w „Wired” w 1996 roku³⁷ jako *samotny jeździec wśród kinomagików* oraz *jeden z tych złych chłopców Hollywood, kowboj pakujący piksele*, przepowiada nawet ostateczny upadek studiów. Przyjmując typowy techno-utopijny ton, twierdzi, że *choćby komputery początkowo były narzędziem elity filmowców, teraz zaczynają być wyzwoleniem dla wszystkich. Komputer to „współczesna kamera”*³⁸. Znana nam już re-afirmacja autorstwa nie jest tu wcale niespodzianką: *Powracamy do jednostki, do autora, który ma jakiś pomysł i może go realizować, nie bacząc na studyjnych prawników*³⁹. Dalej następuje przedstawienie technologii jako narzędzia dającego władzę: *Facecik taki jak ja robi film, reżyseruje akcję, tworzy wirtualne środowisko, buduje modele i animuje je, a potem wkleja do filmu*⁴⁰. Pojawiła się nowa epoka domowej produkcji filmów, a Hollywood stało się Basementwood⁴¹.

Jak do podobnych profetycznych dyskursów odniosło się Hollywood 1.0? Trzeba w tym miejscu zarysować pewne rozróżnienia. Jak przekonująco twierdzi Pierson, podczas gdy *Hollywood w pewnych dziedzinach produkcji filmowej konserwatywnie zareagowało na nowe technologie, jednocześnie w innych dziedzinach promowało techniczne nowości poza wszelkimi sztywnymi kalkulacjami ryzyka*⁴². Można tu przywołać przykład animacji komputerowej (CGI – *computer-generated imagery*). Jednakże konfrontując się z zagrażającą mu retoryką reżyserów filmowych w stylu Billupsa, Hollywood zajmuje raczej konserwatywne, samozachowawcze stanowisko. Weźmy pod uwagę film *SimOne* wyprodukowany przez Andrew Niccolę w 2002 roku. Al Pacino gra tutaj zmęczonego życiem reżysera, Viktora Taransky'ego (trafnie dobrane egzotyczne nazwisko dla postaci ucieleśniającej typowego niezależnego *auteur*). Kiedy zostaje wyrzucony ze studia, gdy egomaniakalna gwiazda porzuciła jego film, dostaje ofertę ocalenia swej kariery przez umierającego inżyniera komputerowego, twórcę syntetycznego aktora. Victor jest z początku niechętny „Simulation One” (nazwa skrócona od Simone), bo nie zna się na komputerach. Kiedy jednak uświadamia sobie, że *to klasyczny przykład technologii poszukującej artysty, kogoś, kto odznacza się integralnością i wizją*, szybko zmienia zdanie. W innym miejscu pisałam już o implikacjach fenomenu cyfrowych gwiazd we współczesnym kinie⁴³. Na potrzeby niniejszego tekstu wystarczy powiedzieć, że pycha filmowca, „Mistrza” zostaje ostatecznie brutalnie ukarana. Coraz większa zależność Victora od technologii komputerowej, jego pigmalionowska manipulacja Simone, mająca mu przynieść pochwały za artystowskie filmy, nie ma przyszłości. Przejawiana przez Hollywood chęć eksperymentowania z nowymi technologiami nie może zakładać ewentualności własnej zagłady. Technologiczny bodziec twórczy musi się ograniczać do animacji komputerowej, przynajmniej w tym momencie.

Kino przyszłości

Mówiąc o eksperymentalnych wypowiedziach filmowych, warto podkreślić, że technologiczny bodziec twórczy odgrywał w historii kina istotną rolę. Do wczesnych prób wprowadzenia filmu interakcyjnego należy *One Man and His Jury*, prezentowany w pawilonie czechosłowackim na światowych targach w Montrealu w 1967 roku. Specjalne guziki umieszczone na oparciach krzeseł tego pierwszego interaktywnego kina umożliwiały publiczności zmianę kierunku rozwoju akcji⁴⁴. Multimedialny „dramat” *Kyldex* poszedł jeszcze dalej – piętnaście sekwencji przedstawienia może być powtarzanych lub przemieszanych przez publiczność czy to w przyspieszonym, czy w zwolnionym tempie⁴⁵. Na początku lat 90. Loren i Rachel Carpenter stworzyli Cinematrix Software, najpierw zaprezentowany na SIGGRAPH w Las Vegas, a potem wykorzystany do interaktywnych gier rozgrywanych przez widzów na wielkim ekranie na festiwalu Ars Electronica w Linzu⁴⁶. Wydaje mi się, że współczesne kino eksperymentalne, takie jak program badawczy iiC-inema (Interactive and Immersive Cinema), ufundowany przez Cinemedia z Melbourne, podchwytuje idee zawarte w tych wczesnych przykładach. iiC-inema koncentruje się na badaniu i rozwijaniu kina rozszerzonego o wymiar cyfrowy, takiego typu kina, w którym interaktywny widz przyjmuje rolę zarówno operatora, jak i montażysty. W konsekwencji,

w iście Bachtinowskim stylu, dane dzieło mówi głosem, który nie jest już głosem autora i rozmywa się w „autentycznej polifonii”⁴⁷. Tak należy rozumieć przypadek *Pentimento* Dennisa Del Favero, stworzony w kontekście powyższego projektu, a więc wykorzystujący przestrzenie zawierające zestaw wcześniej napisanych opowieści, interaktywnie powoływanych do życia i aranżowanych przez widza. Inne ważne projekty badawcze i projekty współpracy międzynarodowej to chociażby ZKM – Instytut mediów wizualnych w Niemczech, oraz Centre for Interactive Cinema Research w Sydney. W 2002 roku ZKM zorganizowało wydarzenie zwane Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film⁴⁸ – wystawę *współczesnych działań artystycznych w domenie instalacji bazujących na technikach wideo, filmu i komputera, ucieleśniających i zapowiadających nowe techniki filmowe oraz sposoby ekspresji*⁴⁹. Wedle intencji kuratorów, Jeffreya Shawa i Petera Weibela (dwóch autorów eksperymentujących z medium filmowym), wystawa ta kładzie nacisk na prace *zgłębiające środowiska bardziej angażujące (...) w rodzaju projekcji wieloe ekranowych, współdzielonych, sieciowych konfiguracji (układów) zakładających obecność wielu użytkowników, a także na kreatywne podejście do nieliniarnych narracji uzyskanych dzięki wielu różnym punktom widzenia i (lub) interaktywności*⁵⁰. Z kolei katalog wystawy miał za zadanie *udokumentować historyczną trajektorię rozmaitych eksperymentów filmowych, które zapowiadają, przenikają i kontekstualizują współczesną kondycję kina*⁵¹. Wydaje mi się zaskakujące, że najbardziej entuzjastyczni praktycy narracji nieliniarnych bez wahania serwują odbiorcom linearne, teleologiczne opisy wspomnianej współczesnej kondycji kina. Być może, jak przekonująco twierdzi Jon Dovey, *jednym z efektów cyberkultury jest rodzaj retro-technologicznej wyobraźni, w której nowy punkt widzenia, perspektywa cyfrowości, na nowo układa nasze historie mediów. (...) Historia kina jest pisana na nowo jako teleologia wirtualnego, gdzie pochłaniająca odbiorcę rzeczywistość wirtualna stanowi cel, do którego kino od zawsze zmierzało*⁵². Odnosząc się do „historycznej trajektorii”, której wynikiem jest współczesna kondycja kina, Shaw chętnie stosuje pewne rozróżnienia: Kino Przyszłości nie odnajduje się w hollywoodzkiej przemysłowej tradycji filmowej. Jego źródła sięgają wczesnej historii kina, czasów, kiedy *indywidualne, właściwe danej osobowości eksperymenty (...) były przeprowadzane (...) zanim przemysł ustanowił wszelkie narracyjne aksjomaty i techniki produkcji (przedstawiania) jako obowiązujący, wyłączny model filmowego doświadczenia*⁵³. Artyści prezentujący na wspomnianej wystawie swe prace to nowi pionierzy, wizjonerzy, którzy wierzą, by ująć to słowami Raula Ruiz, że *nowy rodzaj kina i nowa poetyka są wciąż możliwe*⁵⁴. Pełen natchnionej energii Ruiz potępia także kompulsywne właściwości centralnej narracji obowiązującej w kinie hollywoodzkim, wzywając jednocześnie do stosowania strategii, która pozwoli na przesunięcie autokracji reżysera i podporządkowanego mu aparatu optycznego w stronę kina lokującego się na peryferiach, na obszarze osobistego odkrycia⁵⁵. Wierzę, że można wiele zyskać, jeśli tylko zostanie zainicjowany konstruktywny dialog między filmowcami działającymi na obrzeżach Hollywood i tymi, którzy odnajdują się w „nowej poetyce” Kina Przyszłości. Retoryka wykorzystywana przez obie strony ujawnia uderzające podobieństwa, szczególnie w dziedzinie przeformułowania roli autora/auteur i widza/użytkownika.

Jak wspomniałam wcześniej, kluczowym pojęciem dla takich przeformułowań jest interaktywność i jej wpływ na tradycyjne modele prowadzenia narracji. Opinie dotyczące interaktywności często się polaryzują: *...albo się ją fetyszyzuje, uznając za skrajną rozkosz, albo też demonizuje jako zwodniczą fikcję*⁵⁶. Peter Lunenfeld twierdzi zaś, że taka forma kina zawiodła, bo zwykle nacisk jest kładziony na interaktywność we wnątrz narracji, podczas gdy, jak sądzi, powinno się podkreślać raczej kwestie hiperkontekstów. Według Lunenfelda pozytywnym przykładem kina interaktywnego jest *Blair Witch Project* – film, którego idea opiera się na wielopoziomowych, połączonych ze sobą kontekstach, a nie na koncepcji nielinearności narracji.

Dla niektórych komentatorów całe zamieszanie wokół interaktywności jako „nowej narracji” jest absurdalne: *Narracja nigdy nie była linearna, więc głoszenie odkrycia nielinearnej narracji jest absurdem. W tym sensie interaktywność zawsze była cechą wszelkich mediów reprezentujących, poczynając od rytuałów religijnych, na malarstwie, powieści i kinie kończąc*⁵⁷. Podobnie myśli Manovich, pisząc, że nazywanie mediów komputerowych „interaktywnymi” jest pozbawione sensu – to raczej stwierdzenie najbardziej podstawowego faktu dotyczącego komputerów⁵⁸. Manovich szybko przechodzi od takiego odrzucenia interaktywności do pytania, dlaczego interaktywność mogłaby nas fascynować. Przypisuje to wciąż utrzymującej się tendencji do mylenia życia mentalnego z jego reprezentacją. W najlepszym przypadku interaktywność wydaje się iluzją: *Jak każda inna forma reprezentacji, interaktywność jest złudzeniem. Stawia siebie na miejscu czegoś, czego tam nie ma. Co w takim razie może być nieobecny odniesieniem interaktywności? Według neoliberalistów i zwolenników techno-utopii interaktywność obiecuje widzowi wolność i wybór. A to właśnie dokładnie brak wolności i wyboru owa interaktywność zdaje się zatajać*⁵⁹.

Kwestia wyboru i wolności jest kluczowa. I znów, w tekście zatytułowanym *On Totalitarian Interactivity*, Manovich podkreśla, że podczas gdy dla Zachodu interaktywność to doskonały wehikuł idei demokracji i równości, dla Wschodu to kolejna forma manipulacji, w której artysta wykorzystuje zaawansowaną technologię, by narzucić ludziom swoją totalitarną wolę⁶⁰. Zainteresowanie wpływem tych kwestii na społeczeństwo w ogóle można też odnaleźć w pracy Slavoja Žižka. W tekście *Cyberspace, or the Unbearable Closure of Being* pisze on, że skoro komputer pozwala autorowi wyrzec się władzy, skutkiem tego jest *upadek funkcji mistrza we współczesnych społeczeństwach zachodnich*⁶¹. Pojawiła się więc potrzeba nowej władzy, innej niż ta przynależna autorowi tekstu. Žižek sugeruje, że właściwa współczesnym mediom iluzja wolnego wyboru koresponduje ze zniknięciem uznanej władzy i w gruncie rzeczy powoduje ograniczenie wolności. *Właśnie wtedy, gdy nikt nie mówi ci, czego naprawdę chcesz, kiedy cały ciężar wyboru spoczywa na tobie, właśnie wtedy wielki Inny całkowicie ci dominuje, a wybór zupełnie znika*⁶². Janet Murray postrzega interaktywność bardziej optymistycznie, widząc w niej mieszanekę „działania” – to dająca pełnię satysfakcji władza, dzięki której można podejmować sensowne działania i zobaczyć rezultaty własnych decyzji i wyborów – oraz „transformacji” – *komputery oferują nam niezliczoną liczbę sposobów przekształcania*⁶³. Pozytywne stanowisko wobec mediów interaktywnych prezentuje też Birk Weiberg w tekście *Beyond Interactive Cinema*. Twierdzi on nawet, że przy opisie estetycznej historii mediów

należy skupić się na tym, jak zwiększać się realizm w odpowiedzi na głębsze zanurzenie się widza w danym tekście ⁶⁴. Niektóre współczesne doświadczenia filmowe wydają się stwarzać większość tego rodzaju interaktywnych możliwości. Tworząc iCinema, Jeffrey Shaw i jego zespół zaproponowali całkowitą odnowę słownika filmu. Kadr filmu, na powierzchni ekranu iCinema, zsynchronizowany jest z konkretną pozycją spojrzenia, jakie widzowie przyjmują, a potem wypierają z tej powierzchni, aż w końcu *nie można już mówić o „interaktywności”, ale raczej, by być bardziej precyzyjnym, o „inter-kreatywności”*. Praca widza nie wykorzystuje już tego, co stanowi obraz; to szczególna wrażliwość ich spojrzenia, ustanowiona przez materiał filmowy i wybory dokonywane przez oko wirtualnej przestrzeni filmowej ekranu iCinema, konstruuje pewien film. (...) iCinema kreuje „kino po kinie” dla kina ⁶⁵.

Innym przykładem „kina po kinie” jest „neurokino” (*neurocinema*) opierające się na przekonaniu, że oko nie jest już adekwatnym narzędziem interakcji ze światem i powinno być zastąpione przez mózg ⁶⁶. Jak entuzjastycznie stwierdza Peter Weibel (w eseju trafnie podsumowującym cały katalog „Future Cinema”), w wirtualnej rzeczywistości przyszłości *setki widzów działać będą nie tylko przed ekranem, ale i również za nim* ⁶⁷. Będzie to zbiorowy fenomen o masowej użytkowości: *Każdy będzie mógł zobaczyć jakikolwiek film w jakimkolwiek miejscu i czasie. (...) Sieciowe instalacje umożliwią widzowi bycie nowym autorem, operatorem, montażystą, nowym narratorem* ⁶⁸. Widz, któremu oferuje się kilka typów współczesnych modeli produkcyjnych, przyjmuje zastępczą formę współautora, stając się graczem wewnątrz precyzyjnie określonych systemów. To rodzaj autorstwa, w przypadku którego scenariusz został już napisany, ale którego realizacje muszą być różnorodne: gra danego gracza to repetycja bez duplikatu, pokusa działania na ekranie komputera. Wbrew opinii Paula Virilio (który pisał: *Gra to nie coś, co daje przyjemność; wręcz przeciwnie – wyraża ona przesunięcie w rzeczywistości, nieoswojoną mobilność. W pewnym sensie gra oznacza dziś wybierać między dwiema rzeczywistościami* ⁶⁹) sądzę, że nasza fascynacja interaktywnością jest zrozumiała właśnie w świetle owej „przyjemności”, jaką czerpiemy z wkraczania w inną rzeczywistość. Nowe technologie przecież, jak już w 1977 roku twierdził Paul Levinson, *początkowo były zabawkami* ⁷⁰. Gra (komputerowa), której język i modele narracyjne są coraz bardziej podobne do tych właściwych kinu, to karnawałowy typ środowiska, w którym na czas gry „realny” świat zostaje odwrócony do góry nogami. Przez monitor naszego komputera uczestniczymy w nowej rzeczywistości. Tutaj my jesteśmy twórcami i narratorami własnych historii, panami własnego (narracyjnego) losu. Przynajmniej tak sądzimy, zapominając, że zaledwie „odgrywamy” role *auteurs/autorów*, odgrywamy iluzję autorstwa, nasze marzenia.

Podsumowując, można stwierdzić, że kwestia, czy widz preferuje interakcje w różnorodnych formach, o których tu pisałam, czy raczej woli, by zwyczajnie opowiadano mu historie, pozostaje otwarta. Wydaje mi się też niezbyt realne, żeby w nowych środowiskach oferowanych przez media cyfrowe rozplynęła się tradycyjna rola i możliwości autora/narratora. Rozwój wszelkich dyskursów w „anoniowości szmeru”, który nastąpi, jak przewiduje Foucault, po zniknięciu „funkcji autora”, to tylko romantyczny sen. *Władza kina nad nami w dużej części polega na naszym braku władzy nad nim* ⁷¹. Powab autorstwa wypartego, performatyw-

nego, może nie wystarczyć, by rozbić raz na zawsze aurę artysty. By zacytować Benjamina, żyjemy w krytycznej epoce, kiedy to pewne formy sztuki *gonią za efektami, jakie w naturalnej postaci byłyby możliwe dopiero przy zmienionym standardzie technicznym, a zatem w nowej formie artystycznej*⁷². Miejmy nadzieję, że kiedy z owych zmienionych standardów technicznych wyłoni się nowe doświadczenie filmowe, nie straci ono nic z obecnej fascynacji medium.

ANNA NOTARO

Tłum. KAROLINA KOSIŃSKA

- ¹ M. Foucault, *What Is an Author?* (1969), w: *Language, Counter-Memory, Practice: Selected essays and Interviews*, red. D. F. Bouchard, Cornell University Press, Ithaca, NY 1977.
- ² G. Deleuze, C. Parnet, *Dialogues II*, Continuum, London 2002, s. 17.
- ³ *Film and Authorship*, red. V. Wright Wexman, Rutgers University Press, New Brunswick, NJ 2002.
- ⁴ *Authorship and Film*, red. D. A. Gertner, J. Staiger, Routledge, New York 2003.
- ⁵ T. Corrigan, *A Cinema Without Walls*, Routledge, London 1991, s. 121.
- ⁶ Tamże, s. 120.
- ⁷ A. de Baecque, S. Toubiana, *Truffaut*, Random House, London 1999.
- ⁸ J. Hess, *La politique des auteurs, Part One: World View as Aesthetic*, „Jump Cut” 1974, nr 1, s. 19-22.
- ⁹ GPL – General Public Licence (przyp. tłum.).
- ¹⁰ www.opuscommons.net/main/php.
- ¹¹ Cyt. za: L. Manovich, *Who Is the Author? Sampling/Remixing/Open Source* (tekst z roku 2002; dostęp: 16.10.2004). Dostępny pod adresem: www.manovich.net/DOCS/models_of_authorship.doc (podkr. moje – A. N.).
- ¹² Cyt. za: G. Sholette, *Counting on Your Collective Silence: Notes on Activist Art as Collaborative Practice*, „Afterimage”, November 1999 (dostęp 30.10.2004). Dostępny pod adresem: www.artic.edu/~yzhang/Greg-new/pages/Writing%20Samples/CollectiveSilence.htm.
- ¹³ Cyt. za: G. Sholette, *Some Call it Art. From Imaginary Autonomy to Autonomous Collectivity*, w: *Dürfen die das? Kunst als sozialer Raum: Art/Education/Cultural Work/Communities*, red. S. Rollig, E. Sturm, Turia & Lant, Vienna, s. 161-84 (dostęp: 29.10.2002). Dostępny pod adresem: www.artic.edu/~yzhang/Greg-new/pages/Writing%20Samples/SomeCallit%20Art%20.htm.
- ¹⁴ Cyt. za: G. Sholette, *Some Call...* dz. cyt.
- ¹⁵ G. Sholette, *Some Call...* dz. cyt.
- ¹⁶ www.plugininema.com (podkr. moje – A. N.).
- ¹⁷ M. Pierson, *No Longer Satate-of-the-Art: Crafting a Future for CGI*, „Wide Angle” 1999, nr 21:1, s. 29-47.
- ¹⁸ www.plugininema.com (podkr. moje – A. N.).
- ¹⁹ H. Rheingold, *The Virtual Community*, 1993 (dostęp: 5.05.2005). Dostępny pod adresem: www.well.com/user/hlr/vcbook/.
- ²⁰ www.ifilm.com
- ²¹ T. Rawlings, „The Revolution Will Be Digitized”: MP3, Napster & Hollywood (dostęp 04.12.2004). Dostępny pod adresem: www.well.com/user/hlr/vcbooks.
- ²² Cyt. za: *Future Cinema*, red. J. Shaw, P. Weibel, MIT, Cambridge, MA, 2003, s. 541.
- ²³ www.digitalfilms.com.
- ²⁴ Cyt. za: *Future Cinema*, dz. cyt., s. 545.
- ²⁵ Zob.: www.corriere.it.
- ²⁶ Dostępny na: www.substanz.net.
- ²⁷ M. Szperling, *Choose Your Own Adventure*, „Moviemaker” 2001, nr 44 (dostęp: 12.11.2004). Dostępny pod adresem: www.moviemaker.com/issues/44/cinevation.html.
- ²⁸ Tamże.
- ²⁹ Tamże.
- ³⁰ Tamże.
- ³¹ Zob. M. Bittanti, *L’Innovazione tecnologica: i videogiochi nell’era simbolica (1958-1984)*, Jackson Libri, Milan 1999.
- ³² J. Daly, *Hollywood 2.0: How Technology Is Transforming Film-making*, „Wired” 1997, nr 5.11 (dostęp: 7.09.2004). Dostępny pod adresem: www.wired.com/wired/wrchrive/5.1-1/hollywood.html?topic=film_special_effects&topic_set=newmedia.
- ³³ Tamże, s. 3.
- ³⁴ Tamże, s. 5.
- ³⁵ Tamże.
- ³⁶ M. Pierson, *Welcome to Basementwood: Computer Generated Special Effects and „Wired” Magazine*, „Postmodern Culture” 1998, nr 8.3 (dostęp: 18.11.2004). Dostępny pod adresem:

- www.iath.virginia.edu/pmc/text-only/issue.598/8.3pierson.txt.
- ³⁷ P. Parisi, *Shot by an Outlaw*, „Wired” 1996, nr 4.9 (dostęp: 20.10.2004). Dostępny pod adresem: www.wired.com/wired/archive/4.09/billups.html.
- ³⁸ Tamże.
- ³⁹ Tamże.
- ⁴⁰ Tamże.
- ⁴¹ *Basement* po angielsku oznacza piwnicę (przyp. tłum.).
- ⁴² M. Pierson, dz. cyt.
- ⁴³ A. Notaro, *Reality Is in the Performance: Issues of Technology and the (Post)Human Actor*, w: „Cinema and Technology Conference” 2005, April 6-9 (materiały pokonferencyjne wydane przez University of Lancaster, Wielka Brytania).
- ⁴⁴ www.medienkunstnetz.de/works/kinoautomat.
- ⁴⁵ www.medienkunstnetz.de/works/kyldex.
- ⁴⁶ *Ars Electronica, Intelligente Ambiente – Intelligent Environment*, red. K. Gerbel, P. Weibel, PVS Verlag, Linz 1994.
- ⁴⁷ H. Cantz, *(dis)Location*, ZKM, Karlsruhe 2001, s. 9.
- ⁴⁸ www.zkm.de/futurecinema.
- ⁴⁹ *Future Cinema*, dz. cyt., s. 20.
- ⁵⁰ Tamże, s. 21.
- ⁵¹ Tamże, s. 21 (podkr. moje – A. N.).
- ⁵² Cyt. za: *New Screen Media*, red. M. Rieser, A. Zapp, BFI, London 2002, s. 135.
- ⁵³ *Future Cinema*, dz. cyt., s. 26 (podkr. moje – A. N.).
- ⁵⁴ Tamże, s. 27.
- ⁵⁵ *New Screen Media*, dz. cyt., s. 273.
- ⁵⁶ *Future Cinema*, dz. cyt., s. 351.
- ⁵⁷ *New Screen Media*, dz. cyt., s. xxvii.
- ⁵⁸ L. Manovich, *The Language of New Media*, MIT P, Cambridge MA 2001, s. 55.
- ⁵⁹ A. Cameron, *Dissimulations: The Illusion of Interactivity*, „Millenium Film Journal” 1995, nr 28 (dostęp: 4.11.2004). Dostępny pod adresem: www.daimi.au.dk/%7Esbrand/mmp2/Dissimulations.html.
- ⁶⁰ L. Manovich, *On Totalitarian Interactivity*, 1996 (dostęp: 15.10.2004). Dostępny pod adresem: www.manovich.net/DOCS/models_of_authorship.doc.
- ⁶¹ Cyt. za: *New Screen Media*, dz. cyt., s. 183.
- ⁶² *New Screen Media*, dz. cyt., s. 184.
- ⁶³ Tamże, s. 126, 154.
- ⁶⁴ B. Weilberg, *Beyond Interactive Cinema* 2002 (dostęp: 21.05.2005). Dostępny pod adresem: www.keyframe.org/txt/interact.
- ⁶⁵ *Future Cinema*, dz. cyt., s. 396.
- ⁶⁶ Tamże, s. 586.
- ⁶⁷ Tamże, s. 600.
- ⁶⁸ Tamże, s. 601.
- ⁶⁹ Tamże, s. 541.
- ⁷⁰ P. Levinson, *Toy, Mirror and Art: The Metamorphoses of Technological Culture*, w: *Philosophy, Technology, and Human Affairs*, red. L. Hickman, Ibis, College Station, TX 1985 (dostęp: 10.10.2004). Dostępny pod adresem: <http://asweknowit.ca/papers/levinson/toymirrorart.txt>
- ⁷¹ *Future Cinema*, dz. cyt., s. 262.
- ⁷² W. Benjamin, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*, tłum. J. Sikorski, w: tenże, *Twórca jako wytwórca*, tłum. H. Orłowski, J. Sikorski, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1975, 89.



The Blair Witch Project, reż. Eduardo Sánchez, Daniel Myrick (1999)