

Filip Jankowski

Uniwersytet Jagielloński

Fikcja interaktywności. Filmy partycypacyjne i ich ograniczenia

Pod koniec 2018 roku na platformie Netflix ukazał się specjalny odcinek znanego antyutopijnego serialu telewizyjnego *Black Mirror*, zatytułowany *Bandersnatch* (reż. David Slade). Osadzony w orwellowskim roku 1984 *Bandersnatch* był reklamowany przez Netflix jako pierwszy „film interaktywny” wyświetlany na platformie strumieniowania treści audiowizualnych, i tak też go odbierano (Goslin, 2018; Harnick, 2018). Twórcy podkreślali rzekomą unikatowość tego przedsięwzięcia filmowego przy jednoczesnym wyparciu się związków *Bandersnatch* z mechaniką gier cyfrowych, mimo że główny bohater filmu, Stefan, jest maniakem gier oraz ich programistą (Roettgers, 2018). Pozostaje jednak pytanie, czy faktycznie *Bandersnatch* przetańczał nowe szlaki w przestrzeni nowych mediów, czy w istocie jego „interaktywność” można łatwo zakwestionować, a nawet wskazać znacznie starsze przypadki filmów pretendujących do miana „interaktywnych”. Owej problematyce poświęcony jest niniejszy artykuł.

Problem z interaktywnością

Na wstępie wymagana byłaby definicja interaktywności. Jak piszą Katarzyna Marak i Miłosz Markocki (2016), za Markiem J.P. Wolfem i Bernardem Perro-nem (2013, s. 239), w akademickiej literaturze anglojęzycznej przyjęło się rozpatrywać tekst interaktywny jako „generujący wiele różnych możliwych sekwencji

wydarzeń, wskutek czego osoba wchodząca w interakcję (*interactor*) doświadcza jednej urzeczywistnionej wersji (*actualization*) spośród wielu potencjalnych wariacji tekstu (*routes of event-space of semiological possibility*)” (Marak i Markocki, 2016, s. 28). Mirosław Filiciak proponuje definicję filmów interaktywnych jako obejmującą „zarówno płyty DVD z produkcjami umożliwiającymi widzowi wpływ na kształt odtwarzanego dzieła (...), jak i gry eksponujące swoje powiązania z filmem” (Filiciak, 2013, s. 111). Jednakże już na przełomie XX i XXI wieku, kiedy termin ten wraz z rozwojem technologii komputerowych stał się modny, poddany został wyraźnej krytyce. Przykładowo, Lev Manovich zauważa, że „nowoczesne interfejsy pozwalają użytkownikowi na obsługiwanie komputera w czasie rzeczywistym przez manipulowanie informacją wyświetlaną na ekranie. Obiekt wyświetlany na ekranie komputera automatycznie staje się interaktywny” (Manovich, 2006, s. 129). Każda czynność, jaką użytkownik wykonuje na komputerze – czy to oglądanie filmu, gra w gry cyfrowe, czy też po prostu klikanie na ikony wyświetlane na pulpicie – jest interaktywna. Interaktywny jest również właściwie każdy film odtwarzany na komputerze (w tym także w serwisach strumieniowania treści), gdyż odbiorca może taki film swobodnie przewijać do przodu lub do tyłu. Dlatego też nazywanie nowych mediów „interaktywnymi” prowadzi do posługiwania się pleonazmem.

Espen Aarseth (2014) proponuje zastąpienie pojęcia „interaktywności” innym – „ergodycznością”, pojmowaną jako możliwość podążania wieloma ścieżkami w miarę postępu w czytaniu tekstu kultury. Aarseth podkreśla, że ergodyczność opiera się na nietrywialnym wysiłku użytkownika, nie zaś na biernym odbiorze użytkowanego utworu. Problem w przypadku terminu Aarsetha polega jednak na przeszacowaniu przezeń roli „ergodyczności” w przypadku gier cyfrowych. James Newman (2002) zauważa, że gry cyfrowe często na przemian skłaniają użytkownika do nietrywialnego wysiłku (podczas rozgrywki) i ponownie ograniczają jego swobodę (podczas oglądania sekwencji wideo).

Na użytek niniejszego artykułu chciałbym zaproponować zupełnie inny termin pod nazwą filmu partycypacyjnego. Używam tej kategorii zamiast interaktywności, która zasadza się właściwie na wszelkich formach aktywności pomiędzy użytkownikiem a interfejsem, oraz ergodyczności, która zakłada nieustanny udział gracza w wytwarzaniu przekazu. Partycypacyjność ewokuje coś więcej – uczestnictwo w procesie montażu i reżyserii uprzednio przygotowanych treści. Przy czym należy zauważyć, że filmy partycypacyjne od „czystych” gier cyfrowych odróżnia niemożność wpłynięcia na produkcję tychże treści (np. tworzenia własnych modyfikacji). Użytkownik filmów partycypacyjnych nie ma możliwości zmiany obsady, aranżacji miejsc akcji ani rekwizytów. Wspomniany czynnik

wyklucza np. internetowe parodie pokroju *Honest Trailers* oraz tzw. *machinimy* (fabularyzowane filmy wykonane na podstawie nagrania rozgrywki), które ograniczają się na ogół do twardego montażu istniejącego materiału tudzież dodawania dubbingu. Użytkownik filmu partycypacyjnego natomiast wybiera pomiędzy uprzednio przygotowanymi wariantami rozwoju akcji, zyskując iluzję wpływu na kluczowe wydarzenia w rozwoju wspomnianej formy filmowej. To ograniczenie wyklucza z kolei filmy linearne, nawet w postaci *mind-game films*, które zachęcają jedynie do odnowionych interpretacji już nagranych materiału audiowizualnego (Elsaesser, 2009; zob. Szczekała, 2019). Tak rozumiane filmy partycypacyjne obejmują:

- filmy wykonane techniką animacji rysunkowej, np. *Dragon's Lair* (1983, reż. Don Bluth);
- filmy realizowane przy pomocy *full-motion video*, z udziałem żywych aktorów zarejestrowanych kamerą, którzy zostają oddani pod opiekę użytkownika (np. *Urban Runner*, 1996, reż. Arnaud Delrue, Roland Oskian; *Phantasmagoria*, 1996, reż. Roberta Williams);
- wreszcie, filmy wykorzystujące renderowaną grafikę trójwymiarową, z udziałem aktorów-obiektów wykonanych techniką komputerową, którymi postać może sterować w ograniczonym zakresie (np. *Heavy Rain*, 2010, reż. David Cage; *Life Is Strange*, 2014, reż. Raoul Barbet i Michel Koch).

Geneza filmów partycypacyjnych

Już na podstawie wspomnianych przykładów można spostrzec, że filmy partycypacyjne (lub tzw. filmy interaktywne) nie są nowym zjawiskiem. Jednakże korzeni tej formy medialnej należałoby upatrywać znacznie głębiej, w latach 30. XX wieku. Cennego przykładu dostarcza film *Wielka wygrana* (1936, reż. Julien Duvivier), poświęcony pięciu bezrobotnym, którzy wygrywają wspólnie na loterii i próbują założyć podmiejską gospodę. Film miał dwa zakończenia. W pierwszym z nich manipulowani przez cyniczną *femme fatale* robotnicy popadają w konflikt kończący się śmiercią jednego z nich i aresztowaniem drugiego. Na wniosek producenta Arysa Nissottiego Duvivier nakręcił drugi finał, optymistyczny, w którym bohaterowie zachowują zimną krew i w imię męskiej przyjaźni otwierają lokal. 27 października 1936 roku w kinie Le Dôme na przedmieściach Paryża zebrana publiczność obejrzała dwa zakończenia i, otrzymawszy możliwość głosu, wpłynęła na dalszy proces dystrybucji. 366 głosami przeciwko 305 publiczność zawyrokowała, iż *Wielka wygrana* powinna być dystrybuowana

ze szczęśliwym zakończeniem (Stachówna, 2012, s. 156–157). Wprawdzie w tym przypadku sprawczość widowni była niewielka – ze względu na jednorazową możliwość zmiany zakończenia – lecz nawet ta namiastka wpływu na treść pozwalała umieścić *Wielką wygraną* wśród protoplastów filmu partycypacyjnego.

Za dzieło pionierskie w zakresie dostarczania widzowi iluzji sprawczości paradoksalnie uchodzi jednak przede wszystkim *Kinoautomat* (1967, reż. Radúz Činčera). Paradoksalnie, ponieważ zademonstrowany na Expo 67 w Montrealu film Činčery wprawdzie pozwalał w kilku momentach wybierać widzowi, co ma uczynić bohater płonącego mieszkania w blokowisku (Willoughby, 2007), lecz zakończenie, tak czy inaczej, sprowadzało się do jednego – płonącego budynku. Co ciekawe, już wówczas *Kinoautomat* doczekał się w opinii Judith Shatnoff – skądinąd rozczarowanej filmem – miana „gry elektronicznej” *avant la lettre* (Shatnoff, 1967, s. 12). To porównanie z grą odsyła do eksperymentów na polu rozrywki elektronicznej. Przy czym konieczne jest spostrzeżenie, iż na wyłonienie się filmu partycypacyjnego wielki wpływ wywarła również tzw. literatura paragrafowa spod znaku wydawanych od 1979 roku książek dla dzieci pod marką Choose Your Own Adventure (Hales, 2005, s. 60). Ich powstanie znamionowało zwrot ku decyzyjności czytelnika/użytkownika, który wiązał się z szerzonymi od początku lat 70. XX wieku poglądami o „śmierci autora” (Barthes, 1999; Foucault, 1999).

Konwencję filmu animowanego oraz gry cyfrowej próbował połączyć Don Bluth w produkcji *Dragon's Lair*, zrealizowanej początkowo na automaty obsługujące dysk optyczny Laserdisc. Wspomniany film partycypacyjny, plastycznie przywodzący na myśl seriale animowane Disneya z lat 80. XX wieku, trawestował modny w tamtej epoce motyw rycerskiej wyprawy w celu uratowania księżniczki. Co kilka sekund użytkownik stawał przed wyborem, którą ścieżką się udać w poszukiwaniu księżniczki, jednak za nieprawomyślne posunięcia karany był drastycznym widokiem śmierci głównego bohatera. Jak zauważa Wolf, utwór Blutha stanowił przedwczesny eksperyment w zakresie łączenia filmowości z ludyckością, ale nie pozwalał użytkownikowi „swobodnie przemieszczać się ani eksplorować jego «świata», lecz ograniczał rozwiązania i możliwe ścieżki narracyjne do serii sekwencji wideo i linearnego postępu za pośrednictwem przedtem przewidzianej narracji” (Wolf, 2010, s. 119). *Dragon's Lair* przetaił wprawdzie szlaki dla późniejszych eksperymentów w zakresie filmów partycypacyjnych, lecz z racji zastosowanej technologii był na tyle kosztownym przedsięwzięciem, że rychło zrezygnowano z jego kontynuacji (Wolf, 2012, s. 150).

W latach 80. XX wieku podejmowano również mniej radykalne formy przeszczepienia filmowych środków wyrazu na gry cyfrowe. Wytwórnia Ci-

nemaware, założona w 1986 roku przez małżeństwo Boba i Phyllis Jacobów, zasłynęła grami takimi jak *Defender of the Crown* (1986, reż. Kellyn Beck) oraz *It Came from the Desert* (1989, reż. David Riordan). Pojawiały się w nich np. postacie zwracające się bezpośrednio do gracza oraz majestatyczne symulacje jazdy kamery (Donovan, 2010, s. 181). Podobne eksperymenty przeprowadzała wytwórnia Lucasfilm Games. W grach pokroju *The Secret of Monkey Island* (1990, reż. Ron Gilbert) oraz *Loom* (1990, proj. Brian Moriarty) Lucasfilm stosował płynne jazdy wirtualnej kamery dotrzymującej kroku sterowanym postaciom (Donovan, 2010, s. 183).

W latach 90. XX wieku upowszechnienie płyt kompaktowych umożliwiło rozwój filmów partycypacyjnych, które dawały nieco większe możliwości eksploracji świata przedstawionego, a jednocześnie były bliższe kinu aktorskiemu. Do nich można zaliczyć między innymi *Mad Dog McCree* (1990, reż. David Roberts), *Night Trap* (1992, proj. Rob Fulop, James Riley), *7th Guest* (1993, proj. Graeme J. Devine, Rob Landeros), *The Last Bounty Hunter* (1994, American Laser Games), *Gabriel Knight 2: The Beast Within* (1995, proj. Jane Jensen), *Harvester* (1996, reż. Gilbert P. Austin) tudzież wspomnianą *Phantasmagorię* i *Urban Runnera*. Znakiem czasów był repertuar gatunkowy tychże filmów, dominowały: horror (*Night Trap*, *7th Guest*, *Harvester*, *Phantasmagoria*), kryminał (*The Beast Within*, *Urban Runner*) oraz western (*Mad Dog McCree*, *The Last Bounty Hunter*), a więc gatunki zwyczajowo klasyfikowane do filmów klasy B. Niski budżet, na jaki mogli sobie pozwolić twórcy owych filmów partycypacyjnych, szedł w parze z miernym aktorstwem oraz ograniczonymi możliwościami kierowania akcją (Perron, 2012, s. 322). Jak zaznacza Perron, wysoką popularność tego typu gier na początku lat 90. XX wieku można wytłumaczyć ówczesnym popytem na „nieliniarny sposób opowiadania oraz fotorealistyczne obrazowanie” (Perron, 2008, s. 127). Jednak ze względu na „koszty produkcyjne oraz brak plastyczności obrazu filmowego, idące w parze z ograniczoną grywalnością”, filmy partycypacyjne wykonane techniką *full motion video* straciły na znaczeniu w obliczu trójwymiarowych gier cyfrowych (tamże, s. 133).

Ograniczenia filmów partycypacyjnych

Do tego można dodać, że filmy partycypacyjne z lat 90. XX wieku cechowała powtarzalność pod względem poruszanych motywów. Wielokrotnie pojawiały się w nich teorie spiskowe o lokalnych notablach, którzy przemieniają ludzi w wilkołaki (*The Beast Within*) tudzież tajnej loży odpowiedzialnej za mordowanie mieszkańców prowincjonalnej mieściny (*Harvester*). Ten sam punkt wyjścia obrał francuski reżyser David Cage, realizując już w następnej dekadzie utwór *Fahrenheit* (2004).

Na poziomie streszczenia *Fahrenheit* ogranicza się do procesu dojrzewania Lucasa Kane'a, zaczytanego w *Tako rzecze Zaratustra* Nietzschego *everymana*, którego dusza zostaje opanowana przez tajemniczą sektę, a który jednak z czasem mierzy się w widowiskowym pojedynku z siłami zła. Tyle że zakres władzy gracza nad przebiegiem *Fahrenheit*a – choć iluzoryczny – angażuje go bardziej niż w poprzednich, wyżej wymienionych produkcjach, do czego przyczynia się przerzucenie ciężaru czynności na samego gracza. Przede wszystkim na poziomie **taktylnym** – każda czynność poza podstawowym ruchem wymaga naciśnięcia przycisku lub wykonania gestu kontrolerem, co umożliwi większą identyfikację z aktualnie sterowaną postacią. Na poziomie **percepcyjnym** – ponieważ rozmawiając z innymi postaciami, gracz musi szybko podejmować decyzje, obserwując pasek podzielony na strefy i wciskając przycisk, gdy punkt na pasku zatrzyma się na pożądanej strefie (co prowokuje gracza do zaangażowania w rozmowę). Na poziomie **temporalnym** – ponieważ już samo poruszanie się w obrębie danej sceny jest obliczone w czasie. Przykładowo Kane, już na początku gry dokonawszy rytualnego morderstwa, musi usunąć ślady zbrodni i wyjść z restauracji bez wzbudzenia podejrzeń siedzącego przy barze policjanta. Wreszcie, na poziomie **interpretatorskim** – gdyż oprócz Kane'a gracz steruje również postaciami go ścigającymi, a więc policjantką Carlą Valenti oraz Tylerem Milesem. Ten ostatni czynnik – kierowanie wieloma postaciami, a więc odgrywanie kilku ról – sprawia, że gracz może odczuwać iluzoryczną wprawdzie, ale całościową kontrolę nad wydarzeniami fabularnymi.

W momencie, gdy kanadyjski historyk i projektant Jonathan Lessard (2009) przypisał *Fahrenheitowi* odrodzenie „filmu interaktywnego”, dokonał się rzeczywiście renesans tej hybrydycznej formy filmowej. Rok później Cage wyreżyserował poprawioną pod względem spójności stylu wizualnego, a zarazem bardziej zróżnicowaną z perspektywy możliwych zakończeń produkcję *Heavy Rain* (2010), która przetarła szlaki zarówno jego kolejnej produkcji *Beyond: Two Souls* (2013), jak i niedawno wydanej *Detroit: Become Human* (2018). Śladem Cage'a podążyli między innymi pracownicy studia Telltale Games, od momentu sukcesu epizodycznych adaptacji serialu telewizyjnego *The Walking Dead* (2012) do upadku w 2018 roku taśmowo realizując kolejne transpozycje znanych seriali; a także Raoul Barbet i Michel Koch przy reżyserii *Life Is Strange* (2014), przełomowej serii utworów łączących w sobie trop „efektu motyla” z tematyką LGBT (Falkowska, 2016). Wszystkie wymienione w tym akapicie produkcje posługują się sprawdzoną formułą spopularyzowaną przez *Fahrenheit*a: wyrafinowanymi zabiegami plastycznymi renderowanymi za pomocą trójwymiarowych silników graficznych, cięciami montażowymi w momencie wykonywania przez gracza każdej czynności, wreszcie poddawaniem gracza presji czasu, która wymusza na nim niejako instynktowne dokonywanie nie-

odwracalnych w danej sesji decyzji (wyjąwszy *Life Is Strange*, które opiera się na mechanizmie cofania czasu).

Trzeba jednak zauważyć, że współczesna odmiana filmu partycypacyjnego, angażująca gracza za pośrednictwem kontrolerów – w tym także bezprzewodowych, jak wychodzący już z mody PlayStation Move (zob. Pitrus, 2012) – cierpi wciąż na szereg ograniczeń bądź niekonsekwencji stylistycznych. Przykładem mogą być właśnie gry Cage'a. Choć np. *Heavy Rain* posługuje się wyrafinowaną strukturą narratora niewiarygodnego, która odpowiadałaby „poetyce negatywnej” w ujęciu Artura Sandauera (1969, s. 367), gra łączy realistyczne sceny codziennych obowiązków domowych z ikonografią kina *noir* (oświetlenie w niskim kluczu, okrucieństwo wobec bohaterów), *cyberpunku* (znarkotyzowany agent posługujący się okularami VR), a nawet *torture porn* (główny bohater, Ethan Mars, może uratować swoje porwane dziecko jedynie wtedy, gdy wykona szereg z gruntu masochistycznych zadań). Podobna niekonsekwencja stylistyczna cechuje *Beyond: Two Souls*, której akcja ulega typowemu dla twórczości Quentin Tarantino pomieszaniu kolejności sekwencji. Przywołany zabieg – w przypadku gry Cage'a ewidentnie nieprzemysłany – wprawia w konfuzję, gdy np. po sprzeczce między debiutującą agentką a jej partnerem zawodowym następuje romantyczna kolacja we dwoje, a po naturalistycznej scenie wegetacji dziewczyny w slumsie użytkownik doświadcza wędrówki głównej bohaterki przez amerykańskie pustkowia. Z kolei w *Life Is Strange*, choć sterującą protagonistką gracz może na początku pierwszego odcinka zapobiec zastrzeleniu swojej przyszłej przyjaciółki przez agresywnego, zamożnego ucznia szkoły średniej, nie może w tej samej sekwencji np. powstrzymać szkolnego łobuza przed napastowaniem nerda. Niemniej jednak współczesne filmy partycypacyjne, oferując wielość zakończeń i podtrzymując bezustannie uwagę gracza, spełniają swoją funkcję jako utwory, których użytkownik może czuć się przynajmniej pozornie aktantem.

Prawdopodobnie jednak najlepszym przykładem filmu partycypacyjnego, który nie narzuca użytkownikowi linearnej narracji i otwiera go na wielość interpretacji treści, jest wykonany w zarzuconej już technologii *full-motion video* projekt Sama Barlowa pod tytułem *Her Story* (2015). Cała koncepcja utworu polega na oglądaniu zeznań Hanny Smith, podejrzanej w sprawie morderstwa jej męża Simona. Jednakże zeznania te nie są pogrupowane chronologicznie. Użytkownik, wpisując słowa kluczowe do wewnętrznej wyszukiwarki, otrzymuje zestaw nagrań wideo, które zgadzają się z wyszukiwaną treścią zeznań. Co za tym idzie, film jest pozbawiony nie tylko chronologicznego porządku, ale również linearnego stylu opowiadania. Zamiast tego *Her Story* jest idealnym przykładem – by użyć słów Manovicha – bazy danych: „Zamiast narracyjnej biografii mamy

tutaj bazę składającą się (...) [z] klipów wideo i tekstów, po których można poruszać się na wiele różnych sposobów” (Manovich, 2006, s. 335). *Her Story* jest więc bliższa kinu spod znaku Petera Greenawaya oraz Dzigi Wiertowa aniżeli tradycyjnym, nieawangardowym formom filmowym. Dlatego to właśnie utwór Barłowa otwiera nowe perspektywy na przyszłość dla filmu partycypacyjnego.

Fikcja interaktywności

A teraz wróćmy do przykładu *Bandersnatcha*. Produkcja Netfliksa wyzyskuje popularność gier cyfrowych z lat 80. XX wieku, jednak od współczesnych filmów partycypacyjnych jest znacznie uboższa. Wspomniany już bohater imieniem Stefan, ewidentnie zanurzony w cyberkulturze z epoki, planuje zaprogramowanie gry opartej na tytułowej fikcyjnej książce, więc udaje się do przedsiębiorstwa o jakże znamiennej nazwie Tuckersoft (łatwej do przemianowania na „Fuckersoft” lub „Suckersoft”), konotującej wyzysk pracowników i niską jakość oprogramowania. Opromieniony szef wytwórni proponuje zainteresowanemu pracę etatową w siedzibie Tuckersoftu lub *freelancing*. Użytkownik ma możliwość dokonania dwoistego wyboru, jednak gdy zdecyduje się pracować bezpośrednio dla Tuckersoftu, inny pracownik wytwórni Ritman poklepuje Stefana po ramieniu, mówiąc: „Przykro mi. Zła decyzja”. Następuje gwałtowna elipsa, po czym użytkownik dowiaduje się, że projekt okazał się kląpą. Nie jest wówczas w ogóle wytłumaczone, dlaczego *Bandersnatch* poniósł porażkę. Co więcej, sugerowanie użytkownikowi, że już na starcie podjął złą decyzję, z perspektywy konwencji filmu partycypacyjnego sprawia wrażenie osobliwego. Twórcy Netfliksa w ogóle nie wyobrażają sobie, żeby mogła odnieść sukces produkcja spoza wytwórni. Podobnie też – co udowadnia szereg nihilistycznych zakończeń, włącznie z morderstwem popełnionym przez bohatera na ojcu bądź uwięzieniem we własnej grze – nie próbują nawet pokazać graczowi domowego procesu tworzenia gry cyfrowej, który nie doprowadziłby Stefana do obłądzenia. Trudno się dziwić, skoro „najgłośniejsza bodaj technosceptyczna dystopia współczesnej popkultury”, której część stanowi *Bandersnatch*, „jest od trzeciego sezonu produkowana przez firmę, której metody działania budzą lęk wśród technosceptyków” (Junke, 2018, s. 86–87). Jednak, jak zauważone zostało na przykładach cytowanych powyżej, formuła „filmu interaktywnego” rodem z lat 90. XX wieku, w którym gracz ma do dyspozycji co najwyżej dwie opcje, okazuje się wysoce anachroniczna, nawet pomimo że została przeszczepiona na grunt telewizji na żądanie.

W tym kontekście zasadna jest jeszcze jedna uwaga. Biorąc pod uwagę dwoistość wyborów w *Bandersnatchu*, można porównać ów film ze słynną sceną z *Matriksa* (1999) Lany i Lilly Wachowskich, w której Morfeusz proponuje Neo

dwie pigułki: niebieską pozwalającą tkwić w iluzji i czerwoną, która uświadomi mu prawdę o otaczającej go rzeczywistości. Twórcy *Bandersnatcha* stawiają użytkownika również jedynie przed dwoma możliwymi wyborami, nie proponując mu żadnych alternatywnych rozwiązań w postaci tego, co Slavoj Žižek nazywa „trzecią pigułką” (za: Joseph, 2015, s. 455). Innymi słowy, ograniczają się do dość prymitywnej krytyki cyberkultury i gier cyfrowych jako iluzorycznej sfery życia prowadzącej do samozagłady, nie proponując zarazem wyborów, które pozwalałyby dostrzec samą rzeczywistość w tejsze iluzji. *Her Story* dostarcza użytkownikowi trzeciej pigułki, ze strzępków informacji pozwalając mu złożyć spójną, fikcjonalną całość. Tymczasem *Bandersnatch* narzuca użytkownikowi własne, nihilistyczne wersje wydarzeń. Biorąc pod uwagę ubóstwo możliwych rozwiązań akcji w porównaniu z *Heavy Rain*, *Bandersnatcha* trudno uznać za nowatorski „film interaktywny”, gdyż czerpie on bardziej inspirację z porzuconej dwie dekady temu konwencji filmów wykonanych w technice *full-motion video*. Dlatego też, używając stwierdzenia Aarsetha, sam termin należałoby „chyba najlepiej rozumieć właśnie jako fikcję: fikcję interaktywności” (Aarseth, 2014, s. 59).

Bibliografia:

- Aarseth, E.J. (2014). *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną* (tłum. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński). Kraków–Bydgoszcz: Korporacja Ha!art – Miejsce Kultury Cyfrowej w Bydgoszczy.
- Barthes, R. (1999). Śmierć autora (tłum. M.P. Markowski), *Teksty Drugie*, nr 1–2.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.
- Elsaesser, T. (2009). *The Mind Game Film*. W: *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, W. Buckland (Ed.). Chichester: John Wiley & Sons.
- Falkowska, M. (2016). Nie tylko brodaty twardziel, *Dwutygodnik*, nr 192, <https://www.dwutygodnik.com/artukul/6688-nie-tylko-brodaty-twardziel.html> (dostęp: 12.08.2019).
- Filiciak, M. (2013). *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*. Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Foucault, M. (1999). *Kim jest autor?* (tłum. M.P. Markowski). W: tenże, *Szaleństwo i literatura. Powiedziane, napisane*. Warszawa: Fundacja Aletheia.
- Goslin, A. (2018). *How to See all of Black Mirror: Bandersnatch's Alternate Endings*, <https://www.polygon.com/2018/12/28/18159507/black-mirror-bandersnatch-all-endings-netflix> (dostęp: 09.08.2019).
- Hales, C. (2005). Cinematic Interaction: From Kinoautomat to Cause and Effect, *Digital Creativity*, Vol. 16, No. 1.
- Harnick, C. (2018). *How Black Mirror: Bandersnatch, Netflix's Interactive Movie, Works*, <https://www.eonline.com/news/999793/how-black-mirror-bandersnatch-netflix-s-interactive-movie-works> (dostęp: 09.08.2019).

- Joseph, R. (2015). The Screened Stages of Slavoj Žižek: The Surplus of the Real, *College Literature*, Vol. 42, No. 3.
- Junke, D. (2018). Kto trzyma przed nami czarne lustro? Lęk przed technologią w *Czarnym lustrze* a nowe metody produkcji i dystrybucji seriali, *Kultura Współczesna*, nr 2.
- Lessard, J. (2009). Fahrenheit and the Premature Burial of Interactive Movies, *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, Vol. 3, No. 2.
- Manovich, L. (2006). *Język nowych mediów* (tłum. P. Cypryański). Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Marak, K., Markocki, M. (2016). *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Newman, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame, *Game Studies*, Vol. 2, No. 1.
- Perron, B. (2008). Interactive Movies. W: *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, M.J.P. Wolf (Ed.). Westport–London: Greenwood Press.
- Perron, B. (2012). *Interactive Movies*. W: *Encyclopedia of Video Games: A-L*, M.J.P. Wolf (Ed.). Westport–London: ABC-CLIO.
- Pitrus, A. (2012). *Heavy Rain, Move Edition*. Narracja w deszczu v.1.1. W: *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, A. Pitrus (red.). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Roetters, J. (2018). *Netflix Takes Interactive Storytelling to the Next Level With 'Black Mirror: Bandersnatch'*, <https://variety.com/2018/digital/news/netflix-black-mirror-bandersnatch-interactive-1203096171/> (dostęp: 09.08.2019)
- Sandauer, A. (1969). *Samobójstwo Mitrydatesa*. W: tenże, *Liryka i logika: wybór pism krytycznych*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Shatnoff, J. (1967). Expo 67: A Multiple Vision, *Film Quarterly*, Vol. 21.
- Stachówna, G. (2012). Francja lat trzydziestych: kino jako barometr. W: *Kino klasyczne*, T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska (red.). Kraków: Universitas.
- Szczekała, B. (2019). *Mind-game films. Gry z narracją i widzom*. Łódź: EC1.
- Willoughby, I. (2007). *Groundbreaking Czechoslovak interactive film system revived 40 years later*, <http://www.radio.cz/en/section/panorama/groundbreaking-czechoslovak-interactive-film-system-revived-40-years-later> (dostęp: 09.08.2019).
- Wolf, M.J.P. (2010). *The Medium of the Video Game*. Texas: University of Texas Press.
- Wolf, M.J.P. (2012). Crash of 1983. W: *Encyclopedia of Video Games: A-L*, M.J.P. Wolf (Ed.). Westport–London: ABC-CLIO.

Summary:

The Fiction of Interactivity: Participatory Films and their Constraints

This article aims to analyze critically a phenomenon described as “interactive films”, represented by *Black Mirror: Bandersnatch*. The author of the article, pointing out crucial problems with the interactivity of computer media as such, suggests the more pertinent name: “participatory films”. Tracing their history from the 1930s, through full-motion video games, to contemporary hybrids of three-dimensional digital games and film forms, the author shows their potentials and constraints. Thus, the author concludes that *Bandersnatch* is not an innovative phenomenon but an anachronistic continuation of the participatory films’ up-to-date achievements.

Keywords: *Bandersnatch*, interactive films, participatory films, video games, new media