

# Między kalkulacją a kreacją

## Status współczesnego kina 3D

ADAM ANDRYSEK

Od początku swego istnienia kino było ściśle związane z towarzyszącą mu technologią. Wystarczy wspomnieć eksperymenty Georges'a Mélièsa, który przez kreatywne operowanie kamerą uzyskiwał wiele nowatorskich trików filmowych otwierających szerokie pole do dalszego rozwoju X muzy, czy też próby udźwiękowania kina za pomocą różnych systemów, takich jak Vitaphone, Photophone czy Movietone. Historia kina – szczególnie amerykańskiego – to więc także historia rozwiązań technicznych pogłębiających doświadczenia immersyjności. Jednym z takich rozwiązań jest stereoskopia, dająca odbiorcom złudzenie głębi obrazu prezentowanego na ekranie.

Dynamika rozwoju i upowszechniania kina 3D może budzić spore zainteresowanie. Filmy tego typu, do niedawna jeszcze postrzegane w kategoriach przejściowej mody, na stałe zagościły w repertuarach kin i wydają się odporne na wszelką krytykę sceptyków tej technologii. Czy jednak rzeczywiście nie są one jedynie przejściową modą? Wszak nie mamy tu do czynienia z pierwszym „zrywem” kina 3D – fotograficzne i filmowe eksperymenty na tym polu były prowadzone od dawna. Warto przypomnieć na przykład, że *Bwana Devil* (reż. Arch Oboler), czyli pierwszy pełnometrażowy kolorowy film fabularny w technologii 3D, zagościł na ekranach kin już w 1952 r. Czy zatem można sądzić, że trzeci wymiar nie odejdzie po raz kolejny w niepamięć i nie stanie się jedynie kinematograficzną ciekawostką dla wąskiej grupy pasjonatów? I – co ważniejsze – czy współcześni twórcy rzeczywiście potrafią wykorzystać (oraz czy wykorzystują) efekt trójwymiarowości w sposób kreatywny i oryginalny, przeciwstawiając się tym samym myśleniu o 3D jako o kinie estetyzacji powierzchniowej? W dalszej części artykułu postaram się odpowiedzieć na te pytania – oczywiście w stopniu, w jakim jest to możliwe obecnie, kiedy niejednoznaczny status kinematografii 3D podlega nieustannemu dookreślaniu.

Świadczenia prób uprzestrzennienia obrazu filmowego można znaleźć już w 1910 r., kiedy to niemiecki wynalazca Oskar Messter *rozpoczął wprowadzanie na rynek miniaturowego kina oraz odpowiadających mu trójwymiarowych filmów dźwiękowych, które nazwał „Alabastra”*<sup>1</sup>. Rozwiązanie Messtera polegało na rozwinięciu pomysłu znanej iluzji optycznej, wdrożonej do teatru i opatentowanej w 1863 r. przez Henry'ego Dircksa i Johna Henry'ego Peppera<sup>2</sup>. Mechanizm działania Ducha Peppera (ang. *Pepper's Ghost*) polegał na nałożeniu (przez użycie odpowiednio mocnego oświetlenia) lustrzanego odbicia aktora ukrytego przed widzami na niewidoczną dla nich szybę, ustawioną pod odpowiednim kątem między sceną a widownią<sup>3</sup>.

Jako że Alabastra Messtera prezentowały głównie występy muzyczne oraz tańce, były ściśle zsynchronizowane z towarzyszącymi im nagraniami audio, które z racji ograniczeń technologicznych fonografu mogły trwać nie więcej niż cztery minuty. Krótkie formy filmowe z towarzyszeniem dźwięku, prezentowane na specjalnej przenośnej scenie o wymiarach 10 x 13 x 10 stóp (3,05 x 3,96 x 3,05 metra), mimo wszystkich ograniczeń zdobyły dużą popularność i spotkały się z zadziwiająco pozytywną recepcją <sup>4</sup>.

Dlaczego więc wydaje się, że kinematografia 3D dopiero od niedawna zakorzeniła się na stałe w nowomediálním krajobrazie? Sądzę, że wiąże się to z silną symbiozą tej technologii i kina cyfrowego. Z jednej strony wykorzystanie nośnika cyfrowego redukuje koszty związane z dystrybucją filmu (film można nawet przesłać online bezpośrednio do kina), a co za tym idzie, pozwala na jego wyświetlenie w większej liczbie kin. Z drugiej strony coraz więcej filmów 3D jest nagrywanych jedynie na nośniku cyfrowym, wymuszając na właścicielach zarówno multipleksów, jak i kin studyjnych inwestowanie w nowoczesne projektory.

Za prawdziwy przełom, który gwałtownie przyspieszył procesy asymilacji trzeciego wymiaru w salach kinowych, można uznać *Avatara* (2009). I chociaż *blockbuster* Jamesa Camerona nie był pierwszym pełnometrażowym dziełem w technologii cyfrowego stereoskopowego 3D (tytuł ten przypada filmowi *Mali agenci 3D: Trójwymiarowy odjazd* /2003/ w reżyserii Roberta Rodriguez), bez wątpienia stał się kamieniem milowym i to dzięki niemu historię filmowej trójwymiarowości można podzielić roboczo na okres „przed *Avatarem*” i „po *Avatarze*”. Przed *Avatarem* trzeci wymiar był domeną niewielkiej liczby wybranych kin oraz sal typu IMAX, w których prezentowano głównie krótkie (około 30-minutowe) filmy dokumentalne lub (rzadziej) pełnometrażowe filmy animowane w rodzaju *Ekspresu polarnego* (*The Polar Express*, 2004) Roberta Zemeckisa. Szczególną popularnością w tym okresie cieszyła się także *Stacja kosmiczna 3D* (*Space Station*, 2002, reż. Toni Myers) – 47-minutowy film dokumentalny przedstawiający pracę astronautów na orbicie ziemskiej, nakręcony (głównie) w przestrzeni kosmicznej za pomocą specjalnych kamer IMAX MSM 3D30 <sup>5</sup>. Po *Avatarze* efekt 3D zagościł także w wielu pełnometrażowych dziełach nieanimowanych, natomiast twórcy przestali bać się możliwości ewentualnych skarg widzów na bóle głowy spowodowane zbyt długą percepcją stereoskopowego obrazu.

Najlepszym dowodem są oczywiście liczby: w roku premiery dzieła Jamesa Camerona liczba filmów 3D goszczących na ekranach światowych kin wynosiła 23 (rok wcześniej było ich tylko 8). Jedynie 5 z nich to tzw. konwersje, czyli obrazy zrealizowane w technologii 2D, a następnie komputerowo przetwarzane w procesie postprodukcji na format 3D. W 2010 r. liczba filmów 3D wzrosła do 38, z czego aż 16 stanowiły konwersje <sup>6</sup>. Trend konwertowania filmów był oczywiście bezpośrednim wynikiem ogromnego sukcesu *Avatara*, jednak – o czym wielkie studia filmowe miały przekonać się niebawem – stanowił także jeden z głównych powodów tymczasowego zrażenia się części widowni do „nowej” technologii. Odbiorcy zlaknieni wrażeń podobnych do tych, których doświadczali podczas seansu filmu Camerona, niejednokrotnie trafiali na słabe jakościowo filmy 3D. Zarówno krytycy filmowi, jak i widzowie uczestniczący w seansach *Gwiezdnych wojen: Części I – Mrocznego widma* (*Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*, 1999, reż. George Lucas, wersja 3D: 2012) zwracali uwagę na znikome wykorzystanie efektu



1920: *Bitwa Warszawska*, reż. Jerzy Hoffman (2011)

głębi w trójwymiarowym obrazie. Mało pochlebne opinie o konwersji wpłynęły na decyzję o czasowym wstrzymaniu procesu przerabiania pozostałych części sagi <sup>7</sup>. Przykładem nieudanej konwersji jest również *Starcie Tytanów 3D* (*Clash of the Titans*, 2010) w reżyserii Louisa Leterriera. Po latach w jednym z wywiadów sam twórca przyznał, że decyzja studia filmowego o pospiesznym przepracowaniu obrazu była motywowana jedynie chęcią większego zarobku <sup>8</sup>. Finansowa motywacja stojąca za dystrybucją trójwymiarowych filmów jest zresztą uzasadniona: Chuck Tryon, autor książki *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Media Convergence*, podaje, że produkcje 3D mogą przyciągać trzy razy więcej widzów niż ten sam tytuł wyświetlony w 2D <sup>9</sup>.

Problematyka konwertowania filmów na potrzeby rynku trójwymiarowego jest jednak bardziej skomplikowana. Zapoznanie się z wieloma różnorodnymi dziełami w 3D powstałymi w ostatnich latach potwierdza tezę o gorszej jakości wizualnej filmów konwertowanych w porównaniu z obrazami od początku produkowanymi w technologii stereoskopowej. Zauważa to między innymi Patryk Tomiczek, następująco oceniając konwersję *Mrocznego widma: Z konwersją filmów zrealizowanych w 2D do trójwymiaru wiążą się techniczne ograniczenia i na tym etapie rozwoju tej technologii niemożliwe staje się dorównanie na płaszczyźnie czysto technologicznej filmom, które od początku były realizowane i przeznaczone do 3D. Nie dorównuje im także „Mroczne widmo”* <sup>10</sup>. Posługiwanie się trzecim wymiarem wymaga bowiem przede wszystkim odmiennego od dotychczasowego sposobu wi-

zualnego konstruowania poszczególnych ujęć. Operator musi dostosować do nowej technologii wiele używanych przez siebie i sprawdzonych sposobów kształtowania przestrzeni. Tych problemów świadom jest chociażby Sławomir Idziak, jeden z czołowych polskich operatorów działających w Hollywood. W wywiadach udzielanych przy okazji pracy na planie filmu *1920: Bitwa Warszawska* (2011, reż. Jerzy Hoffman) niejednokrotnie zwracał uwagę na specyfikę filmowania w 3D. Jedno z największych zagrożeń czyhających na operatora tego rodzaju dzieł dotyczy przedstawienia na ekranie czerni. Głęboka czerń, z powodzeniem funkcjonująca chociażby w dwuwymiarowym kinie *noir*, w przypadku trójwymiaru staje się *dziur[a]*, w którą niejako wpada efekt stereoskopowy. Czerń powoduje spłaszczenie obrazu<sup>11</sup>.

Warto nadmienić, że problem przekłamań kolorystycznych dotyczy także ogólnej palety barw całego filmu. Polaryzacyjne okulary 3D powodują wyraźne przyciemnienie i stonowanie kolorów odbieranego obrazu. Istotne jest więc specjalne przygotowanie wielu elementów dzieła jeszcze przed przystąpieniem do fazy zdjęć. Przykładem może być film *Hobbit: Niezwykła podróż* (*The Hobbit: An Unexpected Journey*, 2012, reż. Peter Jackson), w którym zarówno scenografia, jak i kostiumy zostały stworzone w odpowiednio jaskrawej kolorystyce, aby podczas seansu 3D wyglądały jak najbardziej naturalnie.

Problemy kolorystyczne, szczególnie wyraźnie manifestujące się w przypadku konwersji, nie są jednak jedynymi mankamentami spotykanymi w dziełach tego typu. Efektem procesu przekształcania, kosztującego nawet 120 000 dolarów za minutę<sup>12</sup>, często są również tzw. kartonowe plany. Między poszczególnymi planami w ramach ujęcia nie występuje efekt głębi, wskutek czego widzowie mają wrażenie ich sztucznego ułożenia w konkretnej odległości od siebie. Tymczasem odpowiednio, kreatywne operowanie przestrzenią w filmach 3D ma ogromne znaczenie, dlatego też wywołanie u widza realnego poczucia głębi i chęci zanurzenia się w obserwowany obraz jak dotąd wymaga użycia specjalistycznych kamer 3D już na planie zdjęciowym.

Jedną z niewielu udanych konwersji stworzył zresztą sam James Cameron. Stojący za sukcesem *Avatara* reżyser udowodnił, że jest świadom nie tylko możliwości ponownego wprowadzenia na ekrany hitów kinowych w 3D, lecz także trudności związanych z procesem ich sztucznego uprzestrzenniania. Pojawienie się *Titanica* (1997) w wersji 3D w 2012 r. (w setną rocznicę zatonięcia statku), pomijając zarzuty o mało wyrafinowaną chęć wzbogacenia się przez tzw. odcinanie kuponów od dawnego sukcesu, dowiodło, że nieudane konwersje niekoniecznie wynikają z ograniczeń samego procesu technologicznego. Michał Walkiewicz, pisząc o *Titanicu*, zauważył, że efekty 3D, choć nie mogą równać się z „*Avatarem*”, czy nawet „*Hugonem i jego wynalazkiem*”, są jak ozdobna wstęga oplatająca każdy element scenografii – od odmierzającego czas do nieuchronnej zagłady zegara, w który wpatruje się bohater, przez mosiężne stery, na których w krytycznym momencie zaciskają dłonie spanikowani marynarze, po zamulone, rozpadające się na naszych oczach dokumenty z zatopionego sejfu<sup>13</sup>. Krytyk jednocześnie zwraca uwagę na wyjątkowo sensualną iluzję haptyczności uzyskiwaną przez efekt 3D, pisząc, że warto wybrać się na wznowienie choćby po to, by „dotknąć” rzeczonych faktur i zbadać owe kształty; przespacerować się zadymlonymi halami maszynowni i podnieść z pokładu kawałek góry lodowej<sup>14</sup>.

Z racji specyfiki „nowej” technologii, w trójwymiarowym filmie nie sprawdzają się już jednak zbyt dynamiczne ruchy kamery, szybkie travellingi, kamera z ręki, gwałtowne zmiany planów połączone z teledyskowym montażem itp. Paradoksalnie więc, a także niejako wbrew ideologii wielkich studiów filmowych, efekt 3D najlepiej funkcjonuje nie w filmach sensacyjnych, science fiction czy fantasy<sup>15</sup>, lecz w dziełach silnie oddziałujących na widza przez kreatywne operowanie przestrzenią świata przedstawionego. Wrażenie głębi staje się zatem czymś więcej niż tylko zwykłą atrakcją wizualną. Przykładem potwierdzającym potencjał zawarty w interesującym oddziaływaniu przestrzenią jest chociażby wyjątkowo pozytywna recepcja *Piny* (2011) Wima Wendersa. Michał Walkiewicz podkreśla, że *trójwymiarową „Pinę” po prostu trzeba przeżyć w kinie. Zobaczyć na własne oczy i usłyszeć na własne uszy. Zwłaszcza, że Wenders wyciska z 3D naprawdę sporo – tasuje planami i perspektywami, na przemian angażuje widza w ruch sceniczny i ustawia go w pozycji biernego obserwatora*<sup>16</sup>. Z kolei Paweł T. Felis zauważa, iż *Wim Wenders dokonał niemożliwego i jako pierwszy udowodnił, że trzeci wymiar to coś więcej niż zręczna zabawka w rękach wielkich wytwórni. Za kilkadziesiąt lat będzie zapewne wspominany jako ten, który zapoczątkował przeobrażenie nowoczesnej technologii w sztukę*<sup>17</sup>.

*Pina* utorowała drogę kolejnym oryginalnym tanecznym realizacjom w technologii 3D. Warto tu przywołać fakt, że jeden z bardziej nowatorskich i interesujących projektów tego typu również jest związany z nazwiskiem Jamesa Camerona, którego *Avatar* Wim Wenders uważa za arcydzieło kina 3D<sup>18</sup>. Dzięki między innymi specjalnym kamerom stworzonym przez zespół Camerona, 6 czerwca 2013 r. odbyła się trójwymiarowa rejestracja *live* baletu *Jeziro łabędzie* Czajkowskiego w wykonaniu Teatru Maryjskiego w Petersburgu. Wydarzenie transmitowano w 50 krajach świata. Zarówno *Pina*, jak i ów projekt dowodzą, że współcześni twórcy są świadomi możliwości, które w realizacjach tego typu niesie ze sobą wykorzystanie technologii 3D.

11 października 2013 r. na ekranach polskich kin pojawiła się *Grawitacja* (*Gravity*, reż. Alfonso Cuarón) – dzieło, które wielu krytyków filmowych obwołało następcą *Piny* w kategorii twórczego wykorzystania technologii 3D w budowaniu imponującego widowiska. I choć trudno polemizować z faktem, że *Grawitacja* jest wysokobudżetowym filmem science fiction, właściwy jej sposób kształtowania przestrzeni zbliża ją raczej do dzieła Wendersa niż do współczesnych hollywoodzkich blockbustów. Długie, powolne ujęcia astronautów dryfujących w przestrzeni kosmicznej niejednokrotnie przywodzą na myśl specyficzną formę tańca. Dzięki umieszczeniu akcji na orbicie ziemskiej operator filmu, Emmanuel Lubezki, miał znacznie większą niż tradycyjnie swobodę w komponowaniu skomplikowanych, nieoczywistych ujęć. Kamera została tu wyzwolona ze sztywnych ram, poruszając się w przestrzeni nie tylko wraz z bohaterami, ale także niezależnie od nich, wskutek czego widzowie niejednokrotnie tracą punkt zaczepienia. Efekt 3D dodatkowo potęguje wrażenie głębi i bezkresu kosmosu, dzięki czemu – w połączeniu ze swobodną kamerą – zostaje wzmocnione zjawisko immersji w świat przedstawiony. W artykułach poświęconych najnowszemu filmowi reżysera *Ludzkich dzieci* (*Children of Men*, 2006) podkreślano wyjątkowość wizualnej strony *Grawitacji*, o czym może świadczyć cytat: *Cuarón wspólnie z synem Jonasem (współscenarzystą), operatorem Emmanuelem Lubezkim i magikiem efektów specjalnych Timem Webberem*

stworzyli dzieło, w którym udało się przekroczyć barierę między oglądaniem filmowego spektaklu a uczestnictwem w nim<sup>19</sup>.

Kinematografia 3D dojrzeła. Potwierdzenia tej tezy nie trzeba szukać daleko: na ekranach kin od pewnego czasu regularnie pojawiają się filmy, których ambicje związane z użyciem trzeciego wymiaru wykraczają poza zadziwienie widzów pociskiem przelatującym tuż obok ich głów – chociaż takie efekty wciąż są popularne i niekoniecznie zawsze muszą być oceniane negatywnie. Jednym z ciekawszych, a także lepiej przyjętych trójwymiarowych dzieł ostatnich lat był *Hugo i jego wynalazek* (Hugo, 2011) Martina Scorsese. Recenzenci entuzjastycznie opisywali jego nowy film, zwracając uwagę na swobodę, z jaką czerpie on z nowych możliwości kształtowania formy filmowej: *Twórcy wykorzystują efekty przestrzenne, mnożąc spektakularne ujęcia – bawią się perspektywą, stosują skomplikowane jazdy i ruchy kamery. Oddziałują na wszystkie zmysły – sugerują zapachy kawy i kwiatów, buchają widzom w nos parą lokomotywy, zrzucają ich w przepaść, gonią w pościgu, tworzą złudzenie dotyku psiego futra. Wykorzystują możliwości nowego medium, eksperymentują, cieszą się nim*<sup>20</sup>. W tym akurat przypadku trzeci wymiar okazał się idealnym narzędziem pozwalającym na ożywienie ważnego etapu (fabularyzowanej) historii kina przed oczyma współczesnych widzów. Ten sam obraz oglądany w wersji 2D nie oddziałuje już tak mocno.

Problematyka filmów 3D ma jednak wyraźnie ambiwalentne nacechowanie. Z jednej strony można odnieść wrażenie, że odbiorcy zaprzyjaźnili się już z nowoczesną technologią i coraz chętniej oglądają tego typu dzieła. Wybór wersji dwuwymiarowej najczęściej jest obecnie powodowany względami finansowymi, a nie rozczarowaniem technologią<sup>21</sup>. Z drugiej strony w dyskusji na temat trzeciego wymiaru nieustannie powracają kwestie chłodnej kalkulacji finansowej. Trzeba bowiem pamiętać, że to niejednokrotnie odgórne decyzje dystrybutorów wymuszają oglądanie dzieł w 3D. Taka sytuacja miała miejsce chociażby w przypadku *Iron Mana 3* (2013, reż. Shane Black), który – choć jest konwersją (o czym głośno się nie mówi) – w polskich kinach pojawił się jedynie w formacie trójwymiarowym. W podobnych przypadkach decyzja dystrybutora pociąga za sobą przynajmniej dwa negatywne skutki: (1) widzowie są pozbawieni wyboru między dwiema wersjami filmu, w związku z czym muszą kupić droższy bilet na seans o (prawdopodobnie) przeciętnej jakości efektu 3D; (2) brak wersji 2D może sugerować odbiorcom, że film został nakręcony w wersji 3D – nie spodziewają się więc oni jakości konwersji.

Widzów rozczarowanych efektem stereoskopowego 3D starają się do niego przekonać także sami twórcy nieustannie usprawniający technologię. Nagromadzenie ujęć opierających się na szybkich ruchach kamery u wielu osób powodowało dyskomfort związany z ciągłymi próbami wyłowienia szczegółów z nieostrego obrazu. Odpowiedzią na ten problem miała być technologia HFR (ang. *High Frame Rate*), polegająca na rejestracji i wyświetlaniu obrazu z prędkością dwa razy większą niż standardowa – 48 klatek na sekundę. Innowacyjne rozwiązanie, wprowadzone przez Petera Jacksona w filmie *Hobbit: Niezwykła podróż*, przez widzów przyzwyczajonych do prędkości 24 klatek na sekundę zostało jednak uznane za sztuczne i ostatecznie nie cieszyło się przewidywanym powodzeniem. W istocie wyraźnie redukowało ono problem braku satysfakcjonującej ostrości wyjątkowo dynamicznych sekwencji, działało się tak jednak kosztem wrażenia nienaturalnego, przyspieszonego ruchu postaci w kadrze.

Na początku 2013 r. w jednym z wydań serwisu Onet.technowinki pojawił się artykuł o prowokacyjnym tytule: *Technologia 3D jest martwa?*<sup>22</sup> Autor tekstu zauważył, że czołowi producenci sprzętu podczas targów elektroniki użytkowej CES 2013 skupili się głównie na wyświetlaczach typu OLED oraz telewizorach Ultra HD, pomijając kwestie związane z technologią 3D. Wspomniany artykuł skłonił mnie do podjęcia próby odpowiedzi na pytanie zawarte w jego tytule. Otóż, moim zdaniem, technologia 3D rzeczywiście jest martwa, jednak wyłącznie na polu domowej rozrywki. Przyczyna takiego stanu rzeczy prawdopodobnie leży w rozmiarze ekranu. Efekt trójwymiarowości na domowym, 40-calowym telewizorze nie oferuje odpowiedniej głębi, którą są w stanie dostrzec widzowie nie tylko w kinie IMAX, ale i w zwykłej sali kinowej. Technologia 3D w kinie wydaje się natomiast bezpieczna, wciąż jest jednak zmuszona lawirować między podejściem kreatywnym a komercją, czego dowodem może być sala kinowa Škoda 4DX, oferująca widzom wrażenia rodem z parków rozrywki w trakcie seansów pełnometrażowych, hollywoodzkich hitów. *24 rodzaje efektów specjalnych, zaangażowane niemal wszystkie zmysły, aktywne fotele, specjalne dyfuzory rozpylające wodę, unikalny system nawiewu, który omiata szybę podmuchem wiatru, a do tego system emisji zapachów oraz specjalne lampy wysyłające błyski piorunów*<sup>23</sup> – to wszystko oferuje zmodernizowana za około milion euro<sup>24</sup> sala w jednym z warszawskich centrów handlowych. Dotychczasowe opinie na temat seansów w tej technologii są pozytywne. Odbiorcy chwalą bardzo dobrą synchronizację ruchów foteli, podmuchów powietrza oraz innych elementów oddziałujących na zmysły z wydarzeniami rozgrywanymi się na ekranie. Co ciekawe, szczególnie zaskakujące dla wielu osób okazały się ruchy foteli, które są znacznie gwałtowniejsze, niż można było się spodziewać po tego rodzaju doświadczeniu. Zachwalane są także specjalne rurki zamocowane po obu stronach głowy, które – emitując krótkie podmuchy powietrza – symulują strzały oddawane przez bohaterów. Jako jeden z mankamentów technologii jest natomiast wymieniana stosunkowo głośna praca mechanizmów fotela oraz wentylatorów produkujących wiatr<sup>25</sup>. Z pewnością z biegiem czasu sale typu Škoda 4DX zostaną dopracowane.

W tym miejscu nasuwa się jednak fundamentalne pytanie: czy rzeczywiście tego pragną współcześni widzowie multipleksów? Być może tak; w końcu Škoda 4DX stanowi jedynie rozwinięcie koncepcji i marzeń, które wśród teoretyków i badaczy kina pojawiały się już w latach 50. ubiegłego wieku. W 1953 r. Morton Heilig, późniejszy twórca wynalazku zwanego Sensorama Simulator, przewidywał rozwój kina w kierunku doświadczenia multisensorycznego: *Zapachy zostaną zredukowane do podstawowych jakości, analogicznie do tego, jak kolor dzieli się na kolory podstawowe. Intensywność zapachów zostanie nagrana na taśmę magnetyczną, która w rezultacie będzie kontrolować ich wypuszczenie z fiolek do systemu klimatyzacyjnego. Z czasem wszystkie z powyższych elementów (wzrok, słuch, zapach, dotyk i smak) zostaną nagrane, zmiksowane i będą wyświetlane elektronicznie*<sup>26</sup>. W historii kina nieustannie widać więc dwa ścierające się ze sobą dążenia: z jednej strony do utrzymania statusu filmu jako sztuki, której naczelnym miejscem ekspozycji jest sala kinowa z wyraźnie oddzielonymi przestrzeniami widza i ekranu, z drugiej natomiast do możliwie maksymalnego realizmu i naśladownictwa rzeczywistości, co się wyraża w „łamaniu” bądź przekraczaniu dwuwymiarowej bariery ekranu i zmierzaniu ku maksymalnej immersji.

Pierwsza z wymienionych tendencji wiąże się ze strachem przed zanikiem dwuwymiarowej przestrzeni ekranu na rzecz trójwymiarowości, w której widz będzie całkowicie zanurzony. Czołowym teoretykiem wyrażającym takie obawy był Rudolf Arnheim, według którego film mógł się ukonstytuować jako samodzielna sztuka właśnie dzięki swym brakom, czyli elementom oddalającym rejestrację filmową od – jak mawiał badacz – „prostackiego realizmu”. Autor zachwalał więc brak koloru (film na taśmie czarno-białej pozwala na wyłonienie się nowych stosunków kolorystycznych, nieistniejących w rzeczywistości) i krytykował upowszechnianie kina dźwiękowego. Z punktu widzenia rozważań dotyczących technologii 3D bardzo istotnym ograniczeniem w reprodukcji rzeczywistości jest według Arnheima redukcja głębi. Pozbywanie się płaskiej powierzchni na rzecz głębi sprawia, że film przestaje się różnić od tego, co możemy zaobserwować na scenie<sup>27</sup>. Jednocześnie zanikają też granice obrazu, które bardzo wyraźnie wydzielają film z rzeczywistości i pozwalają na wiele manipulacji artystycznych. Tradycja związana z niechętnym stosunkiem do kina 3D jest aktualna i dziś, po wielu dekadach od pierwszych też sformułowanych w tym kontekście przez niemieckiego teoretyka<sup>28</sup>.

Historycznych korzeni drugiej z wymienionych tendencji można upatrywać już na początku XX w. Wynalazki takie, jak Alabastra czy Kinoplastikon, dowodzą ciągłej tęsknoty widzów za przekraczaniem bariery ekranu, za jeszcze silniejszą immersją w świat przedstawiony. Co ciekawe, tendencja ta nie wyklucza prób zachowania wysokiej rangi filmu przez utrzymanie go w tradycyjnej dla niego przestrzeni sali kinowej. Obecna popularność kinematografii 3D, której jedną z przyczyn jest walka przemysłu filmowego z indywidualnym odbiorem filmów na przenośnych lub domowych ekranach, nie jest oczywiście pierwszym takim zrywem. Można wręcz odnieść wrażenie, że w przypadku kinematografii mamy do czynienia ze swoistą historyczną amnezją: strach związany z końcem kina nieustannie powracał przy okazji pojawiania się nowych technologii (re)produkcji obrazu. Tradycjoniści wciąż starają się dowieść prymatu celuloиду nad tzw. cyfrą, przekonując, że cyfrowe kopie filmów nigdy nie uzyskają tak dobrego poziomu nasycenia kolorystycznego, jak taśma celuloidowa (tę tematykę podejmuje chociażby dokument *Side by Side* Christophera Kenneally’ego z 2012 r.). Dawniej „niebezpiecznymi” technologiami, w zależności od kontekstu historycznego, były telewizja, VHS czy DVD. Wieszczono, że z biegiem czasu widz zamiast na wyjście do kina będzie się decydował się na bardziej komfortowe rozwiązania odbiorcze, czyli głównie na domowy odbiór filmów<sup>29</sup>. Każdy kolejny *boom* na kinematografię 3D pokrywał się w czasie z zaistnieniem „zagrożeń” tego rodzaju. Nawet w pierwszej dekadzie XX w. za pomocą iluzji optycznej, stanowiącej fundament działania Kinoplastikonów (technologiczne rozwinięcie pomysłu Messtera) oraz filmów określanych jako Alabastra, chciano przywrócić do łask krótkie formy, coraz silniej wypierane przez znacznie dłuższe, pełnometrażowe produkcje.

Można zatem stwierdzić, że od początków istnienia kino zawierało pierwiastek zwiastujący własną śmierć. Dążenie do możliwie najsilniejszej immersji, zbliżenia doznania kinematograficznego do rzeczywistości, paradoksalnie redukuje „filmowość” owego doznania na rzecz imitacji czy wręcz symulacji rzeczywistości<sup>30</sup>. Nieustanne rozwijanie i usprawnianie możliwości zarówno projektorów, jak i systemów dźwiękowych (np. przez wdrożenie do kin otaczającego widza systemu Dolby Atmos) sprawia, że kino przestaje być kinem, a coraz bardziej zaczyna sta-



wać się życiem. I chociaż rozwiązania multisensoryczne zapowiadane w połowie XX w. wciąż stanowią pieśń (dość odległej) przyszłości (Škoda 4DX nadal bardziej przypomina kina 4D i 5D, obecne w przestrzeni parków rozrywki oraz wesołych miasteczek, niż poważne ogniwo w łańcuchu ewolucji kinematografii), to prawdopodobnie gdyby nie ograniczenia technologiczne, takie zastosowania z powodzeniem funkcjonowałyby w kulturze audiowizualnej już teraz.

Co ciekawe, kinematografia 3D wpływa także na kolektywne doświadczenie związane z projekcją filmu w kinie. Z jednej strony multipleksy walczą o widzów właśnie przez wdrażanie coraz lepszych rozwiązań technologicznych i projekcje dzieł trójwymiarowych, czym bez wątpienia wygrywają z domowym odbiorem filmów. Jednak z drugiej strony okulary niezbędne podczas projekcji stereoskopowej stanowią, jak się wydaje, swoistą barierę oddzielającą od siebie widzów. Seans 3D w coraz mniejszym stopniu jest doświadczeniem zbiorowym, które ma miejsce podczas „tradycyjnych” projekcji. Redukcja płaskiej przestrzeni ekranu na rzecz głębi akcentuje jednostkową immersję w świat przedstawiony. To „ja”, a nie „my”, staje się częścią diegezy. Być może receptą na przywrócenie walorów kolektywnego doświadczenia kinematograficznego byłoby podążanie w kierunku trójwymiarowego kina interaktywnego, jednak takie działanie jeszcze silniej niż obecnie zwróci uwagę widza na samą technologię, za pomocą której dany obraz został stworzony. To poczucie towarzyszy widzom chociażby w trakcie seansów w salach typu IMAX, choć jest ono również obecne podczas projekcji 3D w innych kinach. W tym kontekście wystarczy po raz kolejny powołać się na doświadczenia związane z percepcją dwóch części trylogii *Hobbit* w reżyserii Petera Jacksona w technologii High Frame Rate, kiedy to wrażenie oglądania obrazu wyświetlanego z prędkością 48 klatek na sekundę wyraźnie narzuca się widzom w trakcie seansu, nie pozwalając tym samym na głęboką immersję<sup>31</sup>.

Mimo wszystko kino wciąż utrzymuje swój status kulturowy, choć nieustannie pojawiają się kolejne prognozy dotyczące jego rychłego upadku w dobie streamingu online oraz wszechobecności smartfonów. Moim zdaniem filmy 3D nie pełnią roli ostatniej deski ratunku przed zdominowaniem kinematografii przez liczne nowe dyspozytywy, do których należą chociażby okulary Google Glass opierające swój mechanizm działania na projekcji obrazu bezpośrednio na siatkówkę oka. Czy na naszych oczach do audiowizualności zaczyna wkraczać epoka Cinema 3.0, czas wyraźnej redukcji roli przestrzeni kina we współczesnej kulturze audiowizualnej?<sup>32</sup> Na odpowiedź na to pytanie trzeba jeszcze poczekać.

ADAM ANDRYSEK

<sup>1</sup> K. Loew, *Tangible Specters: 3-D Cinema in the 1910s*, „Film Criticism” 2013, t. 37-38, nr 3 (1), s. 91.

<sup>2</sup> Zob. tamże, s. 88.

<sup>3</sup> Zob. tamże.

<sup>4</sup> Zob. tamże, s. 91-92.

<sup>5</sup> Zob. *Space Station 3D (2002)*, [http://www.imdb.com/title/tt0290296/technical?ref\\_=tt\\_ql\\_dt\\_7](http://www.imdb.com/title/tt0290296/technical?ref_=tt_ql_dt_7) (dostęp: 31.10.2013).

<sup>6</sup> Zob. *Is it Real or Fake 3D?*, <http://realorfake3d.com/> (dostęp: 4.06.2013).

<sup>7</sup> Por. N. Finke, EXCLUSIVE: No More „Star Wars” 3D Prequel Releases; Lucasfilm Passes To Focus On New Trilogy, <http://www.deadline.com/2013/01/exclusive-no-more-star-wars-3d-prequel-releases-lucasfilm-passes-to-focus-on-new-trilogy/> (dostęp: 4.06.2013).

<sup>8</sup> Zob. M. Ryan, Director Admits 3D Was „Gimmick To Steal Money From The Audience”, [http://www.huffingtonpost.com/2013/05/28/louis-leterrier-now-you-see-me\\_n\\_3333311.html](http://www.huffingtonpost.com/2013/05/28/louis-leterrier-now-you-see-me_n_3333311.html) (dostęp: 4.06.2013).

- <sup>9</sup> C. Tryon, *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Media Convergence*, New Brunswick – New Jersey – London 2009, Kindle Edition, 1. 985.
- <sup>10</sup> P. Tomiczek, „Mroczne widmo” po latach, <http://stopklatka.pl/-/6228163,-mroczne-widmo-po-latach> (dostęp: 31.10.2013).
- <sup>11</sup> A. Bielak, *Sławomir Idziak o 3D specjalnie dla Stopklatki*, <http://stopklatka.pl/-/6656442,slawomir-idziak-o-3d-specjalnie-dla-stopklatki> (dostęp: 2.06.2013).
- <sup>12</sup> Zob. B. D. Johnson, *3-D Invasion*, „Maclean’s” 2008, nr 30-31.
- <sup>13</sup> M. Walkiewicz, *A statek płynie*, <http://www.filmweb.pl/reviews/A+statek+p%C5%82ynie-12675> (dostęp: 10.11.2013).
- <sup>14</sup> Tamże.
- <sup>15</sup> Mam na myśli potoczne rozumienie gatunku wykorzystywane przez dystrybutorów oraz sieci kinowe do celów marketingowych. Wyjątkiem od opisanej reguły na razie zdaje się jedynie *Grawitacja* Alfonso Cuaróna, o której piszę w dalszej części artykułu.
- <sup>16</sup> M. Walkiewicz, *Taniec nas ocali?*, <http://www.filmweb.pl/reviews/Taniec+nas+ocali-11947> (dostęp: 3.06.2013).
- <sup>17</sup> P. T. Felis, *Pina*, [http://film.gazeta.pl/film/1,22-535,10501702,Pina\\_\\_\\_\\_\\_html](http://film.gazeta.pl/film/1,22-535,10501702,Pina_____html) (dostęp: 3.06.2013).
- <sup>18</sup> Zob. tamże.
- <sup>19</sup> K. Pasternak, *Jaka piękna katastrofa*, <http://www.polityka.pl/kultura/film/1557331,1,recenzja-filmu-grawitacja-rez-alfonso-cuaron.read> (dostęp: 31.10.2013).
- <sup>20</sup> K. Wawer, *Hugo, filmowiec*, <http://stopklatka.pl/-/6249557,hugo-filmowiec> (dostęp: 3.06.2013).
- <sup>21</sup> Por. L. Thomas, *Have filmgoers seen through the 3D hype? Movie fans fed up with inflated cinema prices opt for traditional 2D screenings*, <http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2086535/Movie-fans-fed-3D-cinema-prices-opt-traditional-2D-screenings.html> (dostęp: 4.06.2013).
- <sup>22</sup> Por. [Marek], *Technologia 3D jest martwa?*, <http://technowinki.onet.pl/biznes/technologia-3d-jest-martwa,1,5389944,artykul.html> (dostęp: 4.06.2013).
- <sup>23</sup> A. Cichmiński, *Pierwsza w Polsce sala Škoda 4DX*, <http://stopklatka.pl/-/58582705,pierwsza-w-polsce-sala-skoda-4dx> (dostęp: 2.06.2013).
- <sup>24</sup> M. Wojtczuk, *Pierwsze w Polsce kino 4DX. „Fotele skaczą na boki”*, [http://warszawa.gazeta.pl/warszawa/1,34889,13956932,Pierwsze\\_w\\_Polsce\\_kino\\_4DX\\_Fotele\\_skacza\\_na\\_boki\\_.html](http://warszawa.gazeta.pl/warszawa/1,34889,13956932,Pierwsze_w_Polsce_kino_4DX_Fotele_skacza_na_boki_.html) (dostęp: 2.06.2013).
- <sup>25</sup> Wymienione opinie dotyczące technologii 4DX pochodzą z artykułu oraz komentarzy do tekstu z portalu „Spider’s Web”, zob. P. Grabiec, *Sprawdziliśmy Škoda 4DX – salę kinową wartą milion euro*, <http://www.spidersweb.pl/2013/07/kino-skoda-4dx.html> (dostęp: 11.11.2013).
- <sup>26</sup> M. Heilig, *El Cine del futuro: The Cinema of the Future*, „Presence” 1992, nr 1.3, s. 283, za: A. M. Lippit, *Three Phantasies of Cinema – Reproduction, Mimesis, Annihilation*, „Paragraph” 1999, t. 22, nr 3, s. 217.
- <sup>27</sup> Zob. A. M. Lippit, dz. cyt., s. 219.
- <sup>28</sup> Zob. R. Arnheim, *Film jako sztuka*, tłum. W. Wertenstein, Warszawa 1961, s. 13-29.
- <sup>29</sup> Zob. C. Tryon, dz. cyt., l. 861-871.
- <sup>30</sup> Zob. A. M. Lippit, dz. cyt., s. 222.
- <sup>31</sup> Zob. C. Tryon, dz. cyt., l. 1006-1011.
- <sup>32</sup> Zob. też alternatywne rozumienie terminu „Cinema 3.0” zaproponowane przez Kristen Daly w jej artykule *Cinema 3.0: The Interactive-Image*, „Cinema Journal” 2010, nr 1.