

Od Teatrografu do seriali

O czechosłowackich interaktywnych projektach audiowizualnych

PIOTR MARECKI

25 kwietnia 2007 r. na swoim blogu czechofil i reporter „Gazety Wyborczej” Mariusz Szczygieł napisał: *Byłem na eksperymentalnym czeskim filmie interaktywnym z 1967. r. (projekt „Kinoautomat”), gdzie publiczność przy pomocy przycisków głosuje w trakcie seansu, jaki wariant akcji wybiera. Tytuł filmu „Człowiek i jego dom”, druga (jak mówią Czeši, „odnowiona”) premiera po 40 latach*¹.

Szczygieł nie zaznacza, że wspomniany film, *Kinoautomat: Člověk a jeho dům*, to nie tylko ciekawostka bohemistyczna, ale również interaktywna, przełomowa praca w historii nowych mediów. Projekt Radúza Činčery, powszechnie uznawany za pierwszy na świecie film interaktywny, został pokazany na targach EXPO w Montrealu w 1967 r. w pawilonie czechosłowackim, gdzie zrobił prawdziwą furorę. Publicysta „The New Yorkera” nazywał pawilon hitem ekspozycji i zachęcał do wybudowania pomnika pomysłodawcy² (entuzjastycznie o projekcie rozpisywały się także inne anglojęzyczne tytuły prasowe: „The Times”, „Life”, „The New York Times”). Postulat amerykańskiego dziennikarza nie został jednak spełniony, władze komunistycznej Czechosłowacji nie pozwoliły także sprzedać patentu na Zachód. Po pokazie w 1971 r. w Pradze, głównie ze względu na zagwarantowaną widzowi możliwość wolnego wyboru, film został „zapółkowany”. Projekcja z 2007 r., w której brał udział Mariusz Szczygieł, została zorganizowana przez córkę reżysera, Alenę Činčarovą. Kilka pokazów, które odbyły się w latach 2007-2010 w praskim kinie Svetořoz, oraz idące w ślad za nimi publikacje i opracowania zaczęły mapować prekursorski charakter działań naszych południowych sąsiadów w zakresie światowych eksperymentów interaktywnych. Po bliższym przyjrzeniu się intuicjom czechosłowackich artystów można śmiało postawić tezę, że zarówno na polu eksperymentu artystycznego, jak i ludycznego oddziaływania na cały naród Czechosłowacja była krajem prekursorskim w zakresie zacierania tradycyjnych podziałów na widza i autora, w eksperymentowaniu z językiem filmu, podważaniu tradycyjnych wyznaczników dzieła filmowego.

Przedmiotem mojego opisu będzie nie tylko projekt Činčery, ale także nawiązujące do niego eksperymenty telewizji czechosłowackiej, w tym aż dwa seriele interaktywne, w których brał udział – nie jest to informacja przesadzona – cały naród. W 1985 r. w czechosłowackiej telewizji powstał i był emitowany trzynastoodcinkowy serial *Rozpaky kuchaře Svatopluka*, czyli *Dylematy kucharza Świętopelka* (w reżyserii Františka Filipa, do scenariusza Jaroslava Dietla); publiczność decydowała o losach kariery zawodowej tytułowego bohatera i tym samym o treści każdego następnego odcinka. Kolejna interaktywna produkcja telewizji czechosło-

wackiej to serial detektywistyczny *Hříchy pro pátera Knoxe*, czyli *Grzechy dla ojca Knoxa* z 1992 r., na podstawie kryminalnej książki Josefa Škvorecký'ego, w adaptacji i reżyserii Dušana Kleina³. Publiczność współpracowała z twórcami filmu w zakresie zgadywania przyczyn popełnionych zbrodni i wykrycia przestępcy. Osoby, które odpowiadały prawidłowo, miały szansę pojawić się w następnym odcinku.

Kinoautomat

Mariusz Szczygieł tak relacjonował projekcję *Kinoautomatu* z 2007 r.:

Naga blondynka, owinięta tylko w ręcznik, na klatce schodowej dzwoni do drzwi sąsiedniego mieszkania. Facet otwiera i...

Stop.

– Ma wpuścić sąsiadkę czy nie – pyta moderator filmu spod ekranu.

Widzowie głosują pilotami (czerwony i zielony przycisk) i zależnie od wyniku głosowania wybiera się rozwój akcji⁴.

Wspomnianym „facetem” był nieprofesjonalny aktor Miroslav Horníček, bardzo znacząca postać czechosłowackiego życia publicznego, który w *Kinoautomacie* gra rolę Perta Nováka (obok Horníčka w projekcie wystąpili Miroslav Macháček, Josef Somr, Karla Chadimová, Libuše Švormová, Jan Libíček, Jiří Schmitzer i inni). W zamierzeniu twórców (scenarzysty Pavla Juráčka, reżyserów Jána Roháča, Vladimíra Svítáčka, technika Jaroslava Friče) film miał być czarną komedią. W trochę szerszym odczytaniu projekt przeradzał się w satyrę na demokrację (tytuł odnosił się do głównego hasła EXPO w Montrealu „Człowiek i jego świat”). W jeszcze innej interpretacji, bardzo bliskiej konotacjom interaktywnym, *Kinoautomat* to krytyczna wypowiedź na temat determinacji i pozornej władzy człowieka nad przypadkiem. Między poszczególnymi scenami filmu grający główną rolę Horníček wychodził na scenę, nawiązywał kontakt z publicznością, która za pomocą specjalnych automatów do głosowania decydowała o układzie i strukturze filmu.

Jak wskazuje Zdeněk Chrástek w pionierskiej na tle czeskiego filmoznawstwa pracy o *Kinoautomacie*⁵, projekt Činčery powinien być traktowany jako swoiste skrzyżowanie kina i teatru, wszak prawie połowa tej realizacji opiera się na kontakcie aktora/moderatora z widzami. Wychodząc z takiego założenia, czeski badacz odwołuje się do tradycji jeszcze wcześniejszej niż datowana na lata 60. XX w. autorstwa Emila Františka Buriana, który wraz ze swoim scenografem Miroslavem Kouřilem zaproponował model teatru audiowizualnego powstającego na styku teatru tradycyjnego i kinematografu (stąd nazwa projektu). Zdeněk Chrástek pisze o trzech elementach takiego teatru: „pasywnej” scenie tradycyjnej, „aktywnych” aktorach oraz projekcji, która aktywizowała niektóre elementy sceny, a tym samym grających aktorów. Całość spektaklu układała się zatem w głowie widza w kolaż projekcji i prawdziwego teatru spotykających się na scenie⁶.

Teatrograf zapoczątkował model „świeatnego” teatru, który później miał osławić Czechosłowację i stać się jedną z najbardziej do dzisiaj rozpoznawalnych atrakcji stolicy Czech, czyli Laterny Magiki. Z kolei ten wynalazek był dziełem ucznia twórcy Teatrografu – Alfréda Radoka, który podobnie jak Burian stale współpracował z projektantem i scenografem Josefem Svobodą. Ich wieloletnie

doświadczenie teatralne rozwinęło jeszcze pracę z obrazem w teatrze. Jak zaznacza Peter Hames w monografii czechosłowackiej Nowej Fali, innowacja teatru Radoka polegała na dowartościowaniu filmu w teatrze. Reżyser krzyżował propagandowe kroniki z fikcją, ścierał ze sobą obrazy, które wchodziły w dialog, wydobywał z tego swoisty rytm i w ten sposób oddziaływał na widza ⁷.

Największym sukcesem Radoka i Svobody było przygotowanie dla czechosłowackiego pawilonu w Brukseli na EXPO 58 Laterny Magiki, na pewien sposób korzystającej z doświadczeń Teatrografu i wcześniejszego teatru Radoka. W projekcie Laterna Magica projekcja była już nie tylko częścią scenografii scenicznej mającej imitować rzeczywistość. Film stał się filmem, a scena stała się sceną; w trakcie przedstawienia te media krzyżowały się ze sobą, wpływały na siebie, czas sceniczny musiał dostosować się do czasu filmowego. Laterna Magica, która okazała się bezsprzecznym sukcesem na EXPO 58, jest do dzisiaj uznawana za jeden z największych wynalazków czechosłowackiej Nowej Fali i ma stałe miejsce w repertuarze teatrów w Pradze. Z tym rodzajem teatru jako reżyserzy współpracowali m.in.: Evald Schorm, Miloš Forman, Jiří Trnka, Ján Kadár, Elmar Klos, Ján Roháč, Jiří Srnec, Jan Švankmajer i Juraj Jakubisko. W trakcie 50-letniej historii Laterny Magiki wyprodukowano ponad 30 przedstawień.

Twórcy *Kinoautomatu* nie ukrywali swoich inspiracji Teatrografem i Laterną Magiką, a formuła zaprezentowana w Kanadzie była naturalną formą postępu w tej specyficznej dla naszych sąsiadów mutacji kina i teatru (nie przez przypadek osoby decyzyjne postanowiły pokazać projekt podczas EXPO 67, niejako nawiązując do edycji sprzed 9 lat). Podstawowa różnica polegała na tym, że w Laternie widz otrzymywał gotowy tekst filmowy, zaś w *Kinoautomacie* sam decydował o jego rozwoju. W ambitnych planach czechosłowackich organizatorów projekt *Kinoautomat* miał mieć dwie wersje – jedną dla dorosłych, drugą dla dzieci, które miały decydować o losach popularnych animacji.

Premiera *Kinoautomatu* odbyła się 27 maja 1967 r. ⁸ Zdeněk Chrástek, który w archiwum zapoznał się z literackim scenariuszem projektu, zaznacza, że obok tradycyjnie napisanych scen pojawiają się tam „medytacje”, czyli partie teatralne, które wygłaszał moderator, podsumowując akcję i zachęcając do zabawy w decydowanie o dalszych losach filmu. Jedna z medytacji została poświęcona nauce obsługi urządzenia zaopatrzonego w dwa przyciski: zielony i czerwony. Sygnał, w zależności od tego, czy widz naciskał TAK czy NIE, był po konwersji przesyłany specjalnymi kablami do urządzenia, które liczyło głosy. Duże cyfry (ok. 50 cm) informujące o liczbie oddanych głosów były wyświetlane na specjalnym ekranie umieszczonym z dwóch stron głównego ekranu. Film był prezentowany z pięciu projektorów, zaś projektor główny cały czas wyświetlał obraz, nawet jeśli był widoczny zatrzymany ostatni kadr kończący poprzednią scenę. Wszystkie rolki pracowały jednocześnie, musiały być gotowe na różne scenariusze wieczoru. Moderator miał obliczoną ilość czasu na rozmowę z publicznością. Po wygłoszeniu przemówienia i oddaniu głosów ruszała kolejna rolka. Moderator musiał okres „medytacji” idealnie zmieścić w czasie, kiedy obraz był zatrzymany. W określonym momencie musiała także ruszyć rolka z następną sceną wybraną przez większą część widzów.

Same sceny alternatywne, spośród których widzowie wybierali, miały bardzo zbliżoną konstrukcję, tzn. podobne początki i zakończenia; inaczej rozwijała się akcja wewnątrz poszczególnych epizodów. Widzowie w trakcie filmu głosowali

8 razy; podczas EXPO w Montrealu w trakcie jednego seansu głosowały 124 osoby (odbywały się dwa przedstawienia dziennie). Sam film trwał 63 minuty, tymczasem cały interaktywny spektakl rozciągał się na 110 minut. Była to stała długość, uzależniona m.in. od tego, że mistrz ceremonii całe swoje przemówienie, ze względu na brak znajomości angielskiego, wygłaszał z pamięci (w jednym z wywiadów przyznawał, że wszystkie zdania miał wcześniej nagrane na magnetofonie) ⁹.

Podobne zasady głosowania obowiązywały podczas czechosłowackiej prezentacji filmu w 1971 r. w kinie Svetořoz w Pradze; wówczas w interaktywnym spektaklu brało udział około 350 głosujących. Podczas projekcji w 2007 r. używano już bezprzewodowych urządzeń do głosowania; widzom zaprezentowano także cyfrową wersję filmu, zatem moderator nie był uzależniony od długości taśmy, mógł dyskutować z publicznością dłużej. W charakterystyczny dla siebie sposób Mariusz Szczygieł, odnosząc się do sceny ze skąpo ubraną kobietą, komentował: *Podobno tylko raz się zdarzyło, że publiczność zagłosowała, że mężczyzna nie ma wpuścić sąsiadki do mieszkania. Kiedy gdzieś podczas projekcji w Kanadzie na widowni siedziały same zakonnice* ¹⁰.

Film *Kinoautomat* w latach 90. został pokazany w czeskiej telewizji publicznej jednocześnie na dwóch kanałach. Widzowie decydowali o wersji, którą chcieli oglądać, za pomocą pilotów. Córka Činčery (również realizatorka filmowa) dość krytycznie odniosła się do tego pomysłu, zaznaczając, że z oryginalnej idei jej ojca została wycięta część teatralna oznaczająca bezpośredni kontakt z widzem, niezwykłe dla projektu istotna ¹¹.

Dylematy kucharza Świętopelka

Serial Františka Filipa został nakręcony w latach 1983-1984, głównie w hotelu w Karlowych Warach. Emisję rozpoczęto w roku 1985, kolejne odcinki prezentowano raz na miesiąc, a jako że serial miał ich 13, to całość gry widzów i realizatorów rozciągnęła się na ponad rok. Spory odstęp czasowy między poszczególnymi odcinkami był spowodowany skomplikowaniem technicznym przedsięwzięcia. W roli głównej wystąpił Josef Dvořák, który był także moderatorem wieczoru w studiu czechosłowackiej telewizji (w decyzji realizatorów o moderowaniu tego projektu jest widoczny ukłon w stronę *Kinoautomatu*). Krytyczka Mirka Spáčilova tak zapowiadała serial w prasie: *Oprócz zabawy oferuje publiczności nawet specyficzny gatunek gry społecznej: widzowie będą mogli mieć wpływ na jego rozwój. W konkretnej sytuacji J. Dvořák poprosi publiczność o radę, przedstawi dwa warianty akcji, poczeka na wyniki głosowania widzów i biorąc je pod uwagę, ustawi dalsze „kucharskie” życie* ¹².

Rola widzów obecnych w studiu polegała na decydowaniu o dalszych losach kucharza Svatopluka Kuřátka, czyli Świętopelka Kurczątka. W kolejnych 13 odcinkach obserwowali oni jego awans zawodowy od pomiatanego przez przełożonych niskiego rangą kucharza w podrzędnym hotelu Slovan do szefa jednej z większych restauracji uznanego hotelu Interhotel Vltava w Pradze. Świętopelk Kurczátko to typowy bohater szwejkowski – mało asertywny, niebohaterski, dość tępawy, który chce się dostosować do otaczającej rzeczywistości, być przeciętny; los i przypadek popychają go jednak do większych ról, a pomagają mu w tym widzowie mający władzę nad jego karierą zawodową.

W pierwszym odcinku bohater pojawił się jako nowy w kuchni, gdzie zobaczył pomagającą kobietę, która źle i dość powoli przygotowywała knedliki (wrzucała je do gotującej się wody w taki sposób, że w trakcie wyjmowania każdy z nich był inaczej ugotowany). Po zatrzymaniu obrazu moderator zastanawiał się na głos, czy bohater ma zwrócić jej uwagę, czy raczej przejść obok, nie występując z szeregu. Siedzący w studio widzowie (było ich łącznie 63) zdecydowali, żeby kucharz adept jednak interweniował. Stosunek głosów wyniósł 37 „za” do 26 „przeciw”.

Obok ekranu, na którym emitowano serial, zamieszczono dwa słupki, które w trakcie głosowania zaczynały migotać i wyświetlać liczby. Każdy z widzów miał w ręku dość duże i niezbyt poręczne urządzenie z widocznymi przyciskami: TAK (zielony) i NIE (czerwony). Po wskazaniu pozytywnym zapala się pomarańczowa lampka, po negatywnym głosowaniu światelko zaczynało migotać; w ten sposób można było rozpoznać, który z widzów w jaki sposób zagłosował. Widzowie trzymali urządzenia przed sobą, na tabliczkach mieli także naklejone informacje o swoich profesjach (w studiu pojawiał się przekrój społeczeństwa – kucharz, chemik, psycholog, gospodyni domowa, profesor, emerytka, sportowiec, dyrektor, pracownica). Josef Dvořák angażował także widzów, pytał o wytłumaczenie decyzji, konsultował fabułę, pozwalał siedzącej na sali studentce uruchomić serial. W efekcie pierwszego głosowania Kurczątko, zgodnie z decyzją widzów, energicznym ruchem bardzo szybko włożył knedliki do gotującej się wody. Inżynierka, która głosowała na tak, zapytana przez moderatora o motywację, odpowiedziała: *Najważniejszy jest knedel i jego jakość*¹³.

W przypadku tego serialu o losach bohatera mieli zadecydować nie tylko widzowie w studio wyselekcjonowani przez realizatorów, ale także cały naród. Na początku odcinka czwartego, w części przeznaczony dla moderatora, Josef Dvořák zaapelował do widzów przed telewizorami w całym kraju, aby na czas trwania epizodu wyłączyli wszystkie niepotrzebne urządzenia elektryczne w swoich domach. W momencie, kiedy miało nastąpić głosowanie, moderator poprosił o połączenie z główną rozdzielnią prądu w kraju, mieszczącą się na ul. Jungmannowej w Pradze. Będący na linii inżynier Rejlek, odpowiedzialny za zarządzanie energią w kraju, poinformował, że gdyby w jednym momencie elektrownia dostała sygnał zapotrzebowania na moc czterech milionów 100-watowych żarówek, byłoby to zauważalne na wskaźnikach.

Moderator Dvořák zwrócił się do widzów przed odbiornikami, żeby – jeśli są za wersją TAK – we wskazanym momencie zapalili na 5 sekund światło w swoich domach; po krótkiej przerwie prosił o tę samą czynność widzów zdecydowanych zagłosować przeciw. Inżynier Rejlek poinformował, że według jego danych w głosowaniu wzięło udział około dwóch milionów osób. W trakcie tego odcinka telewizja wysłała swoje kamery do dzielnicy Bohnice (Praga 8) – w momencie, kiedy Josef Dvořák prosił o głosowanie, widać było realny efekt, czyli migające światła w blokach na osiedlu.

Reżyser František Filip tak tłumaczył swoją decyzję o uczynieniu projektu interaktywnym: *Różne problemy wahającego się kucharza Świętopelka przeżywają wszyscy, w miejscu pracy i w domu, każdy po swojemu. Dzięki zabawnemu głosowaniu co do ważnych dylematów serialowego bohatera może się dowiedzieć czegoś o nas samych, o naszych wzajemnych relacjach*¹⁴.

Grzechy dla ojca Knoxa

Kolejny interaktywny serial telewizji czechosłowackiej został zrealizowany w 1992 r. Scenariusz Dušana Kleina powstał na podstawie wydanej w 1973 r. powieści kryminalnej Josefa Škvorecký'ego. Reżyserii podjął się autor scenariusza. Główną rolę w tym detektywistycznym serialu odgrywała Zlata Adamovská, która w kolejnych odcinkach stawiała się swego rodzaju detektywem mimo woli. Wcielała się w rolę piosenkarki Evy Adams, która w każdym epizodzie podejmowała działania związane z innym rodzajem grzechu. Telewizja czechosłowacka reklamowała ten projekt jako przeniesienie w przeszłość o 25 lat i jednocześnie grę. W specjalnych zapowiedziach przyciągano widza możliwością otrzymania nagród. W zapowiedzi telewizyjnej pojawiała się informacja, że akcja serialu w pewnym momencie się zatrzyma, a widz będzie miał szansę zadzwonić i odpowiedzieć na fundamentalne pytanie zagadki detektywistycznej: kto jest sprawcą i kto popełnił zbrodnię?¹⁵

Szkieletem zarówno powieści Škvorecký'ego, jak i serialu Dušana Kleina było 10 przykazań autorstwa angielskiego duchownego katolickiego Ronald Arbutnotta Knoxa, który przyjaźnił się z pisarzem Gilbertem Keithem Chestertonem. Obydwaj lubowali się w kryminałach i spisali 10 przykazań, które są uznawane za najlepszy kodeks tego, co wolno i czego nie wolno w opowieści detektywistycznej. Przykładowo dwa pierwsze przykazania brzmią: 1. *Złoczyńcą musi być ktoś, o kim wspomniano wcześniej w opowieści*; 2. *Wszystkie nadprzyrodzone i nienaturalne przyczyny są wyłączone*¹⁶.

W trakcie emisji odcinka, na 15 minut przed końcem, reżyser krzychał z reżyserki: *Stop!* i zatrzymywał akcję. Dušan Klein informował widzów, że wszystkie wskazówki zostały już wyjawione, zarządził 5-minutową przerwę i zachęcał do telefonowania do studia¹⁷. Zapowiadano także piosenkę, w trakcie której widzowie dzwonili i głosowali, podając numer przykazania naruszone w danym odcinku. Na ekranie było widać asystentki odbierające telefony (na 47 odpowiedzi tylko 9 było prawidłowych), oraz aktorów, którzy – podobnie jak widzowie – nie znali zakończenia (dostali niepełne scenariusze, bez kilku końcowych stron) i czekali na rozwiązanie odcinka. Po piosence następowały kolejne sceny serialu, w których zagadka była wyjaśniana. Dawano także możliwość napisania do telewizji listu ze wskazaniem odpowiedzi. Do czechosłowackiej telewizji napłynęły łącznie 1483 listy. W nich było 873 prawidłowych odpowiedzi. W trakcie odcinka przez cały czas był widoczny zegar, a widzowie uświadamiali sobie, że projekt dzieje się w czasie rzeczywistym.

Komentatorzy, którzy omawiali serial, zaznaczali, że kwestie interaktywności nie były tak klarowne, jak w przypadku *Dylematów kucharza Świętopelka*. Najlepiej pokazała to liczba listów – w trakcie serialu w latach 80. głosowało dwa miliony osób, kilka lat później niewiele ponad półtora tysiąca. Zwycięzczynię wylosowano z grona 9 osób, które zgłosiły prawidłową odpowiedź. Jaroslav Lupínek, przedstawiciel firmy LAS sponsorującej przedsięwzięcie, poinformował o nagrodach. Zwycięzczyni otrzymała zestaw Hi-Fi Power Pack typ SPP 90-RC-CD firmy Schneider, 4,5 litra Becherovki, dietetyczne pożywienie Biostar i książki *Grzechy dla ojca Knoxa* z autografem autora. Nagrody miały zostać wysłane pocztą¹⁸. Zwycięzcom gwarantowano także pojawienie się w kolejnych odcinkach w rolach drugoplanowych.

Zaproponowana powyżej archeologia mediów wydaje się bogata poznawczo, zwłaszcza jeśli porównać ją z osiągnięciami polskich filmowców na obszarze realizacji interaktywnych utworów audiowizualnych. Dopiero w 2010 r. polski twórca Dawid Marcinkowski przedstawił projekt *Sufferrosa*¹⁹ okrzyknięty pierwszym rodzimym filmem interaktywnym²⁰. Pomimo że zagraли w nim znani aktorzy i twórcy, m.in. Beata Tyszkiewicz i Michał Urbaniak, a sam obraz profesjonalnie zrealizowała około stuosobowa ekipa, projekt nie zyskał większego rozgłosu i ma status eksperymentalnego dzieła galeryjnego²¹.

PIOTR MARECKI

¹ M. Szczygieł, *Kinoautomat*, <http://www.mariuszszczygieł.com.pl/345, blog/kinoautomat> (dostęp: 24.05.2014).

² *Kinoautomat*, <http://www.kinoautomat.cz/index.htm?lang=gbr> (dostęp 24.05.2014).

³ Podstawowe informacje o serialach podają za: J. Moc, *Seriály od A do Z. Lexikon českých seriálů*, Edice ČT, Praha 2009.

⁴ M. Szczygieł, dz. cyt.

⁵ Z. Chrástek, *Kinoautomat – vznik a uvedení prvního českého interaktivního filmu*, Brno 2011.

⁶ Tamże, s. 16.

⁷ Por. P. Hames, *Československá nová vlna*, Nakladatelství KMa, s. r. o., Praha 2008.

⁸ Kanadyjska edycja EXPO (pod hasłem „Człowiek i jego świat”) odbywała się w aż siedmiu salach ekspozycyjnych (wcześniejsza w Brukseli tylko w jednej) i trwała od 27 kwietnia do 29 października 1967 r.

⁹ „Filmové a televizní noviny”, 28 grudnia 1967, s. 3.

¹⁰ M. Szczygieł, dz. cyt.

¹¹ Informacja zawarta w pracy Radki Fuksovej *Interaktivní televizní seriály České televize: „Rozpaky kuchaře Svatopluka” a „Hříchy pro pátera Knoxe”*, Brno 2011. Większość danych

o sposobach głosowania podają za tym źródłem.

¹² M. Spáčilova, *Kuchař v rukou diváků*, „Svobodné slovo”, 11 stycznia 1985, s. 5.

¹³ Za ścieżką dźwiękową 1. odcinka pt. *Kuřátko*.

¹⁴ František Filip w rozmowie z Mirką Spáčilovą: *Kuchař v rukou diváků*, dz. cyt., s. 5.

¹⁵ Por. R. Fuksova, dz. cyt.

¹⁶ *Seriál Hříchy pro pátera Knoxe*, <http://krimi-seriály.juk.cz/hrichypropateraknoxe/> (dostęp: 24.05.2014).

¹⁷ Cytat za ścieżką dźwiękową serialu, odcinek 1. pt. *Intimní záležitost*.

¹⁸ Informacja zawarta w pracy Radki Fuksovej (dz. cyt.).

¹⁹ *Sufferrosa (Neo-Noir) Interactive Movie by David Marcinkowski*, <http://www.sufferrosa.com/> (dostęp: 24.05.2014).

²⁰ Warto pamiętać, że ten sam twórca w 2002 r. zrealizował wideoklip *Webeo* (dla Smolika), który można nazwać interaktywnym.

²¹ O filmach interaktywnych i *Sufferrosie* pisali m.in. M. Śluziński, *Interaktywne filmy*, „Masz Wybór” 2010, nr 1, s. 26-27 i D. Sikora, *Sufferrosa*, <http://www.techsty.art.pl/magazyn/magazyn7/rec/Sufferrosa.html> (dostęp: 24.05.2014).