

Grzegorz Maziarczyk

Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II

ORCID 0000-0002-6859-1527

Film interaktywny: pomiędzy narracją a bazą danych

Interactive film: between narrative and database

Abstrakt

Artykuł omawia wpływ wzajemnego oddziaływania narracyjności i logiki bazy danych na zaangażowanie widza w odbiór interaktywnego filmu cyfrowego na przykładzie trzech niedawno wydanych dzieł z pogranicza filmu i gry komputerowej: *Late shift*, *Bandersnatch* i *Her story*. Odwołując się do koncepcji narracyjności interaktywnej takich badaczy jak Marie-Laure Ryan czy Hartmut Koenitz, autor dowodzi, że cyfrowe filmy interaktywne mogą być rozumiane jako bazy danych zawierające niejednokrotnie wzajemnie wykluczające się segmenty narracyjne, które stają się budulcem historii (współ)tworzonej przez widza-gracza w akcie odbioru. Paradoksalnie, logika bazy danych może przyczynić się do wzmocnienia narracyjności danego dzieła, co pozwala uznać cyfrowe filmy interaktywne za formę medialną efektywnie łączącą dwie niejednokrotnie przeciwstawiane sobie formy przekazu informacji.

Słowa kluczowe

film interaktywny, narracja, baza danych, media cyfrowe

Abstract

This article discusses the impact of the interplay between narrativity and database logic on the interactor's engagement with interactive digital films, using as examples three recently released works from the liminal zone between cinema and videogame: *Late Shift*, *Bandersnatch* and *Her Story*. Drawing on Hartmut Koenitz's and Marie-Laure Ryan's conceptualisations of interactive narrativity, the author argues that the digital interactive film can be construed as a database containing frequently contradictory narrative segments, which become the material for the story (co-)created by the viewer-cum-player in the act of reception. Paradoxically, database logic can contribute to enhanced narrativity, which allows considering the digital interactive film a medial form effectively combining two frequently contrasted forms of information transmission.

Keywords

interactive film, narrative, database, digital media

Wstęp

Historia zabiegów mających na celu umożliwienie widzom wpływu na rozwój historii przedstawianej w filmie sięga *Kinoautomatu*, interaktywnego kina zaprojektowanego dla pawilonu czechosłowackiego na Expo 67 w Montrealu¹. Wynalezienie DVD umożliwiło wprowadzenie interaktywności do kina domowego w latach 90. XX wieku, ale dopiero pojawienie się nowych, elektronicznych mediów z ich proceduralnymi, partycypacyjnymi, przestrzennymi i encyklopedycznymi możliwościami, pozwoliło na jeszcze szerszą fuzję ruchomego obrazu i interaktywności². Celem niniejszego artykułu jest analiza zabiegów zastosowanych w trzech współczesnych anglojęzycznych przykładach filmu interaktywnego: *Bandersnatch*, *Late shift* i *Her story* oraz przedstawienie napięcia między narracją a bazą danych jako dominanty strukturalnej, determinującej ich odbiór.

Film interaktywny, rozumiany jako „przedstawienie wcześniej zarejestrowanych sekwencji ruchomych obrazów, na których wyświetlanie może wpływać publiczność lub wykonawca”³, opiera się na podziale na części, które są łączone w jedną całość podczas indywidualnego aktu oglądania. W przypadku cyfrowego filmu interaktywnego segmenty te przechowywane są w bazie danych, której reguły określają ich dostępność dla odbiorcy. Jego konstrukcja wykorzystuje więc właściwość, którą Janet H. Murray określiła jako „encyklopedyczną zdolność komputera”⁴ do przechowywania ogromnych ilości informacji w postaci bazy danych, uznanej przez Lva Manovicha za „nową symboliczną formę ery komputerowej”⁵.

Przytoczona powyżej definicja nie przypisuje żadnej przynależności gatunkowej sekwencji stanowiącej konkretną realizację idei filmu interaktywnego. Choć może być ona po prostu serią ruchomych obrazów, w większości przypadków obdarzona jest aspektem narracyjnym. Cyfrowy film interaktywny przynależy do mediów grywalnych i stanowi hybrydę gatunkową, sytuującą się pomiędzy kinem a grami wideo.⁶ Od widza – gracza oczekuje się (od)tworzenia historii poprzez interakcję z bazą danych, przechowującą segmenty narracji: w filmie interaktywnym „bez

¹ C. Hales, Cinematic interaction: from „kinoautomat” to „cause and effect”, „Digital Creativity” 2005 z. 16(1), s. 55.

² J.H. Murray, *Hamlet on holodeck: the future of narrative in cyberspace*, Cambridge 2017, s. 73-79.

³ C. Hales, *Interactive cinema in the digital age*, w: H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen, i T.İ. Sezen (red.), *Interactive digital narrative: history, theory, and practice*, Londyn – Nowy Jork 2015, s. 37. Wszystkie cytaty z tekstów anglojęzycznych w tłumaczeniu autora niniejszego artykułu.

⁴ J.H. Murray, *Hamlet ...*, dz. cyt., s. 83.

⁵ L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryński, Warszawa 2006, s. 334.

⁶ Na wzajemną hybrydyzację twórczości filmowej i gier komputerowych wskazuje także Ryszard Kluszczyński w pracy przeglądowej *Kino interaktywne – porządkowanie pola*. Sytuuje on interaktywny film narracyjny w obrębie szerszej kategorii kina interaktywnego, obejmującej również takie rodzaje partycypacyjnej twórczości filmowej jak film-performans, instalacja filmowa, czy też kino lokacyjne.

udziału aktywnej publiczności, opowieść-obiekt nie ma namacalnego istnienia”⁷. W sensie technicznym można mówić o dwóch różnicach istniejących między filmem interaktywnym a grą wideo. Pierwsza polega na tym, że w filmie interaktywnym wykorzystany zostaje nagrany wcześniej obraz wideo, a nie typowa dla gier grafika komputerowa, zmieniająca się w czasie rzeczywistym. Różnica druga dotyczy natomiast stopnia interaktywności⁸.

Cyfrowy film interaktywny przynależy do mediów grywalnych i stanowi hybrydę gatunkową, sytuującą się pomiędzy kinem a grami wideo.

W ujęciu Manovicha baza danych i narracja zostają sobie przeciwstawione jako „naturalni wrogowie”. Baza danych „przedstawia świat w postaci listy elementów, których w żaden sposób nie porządkuje. Natomiast narracja tworzy ciągi przyczynowo-skutkowe z pozornie nieuporządkowanych elementów (zdarzeń)”⁹. N. Katherine Hayles dowodzi, że choć rzeczywiście każda z tych form kulturowych organizuje dane na swój własny sposób, to powinny być one postrzegane jako wzajemnie uzupełniające się „naturalne symbionty”¹⁰. Sam Manovich zauważa, że „kino już sytuuje się na przecięciu bazy danych i narracji”¹¹, bowiem cały materiał zdjęciowy może być traktowany jako baza danych, z której reżyser w procesie montażu konstruuje trajektorię narracyjną. Badacz ten proponuje ogólną kategorię kina opartego na bazie danych (*database cinema*) na określenie filmów odrzucających ciąg przyczynowo-skutkowy jako zasadę kompozycyjną. Trzy filmy interaktywne omawiane

Zob. R.W. Kluszczyński, *Kino interaktywne – porządkowanie pola*, w: R.W. Kluszczyński, T. Kłys i N. Korczarowska-Różycka (red.), *Paradygmaty współczesnego kina*, Łódź 2015, s. 46.

⁷ T. Abba, *As we might watch: what might arise from reconsidering the concept of interactive film?*, „Journal of Media Practice” 2008 z. 9(1), s. 26.

⁸ W artykule *Fikcja interaktywności – filmy partycypacyjne i ich ograniczenia* Filip Jankowski proponuje zastąpienie kategorii filmu interaktywnego pojęciem filmu partycypacyjnego ze względu na szerokie pole znaczeniowe terminu *interaktywność*, który bywa używany na określenie wszelkich procesów zachodzących pomiędzy użytkownikiem a interfejsem cyfrowym. Jak wskazują przywołane powyżej prace Halesa i Kluszczyńskiego, pojęcie „film interaktywny” zakorzeniło się już jednak zarówno w angielskim, jak i w polskim dyskursie medioznawczym, podobnie jak kategoria interaktywności, którą w sztuce należy raczej rozumieć jako otwarcie dzieła na wpływ odbiorcy. Por. F. Jankowski, *Fikcja interaktywności – filmy partycypacyjne i ich ograniczenia*, „Panoptikum” 2020 z. 24, s. 46.

⁹ L. Manovich, dz. cyt., s. 342.

¹⁰ N.K. Hayles, *How we think: digital media and contemporary technogenesis*, Chicago 2012, s. 176.

¹¹ L. Manovich, dz. cyt., s. 357.

w niniejszym artykule są z jednej strony bardziej konwencjonalne (w tym sensie, że nie starają się zupełnie zastąpić narracyjnej przyczynowości logiką bazy danych), a z drugiej strony bardziej interaktywne, ponieważ wykorzystują wzajemne oddziaływanie narracji i bazy danych, aby pozwolić odbiorcy na większą kontrolę nad rozwojem historii.

Interaktywne narracje cyfrowe

Mimo swojej narracyjności, filmy interaktywne nie dają się łatwo opisać w kategoriach wywodzących się ze standardowej teorii narracji. Należą one bowiem do rosnącego zbioru interaktywnych narracji cyfrowych, które – jak zauważa Hartmut Koenitz – podważają podstawowe założenia dotyczące narracji, czyniąc z niej strukturę plastyczną, wymagającą konceptualizacji w kategoriach systemu, procesu i produktu. Badacz ten definiuje interaktywną narrację cyfrową (INC) jako „ekspresyjną formę narracyjną w mediach cyfrowych, zaimplementowaną jako system cyfrowy zawierający potencjalne narracje i doświadczaną poprzez proces partycypacyjny, którego rezultatem są produkty reprezentujące wygenerowane w ten sposób narracje”¹². Koenitz proponuje kategorie protohistorii, konstrukcji narracyjnej i wektorów narracyjnych jako kluczowe elementy siatki pojęciowej, pozwalającej uchwycić istotę interaktywnych narracji cyfrowych. Pierwsze z tych pojęć oznacza zawartość systemu INC jako „przestrzeni potencjalnych narracji”¹³. Konstrukcja narracyjna odnosi się z kolei do systemu reguł, według których elementy protohistorii są dzielone, łączone i układane w sekwencje. Wreszcie wektory narracyjne „opisują [...] podstruktury w ramach konstrukcji narracyjnej, które zapewniają określony kierunek rozwoju wydarzeń”¹⁴ i tym samym pozwalają autorowi narracji interaktywnej kontrolować do pewnego stopnia działania wykonywane przez odbiorcę interaktywnej narracji cyfrowej, którego Koenitz określa mianem *interaktora* ze względu na jego aktywny udział w tworzeniu historii.

Model zaproponowany przez niemieckiego badacza wymaga uzupełnienia o pojęcie określające elementy, które pozwalają odbiorcy wpływać na rozwój opowieści. W klasycznym dla współczesnej narratologii studium *Story and discourse* Seymour Chatman wprowadza kategorię węzłów narracyjnych na określenie „punktów rozgałęzienia, które wymuszają ruch wzdłuż jednej z dwóch (lub więcej) możliwych ścieżek”¹⁵. Podczas gdy w koncepcji tego amerykańskiego badacza węzły narracyjne mają za zadanie wpłynąć na zaangażowanie czytelnika poprzez wywoływanie

¹² H. Koenitz, *Towards a specific theory of interactive digital narrative*, w: H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen i T.I. Sezen (red.), dz. cyt., s. 98.

¹³ Tamże, s. 99.

¹⁴ Tamże, s. 99.

¹⁵ S. Chatman, *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*, Ithaca 1978, s. 53.

niepewności co do dalszych działań postaci, w interaktywnych narracjach cyfrowych stają się one rzeczywistymi rozgałęzieniami w historii, której dalszy rozwój zależy od decyzji interaktora.

Jeśli konstrukcja narracyjna określa sposób, w jaki protohistoria jest podzielona na części, to potrzebujemy również terminu na ich oznaczenie, choćby dlatego, że pojęcie protohistorii sugeruje ciągłą strukturę. Max Kreminski i Noah Wardrip-Fruin proponują taką konceptualizację narracyjności ludycznej, w której „narracja zawarta w grze jest konstruowana w trakcie rozgrywki z bazy danych oddzielnych narracyjnych ‘kawałków’ lub ‘modułów’ zwanych cząstkami narracyjnymi [*storylets*]”¹⁶. Amerykańscy badacze przedstawiają swój model jako alternatywę dla liniowych i rozgałęziających się konceptualizacji narracyjności ludycznej, ale kategoria cząstki narracyjnej wydaje się być odpowiednio neutralnym określeniem dla podstawowej jednostki narracyjnej we wszystkich interaktywnych narracjach cyfrowych, niezależnie od ich struktury. Protohistoria może być wówczas rozumiana jako baza cząstek narracyjnych, których funkcje i relacje są określone przez konstrukcję narracyjną.

Co istotne, Kreminski i Wardrip-Fruin podkreślają, że „zarówno gracz, jak i gra mają pewien stopień kontroli nad tym, które cząstki narracyjne zostaną wybrane i w jakiej kolejności”¹⁷, a zatem konkretna sekwencja jest wynikiem złożonej interakcji między graczem a grą. W standardowej teorii narracji wprowadzone przez formalistów rosyjskich rozróżnienie między fabułą a *sjuzetem* wykorzystywane jest do wskazania różnicy między chronologiczną sekwencją wydarzeń a jej narracyjnym przedstawieniem. Choć te dwa terminy nie opisują w pełni proceduralnej i kombinacyjnej kompozycji interaktywnych narracji cyfrowych¹⁸, można ich użyć do wskazania, które aspekty są zależne od decyzji interaktora. Jak wykazuje bowiem Hannah Wood, zarówno fabuła, jak i *sjuzet* mogą być albo dynamiczne, czyli plastyczne, albo niezmiennie¹⁹.

Hipernarracyjny film interaktywny

W filmach interaktywnych dominuje kompozycja narracyjna, w której fabuła i *sjuzet* pokrywają się, a zatem są dynamiczne. Zarówno *Late Shift*, jak i *Bandersnatch* są skonstruowane w taki sposób, że interaktor może wpływać na fabułę poprzez interakcję ze *sjuzetem*. Nie oznacza to jednak, że odbiorca ma całkowitą kontrolę nad fabułą. W swoim głównie teoretycznym omówieniu hipernarracyjnego kina

¹⁶ M. Kreminski i N. Wardrip-Fruin, *Sketching a map of the storylets design space*, w: R. Rouse, H. Koenitz i M. Haahr (red.), *Interactive storytelling. ICIDS 2018*, Cham 2018, s. 160.

¹⁷ Tamże, s. 160.

¹⁸ H. Koenitz, dz. cyt., s. 98-99.

¹⁹ H. Wood, *Dynamic syuzhets: writing and design methods for playable stories*, w: U. Nunes, I. Oakley i V. Nisi (red.), *Interactive storytelling, ICIDS 2017*, Cham 2017, s. 31.

interaktywnego, Nitzan Ben Shaul (2008) wyjaśnia, że „stara się ono, poprzez użycie strategii filmowych, zaferować interaktorowi w z góry określonych punktach możliwość zmiany przebiegu akcji poprzez przejście do innych predeterminowanych opcji”²⁰. Użycie przez Bena Shaula przedrostka *hiper* wskazuje na hipertekst jako model strukturalny dla tego typu filmu interaktywnego. Podobnie jak hipertekst, opiera się on na sieci cząstek narracyjnych, które są aktywowane przez wybór interaktora. Konstrukcja narracyjna *Late Shift* i *Bandersnatch* wykorzystuje strukturę labiryntu, czyli taką konfigurację narracyjności interaktywnej, w której „użytkownik próbuje znaleźć ścieżkę od punktu początkowego do punktu końcowego”²¹. Podczas gdy literackie hiperteksty są wyraźnie podzielone na odrębne jednostki, w tych dwóch filmach podział na części narracyjne i przedstawienie węzłów narracyjnych zyskuje dynamiczny charakter. W trakcie ich oglądania interaktor co jakiś czas otrzymuje możliwość wyboru reakcji bohatera na daną sytuację. Dostępne opcje prezentowane są w postaci krótkich fraz lub symboli umieszczonych pod lub nad obrazem filmowym, który nie zamiera, ale pozostaje w ruchu. Po dokonaniu przez interaktora wyboru akcja toczy się nieprzerwanie do momentu, kiedy następuje cięcie do kolejnego ujęcia, które staje się punktem wyjścia dla nowej części narracyjnej. W przypadku braku reakcji ze strony odbiorcy, system wybiera opcję domyślną i film trwa nadal. To dynamiczne przedstawienie punktów wyboru ma na celu przezwycięzenie tego, co Marie-Laure Ryan określiła jako „jeden z najbardziej delikatnych problemów, przed jakimi stają twórcy filmów interaktywnych”²²: jak przedstawić wybór bez przerywania akcji i narażania na szwank zanurzenia interaktora w fikcyjnym świecie?

Zaangażowanie odbiorcy zależy oczywiście od wielu czynników, wykraczających daleko poza projektowanie punktów wyboru. Strategia immersyjna przyjęta w *Late Shift* opiera się na tworzeniu *suspensu* w sposób znany z filmów akcji oraz na konstrukcji generycznego, „pustego” bohatera, z którym widz(mężczyzna) może się zidentyfikować. Film opowiada historię młodego studenta, Matta, który zostaje wplątany w serię dramatycznych wydarzeń związanych z napadem w Londynie. Odbiorca decyduje o tym, jak zareaguje bohater na kolejne zwroty akcji, a krótki czas, w którym musi podjąć decyzję, wzmacnia charakterystyczne dla gatunku napięcie. To właśnie wybory widza decydują o tym, czy Matt okaże się bohaterem, który pokona złoczyńców i uratuje główną bohaterkę w szczęśliwym zakończeniu, czy też łajdakiem, którego działania spowodują jej śmierć, a jego samego doprowadzą do

²⁰ N. Ben Shaul, *Interactive cinema: problems and solutions*, Amsterdam – Nowy Jork 2008, s. 7.

²¹ M.-L. Ryan, *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore 2001, s. 251.

²² Tamże, s. 278.

więzienia. *Late shift* opiera się więc na mechanizmie, który w ujęciu Bena Shaula stanowi klucz do udanego filmu interaktywnego – stworzeniu pełnej napięcia historii, w którą zaangażuje się interaktor, pomimo tego, że jego działania ograniczone są wymaganiami wynikającymi z potrzeby zachowania spójności narracji²³.

Mimo swojej narracyjności, filmy interaktywne nie dają się łatwo opisać w kategoriach wywodzących się ze standardowej teorii narracji.

Bandersnatch, film udostępniony w serwisie Netflix jako kolejna część kultowego serialu *Czarne lustro*, przedstawia znacznie mniej szablonową historię młodego programisty Stefana Butlera. Bohater próbuje stworzyć grę komputerową opartą na fikcyjnej powieści wydanej w formie gry książkowej zatytułowanej, tak jak film (i gra), *Bandersnatch*. Ten film, którego akcja osadzona jest w 1984 roku, nie pozwala na łatwą identyfikację z bohaterem, który już w początkowej części obrazu okazuje się wyraźnie udręczoną jednostką o specyficznej osobowości. Mimo że *Bandersnatch* składa się z o wiele większej liczby części narracyjnych i wątków niż *Late shift*, wektory narracyjne wydają się odgrywać w jego organizacji zdecydowanie bardziej znaczącą rolę. Dzieje się tak dlatego, że interaktor jest popychany w kierunku takiego rozwoju wydarzeń, w którym Stefan stopniowo pogrąża się w paranoicznym przekonaniu, że jest kontrolowany przez jakąś zewnętrzną siłę. W przeciwieństwie do *Late shift*, w którym fabuła rozwija się w kierunku jednego z dostępnych zakończeń, *Bandersnatch* zawiera liczne „ślepe zaułki”, w których interaktor jest automatycznie przenoszony do jednej z poprzednich części narracyjnych i tym samym zmuszony dokonać innego wyboru, który pozwoli na rozwój historii w kierunku założonym przez jej autora. Wraz z narastającą paranoją bohatera, *Bandersnatch* staje się autorefleksyjną eksploracją podmiotowości, wolności i kontroli, która obfituje w metaleptyczne przekroczenia granic między poziomami ontologicznymi. Najbardziej uderzająca pod tym względem jest scena, w której Stefan z wielkim wysiłkiem powstrzymuje się od wykonania czynności, którą wybrał dla niego interaktor i rozpaczliwie pyta „Kto tam jest?” Odbiorca może mu wtedy wyjaśnić, że ogląda go na platformie Netflix i podejmuje za niego decyzje. Ten pozorny przejaw władzy nad bohaterem paradoksalnie ujawnia granice sprawczości odbiorcy, która jest przecież

²³ N. Ben-Shaul, *Can narrative films go interactive?* „New Cinemas: Journal of Contemporary Film” 2005 z. 2(3), s. 158.

ograniczona do opcji założonych przez konstrukcję narracyjną *Bandersnatch*²⁴. Film nie tylko eksponuje podporządkowanie bohatera, ale stara się również wywołać u odbiorcy meta-świadomość jego własnej, z góry określonej roli w rozwoju historii, a tym samym zmusić go do zakwestionowania własnej sprawczości.

Mogłoby się wydawać, że długotrwałe zaangażowanie interaktora w dany hipernarracyjny film interaktywny wynika jedynie z chęci poznania alternatywnego przebiegu wydarzeń, który doprowadzi do szczęśliwego zakończenia. Jednak równie dobrze może być motywowane hermeneutycznym pragnieniem uzyskania większej wiedzy o świecie opowieści. Te dwa czynniki można odnieść do podwójnej czasowości, dającej się zaobserwować w *Late shift* i *Bandersnatch*. Główna fabuła obu obrazów składa się z serii fragmentów narracyjnych przedstawiających wydarzenia, które mają miejsce w narracyjnej terażniejszości, czyli w momencie, gdy interaktor je obserwuje/przeżywa. Jednak ta pierwotna fabuła pełni jednocześnie funkcję *sjużetu* dla retrospekcji odnoszących się do wydarzeń, które miały miejsce przed jej początkiem, czyli w narracyjnej przeszłości.

W *Late shift* ta wtórna fabuła dotyczy między innymi wcześniejszych kontaktów kobiety, której pomaga bohater, ze ścigającymi ją przestępcami. O ile pierwotna fabuła *Late shift* jest dynamiczna, czyli zależna od wyborów interaktora, o tyle wtórna pozostaje stała: nie może on zmienić przeszłości bohaterów. Jego wybory nie wpływają też na kolejność, w jakiej wydarzenia z przeszłości są prezentowane w fabule pierwotnej ani na ilość informacji o przeszłości, które uzyskuje. *Late shift* pozostaje więc wierny swojej gatunkowej przynależności i oczekuje od odbiorcy skupienia się na budujących napięcie chwilach terażniejszych oraz ponownego odwiedzania punktów wyboru jedynie w celu zbadania konsekwencji alternatywnych wyborów.

Bandersnatch opiera się natomiast na znacznie bardziej złożonej strukturze narracyjnej, w której wtórna fabuła dotycząca przeszłości Stefana nie tylko przeplata się z pierwotną, osadzoną w terażniejszości, ale okazuje się równie plastyczna i zależna od decyzji odbiorcy. Interaktor może, na przykład, wywnioskować z rozmowy bohatera z psychiatrą, że jego problemy psychiczne wynikają z tego, iż czuje się odpowiedzialny za śmierć matki, która zginęła w wypadku kolejowym, gdy był dzieckiem. W jednej z kilku wersji tych wydarzeń interaktor otrzymuje możliwość modyfikacji przeszłości: Stefan zostaje przeniesiony z powrotem do swojego dzieciństwa i widz może zdecydować za niego, czy chce wsiąść do pociągu z matką. W przypadku

²⁴ To wyraźne ograniczenie wpływu odbiorcy na rozwój historii dowodzi, w interpretacji Jankowskiego, że w *Bandersnatch* mamy do czynienia z fikcją interaktywności, a sam film stanowi jedynie anachronistyczną próbę powrotu do form interaktywności, które uległy wyczerpaniu. Takie odczytanie tego utworu pomija jednak zupełnie jego autorefleksyjne przesłanie, opierające się na niczym innym, jak właśnie na odśłonięciu iluzorycznej natury sprawczości interaktora. Por. Jankowski, art. cyt., s. 53.

takiej właśnie decyzji następne ujęcie pokazuje Stefana wraz z matką w pociągu, a następnie film przechodzi nagle do współczesnej sceny w gabinecie psychiatrycznym, w której Stefan niespodziewanie umiera.

Konstrukcja narracyjna *Bandersnatch* zakłada nie tylko segmentację narracyjnej teraźniejszości, ale także fragmentaryzację przeszłości. Ukazując jej przebiegi, zachęca interaktora do wypróbowania różnych opcji, by mógł on poznać nie tylko przyszłe losy Stefana, ale także dowiedzieć się, co już się z nim stało. Jednakże, jak pokazuje opisany powyżej niespodziewany metaleptyczny zwrot akcji, dążenie interaktora do poznania pełnej historii Stefana zostaje zniweczone przez różne, wykluczające się nawzajem fabuły: w jednej z nich Stefan okazuje się być ofiarą eksperymentów, które odcisnęły na nim fałszywe wspomnienie traumy z dzieciństwa; w kolejnej on i jego ojciec są jedynie aktorami udającymi walkę na planie filmowym. Dezorientację interaktora pogłębiają wskazówki sugerujące, że to, co widzi, może być halucynacjami lub snami Stefana.

Konstrukcja narracyjna zarówno *Late shift*, jak i *Bandersnatch* zakłada, że widz nie tyle będzie szukał jednej właściwej ścieżki podczas pojedynczej rozgrywki, co zgłębiał wielorakie możliwości rozwoju wydarzeń. To właśnie z analogicznego powodu, zdaniem Ryan, literacki hipertekst „znajduje się [...] w połowie drogi między przestrzennością baz danych, z których elementy są pobierane pojedynczo, a czasowością klasycznej narracji, gdzie znaczenie wynika z organizacji sekwencyjnej”²⁵. Uwaga ta sprawdza się również w przypadku hipernarracyjnego filmu interaktywnego.

Baza danych jako film

Late shift i *Bandersnatch* wydają się przedkładać narracyjność nad logikę bazy danych, wystawiając odbiorcę na nieustanny rozwój akcji, co wiąże się raczej z ciągłością niż fragmentaryzacją kompozycji obu dzieł. *Her story* obiera przeciwną strategię w łączeniu interaktywności i filmu, która polega na przyjęciu formy bazy danych klipów wideo z serii siedmiu policyjnych przesłuchań żony zaginionego mężczyzny. Są one arbitralnie podzielone na ponad dwieście krótkich filmów o różnej długości, a interaktor musi wpisać właściwe słowo-klucz, aby uzyskać do nich dostęp. Wygenerowana w ten sposób lista wyników zawiera wszystkie fragmenty, w których dane słowo zostało użyte lub które zostały nim oznaczone, ale dostęp do nich jest dla odbiorcy ograniczony do jedynie pierwszych pięciu wyników. Jak wskazuje tytuł, dane narracyjne, do których odbiorca uzyskuje dostęp, dotyczą w równie dużym stopniu losów żony zaginionego mężczyzny, która przedstawia się jako

²⁵ M.-L. Ryan, *Narrative as virtual reality 2: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore 2015, s. 193.

Hannah, jak i jego samego. W przeciwieństwie do hipernarracyjnych filmów interaktywnych, protohistoria *Her story* zawiera jedną, niezmienną fabułę składającą się z wydarzeń, które miały miejsce przed, w trakcie i po zaginięciu mężczyzny. Cechą owej protohistorii jest również niezmienny *sjuzet* niechronologicznej relacji Hannah, czyli sekwencji, w jakiej przedstawiła ona te wydarzenia policjantowi, który pozostaje poza kadrem. Interaktor może jedynie wpłynąć poprzez wybór słów-kluczy na kolejność, w jakiej zostaną mu przedstawione fragmenty opowieści Hannah. Jak zauważa Wood, sekwencja ta powinna być interpretowana jako przykład dynamicznego *sjuzetu*, gdyż „zapewnia wiele nieliniowych sposobów dostępu do treści”²⁶, różnych dla każdej indywidualnej rozgrywki. A zatem w przypadku *Her story* należy odróżnić statyczny *sjuzet* pierwotny, oznaczający sekwencję, w jakiej wydarzenia zostały przedstawione przez Hannah, oraz dynamiczny *sjuzet* wtórny, odnoszący się do kolejności, w jakiej poszczególne cząstki narracyjne docierają do odbiorcy.

***Late shift* i *Bandersnatch* wydają się przedkładać narracyjność nad logikę bazy danych, wystawiając odbiorcę na nieustanny rozwój akcji, co wiąże się raczej z ciągłością niż fragmentaryzacją kompozycji obu dzieł. *Her story* obiera przeciwną strategię w łączeniu interaktywności i filmu, która polega na przyjęciu formy bazy danych klipów wideo z serii siedmiu policyjnych przesłuchań żony zaginionego mężczyzny.**

Aby dokonać (re)konstrukcji wydarzeń, interaktor musi działać wbrew logice bazy danych, zgodnie z którą prezentowane są mu fragmenty zeznań Hannah. Konstrukcja narracyjna pozwala mu oznaczać poszczególne urywki przesłuchania i sprawdzać, ile z nich pozostało jeszcze do odblokowania. Jednak nie może on oglądać tych urywków, do których już uzyskał dostęp w porządku, w jakim zostały przedstawione policji przez Hannah. Wyzwanie poznawcze *Her story* polega więc przede wszystkim na konieczności odniesienia nowych fragmentów danych narracyjnych do tego, co interaktor pamięta z wcześniejszych urywków, bo tylko w ten sposób może on zrekonstruować to, co się wydarzyło.

Wbrew pozorom, pomimo niezmiennej fabuły, *Her Story* pozwala na znacznie większą różnorodność indywidualnych realizacji dynamicznego *sjuzetu* wtórnego.

²⁶ H. Wood, dz. cyt., s. 33.

Już na ekranie początkowym interaktor napotyka wektor narracyjny wskazujący ścieżkę interpretacyjną: w polu wyszukiwania bazy danych zastaje wpisane słowo *morderstwo*. Jeśli podąży za tą wskazówką, zobaczy cztery krótkie filmy. W pierwszym z nich Hannah, której imienia interaktor jeszcze nie zna, wydaje się wstrząśnięta, gdy wykrzykuje: „Myśli Pan, że to morderstwo? Jasne, że to morderstwo”²⁷. W innym zaprzecza zamordowaniu kogoś o imieniu Simon. Jak się później okazuje, jest to imię jej zmarłego męża. W jeszcze innym domaga się adwokata i jednocześnie twierdzi, że policja nie ma narzędzia zbrodni. W zależności od tego, czy interaktor wpisze „Simon”, „broń” czy jakiegokolwiek inne słowo, które nie musi pojawić się w widzianych na początku filmach, otrzymuje różne zestawy nowych urywków. Odbiorca *Her Story* jest nieustannie zmuszany do szukania słów-kluczy, które zapewnią mu dostęp od kolejnych fragmentów. Uważny odbiorca odkryje przy tym szybko uderzające rozbieżności pomiędzy poszczególnymi urywkami, jak i samymi wypowiedziami bohaterki: w jednej scenie Hannah ma siniaka, w innej już nie; w jednej twierdzi, że była bardzo nieśmiałą dziewczyną; w innej prowokacyjnie chwali się liczbą mężczyzn, z którymi miała kontakty, zanim wyszła za Simona.

Hannah okazuje się wysoce niewiarygodnym narratorem, a jej relacja pełna jest luk i uników, które pozwalają na dwie główne interpretacje jej opowieści. Podczas ostatniego przesłuchania Hannah ujawnia, że jej prawdziwe imię to Eve, a Hannah jest w rzeczywistości jej siostrą bliźniaczką. Wyznanie to wydaje się początkowo rozwiązywać niektóre, choć nie wszystkie nieścisłości w relacji i zachowaniu bohaterki – sugeruje ono bowiem, że bohaterka uczestniczyła w przesłuchaniach na zmianę z siostrą. Jednakże twierdzenie Hannah, że wraz z siostrą prowadziły takie życie od lat, gdyż nikt nie wiedział o istnieniu jednej z nich, wykracza poza granice realizmu. Aby zachować zasadę prawdopodobieństwa, należałoby raczej założyć, że Eve/Hannah to jedna osoba, która cierpi na rozdwojenie jaźni i która wymyśliła historię bliźniaczek, aby manipulować przesłuchującym ją policjantem. To, że Samowi Barlow, twórcy *Her story*, udało się stworzyć historię nie poddającą się jednej interpretacji, potwierdzają przeciwstawne odczytania jego dzieła zaproponowane przez dwóch innych czołowych twórców interaktywnych narracji cyfrowych. Podczas gdy Emily Short stwierdza, że „Hannah i Eve rzeczywiście udało się oszukiwać swoich rodziców przez wiele lat, żyjąc jako jedna osoba”²⁸, Adrian Chmielarz w swojej obszernej egzegezie *Her story*, w której skrupulatnie analizuje nie tylko to, co mówi aktorka

²⁷ S. Barlow, *Her story*, 2015.

²⁸ E. Short, *Her Story* (Sam Barlow), „Emily Short’s interactive storytelling”, 2015, <https://emshort.blog/2015/06/24/her-story-sam-barlow/> (dostęp 2.12.2022).

grająca Hannah/Eve, ale także to, jak się zachowuje, dowodzi, że „Eve i Hannah to ta sama osoba”²⁹.

Sprawczość dramatyczna w cyfrowych filmach interaktywnych

Janet H. Murray twierdzi, że „najważniejszym kryterium oceny sukcesu danej interaktywnej narracji cyfrowej jest sprawczość dramatyczna”, którą definiuje jako „doświadczenie sprawczości w ramach proceduralnego i partycypacyjnego środowiska, które wykorzystuje wciągające elementy fabularne, takie jak gra przygodowa lub narracja interaktywna”³⁰. W przypadku trzech omawianych w niniejszym artykule filmów interaktywnych sprawczość interaktora wiąże się z poziomem, na którym oczekuje się od niego dokonywania wyborów. Jak bowiem zauważa Stacey Mason, mogą one być dwojakiemu rodzaju: „wybory diegetyczne to te, których gracz dokonuje jako postać [...] w świecie opowieści i które wpływają na fabułę, natomiast wybory pozadiegetyczne to te, których czytelnik dokonuje jako zdystansowany obserwator i które wpływają na dyskurs”³¹; innymi słowy chodzi o *sjużet*.

Diegetyczne wybory określają charakter doświadczenia interaktora w *Late shift*, ale paradoksalnie osłabiają jego zaangażowanie w opowieść. Odbiór tego filmu oscyluje bowiem między interaktywnością a pasywnym oglądaniem, co uniemożliwia doświadczenie odrębnych form immersji, którą każde z nich może wytworzyć. Interaktywność wywołuje charakterystyczne dla większości gier wideo poczucie sprawczości dynamicznej, w której aktywność jest stale wymagana. Samo oglądanie może z kolei wywołać poczucie przeniesienia do innego świata, kojarzone z konwencjonalnymi tekstami literackimi i filmami. W *Late shift* te dwie formy immersji wydają się wzajemnie osłabiać: poczucie sprawczości jest osłabione, o ile nie zniweczone przez długie fragmenty filmowe, podczas gdy pasywne zanurzenie w fikcyjnym uniwersum jest przerywane przez punkty wyboru.

Wobec zarysowanych powyżej dylematów twórcy *Bandersnatch* uciekają się do metareferencyjności, która poprzez metaleptyczne przekroczenie granic ontologicznych uwypukla analogie między stanem psychicznym bohatera a poczuciem niemocy i zagubienia interaktora. Autorefleksyjne manewry mają zatem sprawić, że interaktor doświadczy tego, co przeżywa bohater, na poziomie, który jest dla niego najistotniejszy, czyli swego własnego odbioru *Bandersnatch*. Zamiast sprawczości

²⁹ A. Chmielarz, *Deciphering her story* „Medium”, 2015, <https://medium.com/@adrianchm/deciphering-her-story-b4544a75a7b2> (dostęp 2.12.2022).

³⁰ J.H. Murray, *Research into interactive digital narrative: a kaleidoscopic view*, w: R. Rouse, H. Koenitz i M. Haahr (red.), dz. cyt., s. 12.

³¹ S. Mason, *On games and links: extending the vocabulary of agency and immersion in interactive narratives*, w: H. Koenitz, T.I. Sezen, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen, i G. Çatak (red.), *Interactive storytelling. 6th International Conference, ICIDS 2013, Cham 2013*, s. 28.

dramatycznej, film ten oferuje interaktorowi doświadczenie, w którym jej iluzoryczna natura zostaje autorefleksyjnie ujawniona.

Podobnie dzieje się w przypadku *Her Story*, który to film nie pozwala interaktorowi na intencjonalne kształtowanie ani fabuły, ani *scenariusza*. Doświadczenie odbiorcy tego dzieła ma jednoznacznie pozadiegetyczny charakter, ponieważ wiąże się z rekonstrukcją historii Hannah/Eve, a nie interakcją z dynamicznym, reagującym światem fikcyjnym.

***Last Shift, Bandersnatch* i *Her Story* pokazują, że narracja i baza danych są w istocie „naturalnymi symbiontami” współwystępującymi w nowych konfiguracjach medialnych, w których obraz i technologia cyfrowa idą ze sobą w parze, zmieniając odbiorcę w aktywnego interaktora.**

Podsumowanie

Każde z trzech omawianych w tym artykule dzieł filmowych wykorzystuje na swój własny sposób potencjał symbiotycznej relacji pomiędzy logiką bazy danych a narracyjnością, pozwalający na tworzenie multilinearnych, interaktywnych historii. W *Late shift* postęp narracji jest traktowany priorytetowo: odbiorca jest zachęcany do poszukiwania takiego ciągu wydarzeń, który doprowadzi do szczęśliwego zakończenia i uniknięcia tych możliwych rozwiązań akcji, które do niego nie prowadzą. Pomimo *suspensu*, założonego przez konstrukcję narracyjną, to ograniczenie wyborów interaktora w połączeniu z fluktuacją pomiędzy okresami pasywnego oglądania a momentami dramatycznego działania może mieć szkodliwy wpływ na jego immersję. Świadomi tego niebezpieczeństwa twórcy *Bandersnatch* czynią z iluzoryczności wolnej woli główny motyw zarówno świata przedstawionego, jak i interakcji odbiorcy z ich dziełem: poczucie bezsilności, jakiego doświadcza interaktor, przedzierając się przez labirynt zapętlnionych, wykluczających się nawzajem wersji wydarzeń, odzwierciedla frustrację bohatera. Paradoksalnie, mimo że konstrukcja narracyjna *Her story* opiera się na założeniach typowych dla bazy danych i zawiera pojedynczą linię fabularną, dzieło to oferuje interaktorowi największą swobodę, a tym samym zachęca do trwałego zaangażowania poznawczego: zadaniem odbiorcy jest nie tyle rozwijanie historii, co znalezienie własnej, unikalnej ścieżki, która „odblokuje” wszystkie fragmenty zeznań bohaterki i tym samym pozwoli mu zrozumieć, co się stało.

Last Shift, Bandersnatch i *Her Story* pokazują, że narracja i baza danych są w istocie „naturalnymi symbiontami” współwystępującymi w nowych konfiguracjach

medialnych, w których obraz i technologia cyfrowa idą ze sobą w parze, zmieniając odbiorcę w aktywnego interaktora. W zależności od konstrukcji danej narracji, jego zaangażowanie może być zorientowane zarówno na przyszłość, jak i na przeszłość, ponieważ jego wybory mogą w równym stopniu decydować o tym, jak rozwinię się dana narracja i/lub jak zostanie ona (ponownie) skonstruowana. Na tej samej zasadzie, poprzez łączenie dobrze znanych formatów, interaktywne filmy cyfrowe torują drogę dla przyszłych form narracyjnych, umożliwiając odbiorcy współtworzenie danej historii.

Bibliografia

- Abba, T., *As we might watch: what might arise from reconsidering the concept of interactive film?* „Journal of Media Practice” 2008, z. 9(1), s. 19–27.
- Bandersnatch*, 2018 Netflix.
- Barlow, S., *Her story*, 2015 .
- Ben Shaul, N., *Interactive cinema: problems and solutions*, Rodopi, Amsterdam – Nowy Jork 2008.
- Ben-Shaul, N., *Can narrative films go interactive?* „New Cinemas: Journal of Contemporary Film” 2005 z. 2(3), s. 149–162.
- Chatman, S., *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*, Cornell University Press, Ithaca 1978.
- Chmielarz, A., *Deciphering „Her story”*. „Medium” 2015, <https://medium.com/@adrianchm/deciphering-her-story-b4544a75a7b2> (dostęp 2.12.2022).
- Hales, C., *Cinematic interaction: from „kinoautomat” to „cause and effect”*, „Digital Creativity” 2005 z. 16(1), s. 54–64.
- Hales, C., *Interactive cinema in the digital age*, w: H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen i T.I. Sezen (red.), *Interactive digital narrative: history, theory, and practice*, Routledge, Londyn – Nowy Jork 2015, s. 36–50.
- Hayles, N.K., *How we think: digital media and contemporary technogenesis*, The University of Chicago Press, Chicago 2012.
- Jankowski, F., *Fikcja interaktywności: filmy partycypacyjne i ich ograniczenia*, „Panoptikum” 2020, z. 24, 45–55.
- Kluszczyński, R.W., *Kino interaktywne – porządkowanie pola*, w: R.W. Kluszczyński, T. Kłys i N. Korczarowska-Różycka (red.), *Paradygmaty współczesnego kina*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 41–74.
- Koenitz, H., *Towards a specific theory of interactive digital narrative*, w: H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen i T.I. Sezen (red.), *Interactive digital narrative: history, theory, and practice*, Routledge, Londyn – Nowy Jork 2015, s. 91–105.
- Kreminski, M., & Wardrip-Fruin, N., *Sketching a map of the storylets design space*, w: R. Rouse, H. Koenitz i M. Haahr (red.), *Interactive storytelling. ICIDS 2018*, Springer, Cham 2018, s. 160–164.
- Late shift*, Wales Interactive 2016.
- Manovich, L., *Język nowych mediów*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Mason, S., *On games and links: extending the vocabulary of agency and immersion in interactive narratives*, w: H. Koenitz, T.I. Sezen, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen i G. Çatak (red.), *Interactive storytelling. 6th International Conference, ICIDS 2013*, Springer, Cham 2013, s. 25–34.
- Murray, J.H., *Hamlet on holodeck: the future of narrative in cyberspace*, The MIT Press, Cambridge 2017.
- Murray, J.H., *Research into interactive digital narrative: a kaleidoscopic view*, w: R. Rouse, H. Koenitz i M. Haahr (red.), *Interactive storytelling. ICIDS 2018*, Springer, Cham 2018, s. 3–17.

Ryan, M.-L., *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 2001.

Ryan, M.-L., *Narrative as virtual reality 2: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 2015.

Short, E., *Her Story (Sam Barlow)*, „Emily Short’s interactive storytelling” 2015, <https://emshort.blog/2015/06/24/her-story-sam-barlow/> (dostęp 2.12.2022).

Wood, H., *Dynamic syuzhets: writing and design methods for playable stories*, w: U. Nunes, I. Oakle i V. Nisi (red.), *Interactive storytelling. ICIDS 2017*, Springer, Cham 2017, s. 24–37.

Niniejszy artykuł jest zmodyfikowanym tłumaczeniem tekstu w języku angielskim „‘The road not taken’: an interactive film between narrative and database”, opublikowanego w *New Review of Hypermedia and Multimedia*, z. 29 (1), 2023.

Biogram

Grzegorz Maziarczyk – doktor habilitowany nauk humanistycznych w dyscyplinie literaturoznawstwo, anglista, dyrektor Instytutu Literaturoznawstwa Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II. Zainteresowania naukowe: literatura i kultura współczesna, transmedialna teoria narracji, intermedialność. Autor dwóch monografii oraz licznych artykułów i rozdziałów w pracach zbiorowych dotyczących teorii narracji, literatury współczesnej, a także kina i nowych mediów, współredaktor pięciu tomów zbiorowych.