

Marcin Zwolan

ORCID: 0000-0003-3707-2748

Wydział Filologiczny

Uniwersytet Gdański

Iluzoryczny dotyk i pozorna głębia. Haptyczność i immersja w filmie 3D

Słowa kluczowe: film 3D, immersja, haptyczność, Bi Gan, taktylność

Keywords: 3D film, immersion, haptic visuality, Bi Gan, tactility

Wstęp

Filmy 3D na pozór nie otwierają nowych perspektyw do zastosowania teorii badawczych związanych z haptycznością i immersyjnością. Dzieje się tak, ponieważ w dyskursie teoretycznym o odbiorze kina 3D wyraźnie dominuje centralna rola zmysłu wzroku, którą Thomas Elsaesser i Malte Hagener (2015, s. 148) nazywają paradygmatem okulocentrycznym. Jakość obrazu stereoskopowego, określana przez Miriam Ross (2015, s. 2) „cielesnym zaangażowaniem w gęste, taktylne pole widzenia”, wciąż pozostaje czymś umownym, złudzeniem optycznym naśladowującym sposób, w jaki oko ludzkie interpretuje odległość, głębię i fakturę obiektów rozlokowanych w przestrzeni (Ross, 2015, s. 1). Warto jednak zauważyć, że wspomniane cechy odwołują się nie tylko do percepcji wzrokowej, ale także do taktylnego doświadczenia, o czym świadczą wzmianki o „głębi” i „fakturze”. Najbardziej zastanawiający jest jednak rozdźwięk pomiędzy dwoma określeniami: „złudzeniem optycznym” i „cielesnym zaangażowaniem”. W niniejszym artykule chciałbym skupić się na wyjaśnieniu tego napięcia za pośrednictwem teorii przedstawionych przez badaczy obrazu stereoskopowego, Miriam Ross i Yonga Liu. Rozważania Ross o hiperhaptyczności, stanowiące rozwinięcie refleksji Laury U. Marks na temat haptycznej percepcji obrazu, pomogą rozstrzygnąć, czy filmy 3D rzeczywiście wykraczają poza okulocentryzm. Z kolei kategorie realizmu proponowane przez Liu posłużą określeniu, na czym polega immersja w odbiorze obrazu 3D. Aby zilustrować wnioski i dociec, czy technika stereoskopowa tworzy tylko iluzję haptyczności czy umożliwia trwałe wrażenie cielesnego uczestnictwa, przyjrę się kilku filmom 3D z ostatniego dziesięciolecia. Chciałbym niniejszym zaznaczyć, że celem artykułu nie jest

stworzenie wyczerpującego zestawienia obrazów odnoszących się do wspomnianych wątpliwości. Poniższe tytuły zostały wybrane ze względu na ich rozpoznawalność – wzbudziły bowiem kontrowersje w obiegu festiwalowym i kinowym, w dużym stopniu dzięki niecodziennemu wykorzystaniu techniki stereoskopowej.

Analizowane filmy pochodzą z różnych kręgów kulturowych, ale łączy je odejście od spektakularnego zastosowania 3D typowego dla kina atrakcji na rzecz eksperymentów formalnych podważających (lub próbujących podważyć) okulocentryczny charakter odbioru obrazu filmowego. Alfonso Cuarón korzysta z głębi widzenia stereoskopowego w *Grawitacji* (2013), kreując realistyczną wizję zagubienia w kosmosie. Gaspar Noé i Takashi Miike proponują zaś zaskakująco konserwatywne zastosowanie technologii 3D, używając jej w kontekście kameralnego kina erotycznego w *Love* (2015) lub subtelnej narracji *jidai-geki*¹ w *Harakiri: śmierci samuraja* (2011). Werner Herzog kontynuuje eksperymenty formalne w ramach estetyki dokumentu poprzez fotografowanie tytułowej *Jaskini zapomnianych snów* (2010) w technice stereoskopowej. Wspomniane próby rozszerzenia zastosowań obrazu 3D w różnych konwencjach gatunkowych i stylistycznych ukazują zróżnicowane podejścia do kategorii haptyczności i immersji. Po przyjrzeniu się, w jaki sposób postrzegana jest technika stereoskopowa przez doświadczonych twórców, skupię się również na filmie *Długa podróż dnia ku nocy* (2018) chińskiego twórcy Bi Gana. Młody reżyser w swoim drugim pełnym metrażu dystansuje się od starszego pokolenia, oferując rozwiązania formalne odnoszące się bezpośrednio do napięcia pomiędzy złudzeniem optycznym i cielesnym zaangażowaniem.

Teoria haptyczności i immersji w odbiorze obrazu 3D

W swojej książce *3D Cinema: Optical Illusions and Tactile Experiences* Miriam Ross odnosi się do badań Laury U. Marks dotyczących haptycznej percepcji obrazu dwuwymiarowego, nadając filmom 3D cechę hiperhaptyczności. Marks zakłada, że haptyczne widzenie odwraca hierarchię odbioru w percepcji optycznej. Fizyczna obecność obrazu okazuje się bowiem ważniejsza od znaczenia, które ze sobą niesie. Dzięki tej zależności kontakt z filmem może okazać się dla widza doświadczeniem zmysłowym, a zwłaszcza taktylnym (Marks, 2000, s. 163). To z kolei sprawia, że odbiorca staje się elementem uczestniczącym w konstrukcji obrazu (Marks, 2000, s. 185). Ross (2015, s. 24), odwołując się do tej zależności, stwierdza, że kino 3D urozmaica to doświadczenie wrażeniem bezgranicznej głębi, co konstytuuje efekt hiperhaptyczności. Ma on związek z pozornie materialną obecnością obiektów w przestrzeni wizualnej (Ross, 2015, s. 25). Iluzja namacalności i zwielokrotnienia płaszczyzn głębi funkcjonuje dzięki

¹ Jidai-geki, czyli dramaty historyczne, których akcja przeważnie rozgrywa się w okresie Edo (1603–1867). Tę uproszczoną definicję zaproponował William V. Costanzo w książce *World Cinema Through Global Genres* (2014, s. 52).

dwóm rodzajom paralaksy: negatywnej, gdzie obraz jest ulokowany pomiędzy widzem i ekranem, oraz pozytywnej, uwydatniającej trójwymiarowe relacje przestrzenne dostrzegalne już w obrazie 2D (Ross, 2015, s. 5). Ross (2015, s. 41) zaznacza, że aktywność zmysłowa publiczności w trakcie oglądania obrazu stereoskopowego ulega natężeniu dopiero po uznaniu konwencji odbiorczej opartej na „podwojonym widzeniu” (*doubled spectatorship*). Badaczka wskazuje tutaj na nieustanne oscylowanie pomiędzy dwoma biegunami taktylnej recepcji: widz wyczuwa materialne cechy obrazu, jednocześnie będąc świadomym, że są iluzoryczne. Czy można więc mówić o zaangażowaniu kilku zmysłów naraz, czy zaledwie o uczestnictwie w umownym, niezmiennie okulocentrycznym spektaklu? W odróżnieniu od obrazów dwuwymiarowych opisywanych przez Marks, które Ross (2015, s. 24) określa jako fragmentaryczne, rozmyte i wymagające dużego zaangażowania u odbiorcy, film 3D jest przejrzysty i wyraźny, co sugeruje zwrot w kierunku percepcji optycznej. Odbiór zmysłowy okazuje się więc ograniczony do ludzkiego oka i iluzji haptyczności.

Aby dociec, na czym ta iluzja polega, warto przyjrzeć się czynnikom przesądającym o tym, że złudzenie namacalności jest wiarygodne i możliwe do utrzymania. Yong Liu (2018, s. 29–30) rozpoznaje trzy rodzaje realizmu w odbiorze filmu 3D, odwołując się do koncepcji Miriam Ross (2015, s. 93), w której metody uczestnictwa warunkowane są przez płynne i zmienne koncepcje percypowania obrazu stereoskopowego, związane z kontrastem pomiędzy immersją i świadomością optycznej iluzji. Pierwszy rodzaj realizmu wiąże się z naturalistycznym, mało ostentacyjnym stylem, tożsamym z założeniami formalnymi kina dokumentalnego; drugi z autentyzmem w technice narracyjnej, symptomatycznym dla obrazów o tematyce obyczajowej; trzeci zaś dotyczy immersji – narracyjnej lub spektakularnej. Pojęcie immersji jest najbliższe zagadnieniu haptyczności kina, ponieważ odnosi się do wrażenia „pochłonięcia” przez ekran, umożliwiającego zgłębianie przestrzeni i zdarzeń, których widz nie może doświadczyć w życiu codziennym. Liu, opisując tę właściwość, przygląda się m.in. *Grawitacji* Alfonso Cuaróna, gdzie technika stereoskopowa ułatwia identyfikację z postacią walczącą o przeżycie w przestrzeni kosmicznej.

Próby zastosowania haptyczności i immersji w filmach 3D

Spektakularny charakter obrazu 3D zachęca filmowców do tworzenia kina atrakcji w konkretnej konwencji gatunkowej, co często kończy się nadużyciem efektownych bodźców wizualnych i wrażeniem sensorycznego przeciążenia. W *Krwawych walentynkach* (2009, reż. Patrick Lussier) i *Piranii 3D* (2009, reż. Alexandre Aja) twórcy wykorzystują technikę stereoskopową z dużym entuzjazmem, atakując widza kilofem przecinającym pole paralaksy negatywnej lub niekończącą się falą krwiożerczych ryb, która napiera z głębi ekranu. Owen Weetch (2016, s. 70) określa podobne zabiegi mianem zwyczajowo pojawiającego się nadmiaru, tłumacząc je niedostatecznie przemyślaną ekspresją

przestrzenną. Wiele pokrewnych przypadków znajdziemy też w najnowszym kinie fantastycznonaukowym. Vivian Sobchack (2014, s. 284) w eseju o zaniku cech gatunkowych filmów science fiction w dobie technologicznego postępu diagnozuje brak obrazów, które oprócz spektakularnej powierzchowności oferowałyby wątki rezonujące z problemami współczesności. W idealnym świecie ekspresja przestrzenna w filmie 3D nie odwoływałaby się jedynie do pokus kina atrakcji, ale także do warstwy narracyjnej. Jednym z filmów spełniających te warunki jest *Grawitacja*.

W filmie Cuaróna spektakularne cechy obrazu 3D zostają świadomie wykorzystane do odwzorowania doświadczenia astronautów uwięzionych w próżni kosmosu. Yong Liu określa kreację świata przedstawionego w *Grawitacji* jako zniekształcone i niespójne kontinua przestrzenne, rozpięte pomiędzy bezkresem przestrzeni zewnętrznej i duchotą wnętrza kapsuły (2018, s. 85). Obraz 3D wydaje się rozłożony na nieskończone płaszczyzny głębi, a wrażenie ciągłości przestrzennej zostaje zwielokrotnione przez wydłużenie pojedynczych ujęć i cyfrowe tuszowanie cięć montażowych. Zdaniem badacza, realizm w *Grawitacji* zostaje osiągnięty dzięki równowadze pomiędzy immersją narracyjną i spektakularną (Liu, 2018, s. 30). Do zilustrowania tej zależności używa pierwszej sceny filmu (Liu, 2018, s. 134–135), w której widz obserwuje płynne przemieszczanie się postaci na spacerze kosmicznym. W międzyczasie poznaje dynamikę relacji pomiędzy głównymi bohaterami oraz charakter ich pracy, a także oswaja się z zachowaniem ciał w stanie nieważkości. Katastrofa wieńcząca 13-minutowe ujęcie wprowadza wyraźny kontrast – ciało dr Ryan Stone (Sandra Bullock) jest gwałtownie przerzucane na różnych planach głębi, aby ostatecznie utonąć w próżni kosmosu. Przerażenie bohaterki staje się odczuwalne nie tylko dzięki aktorskiej ekspresji czy pulsującej muzyce, ale także za sprawą elastyczności przestrzeni filmowej. Liu (2018, s. 137) zwraca uwagę na to, że tylko dwukrotnie w ciągu całej sceny przedmiot lub osoba wkracza w pole paralaksy negatywnej. W jednym z przypadków śrubka, która w ślimaczym tempie wysuwa się na pierwszy plan, zostaje nonszalancko schwymana przez Kowalskiego (George Clooney). Wyeksponowanie detalu zarówno demonstruje działanie zerowej grawitacji, jak i spełnia funkcję dramaturgiczną, charakteryzując bohatera jako doświadczonego astronautę. Realizm w pierwszej scenie zostaje osiągnięty dzięki ukazaniu szerokiego spektrum interakcji ludzkich ciał i przedmiotów w stanie nieważkości. Pomaga w tym przede wszystkim minimalizm narracyjny, ograniczona liczba postaci i subtelne wykorzystanie przestrzeni stereoskopowej².

Istnieją także przykłady zastosowania technologii 3D, w których realizm zostaje osiągnięty przy mniej efektownych środkach inscenizacyjnych. W obrazie *Love* Gaspar Noé opiera się pokusie wyczerpania możliwości paralaksy pozytywnej, stosując płytką głębię ostrości i umieszczając płaskie powierzchnie za postaciami. Fotografuje bohaterów na tle ścian lub łóżek, niektóre kadry

² Liu rozwija dyskurs o minimalizmie narracyjnym w *Grawitacji* na końcu rozdziału *Volumetric Dramaturgy: Staging Drama in Depth* (2018, s. 134–139).

poświęca zaś naściennym obrazom, zdjęciom lub nagraniom z cyfrowej kamery wideo. Twórca w jednym z wywiadów wyraził nadzieję, że 3D umożliwi widzowi większą identyfikację z bohaterem i jego nostalgicznym stanem (Webb, 2015). Ciężko jednak wskazać sceny, w których to zamierzenie zostaje zrealizowane. W tym minimalistycznym portrecie toksycznego związku nostalgiczny stan bohatera częściej jest opisywany przez niego samego niż za pośrednictwem obrazów. Powiązanie problemu identyfikacji z technologią 3D wydaje się dziwniejsze po porównaniu warstwy wizualnej *Love* z poprzednim filmem Noégo, *Enter the Void* (2009). Używając w nim radykalnej perspektywy pierwszoosobowej, twórca proponuje widzowi imitację euforycznego stanu bohatera będącego pod wpływem środków psychoaktywnych. Pomimo tego, że technologia 3D w połączeniu z neonowymi wizjami w filmie Noégo najprawdopodobniej doprowadziłyby do sensorycznego przeciążenia, wciąż widać w nim potencjał do pogłębienia wrażenia immersji. W przypadku *Love* użycie obrazu stereoskopowego wydaje się nie do końca uzasadnione z perspektywy narracyjnej, ponieważ sposób kadrowania i użycia głębi nie odzwierciedla stanów psychofizycznych postaci, zarówno w przypadku scen dialogowych, jak i erotycznych. Ma za to dużo sensu w kontekście promocji filmu, o czym świadczą sensacyjne nagłówki towarzyszące premierze w Cannes, skupiające się na spektakularnej cesze obrazu Noégo: fotografowaniu niesymulowanego seksu w 3D³.

Innym filmem cieszącym się dużym zainteresowaniem na festiwalu w Cannes było *Harakiri* Takashiego Miike, pierwszy obraz 3D, który zakwalifikował się do konkursu głównego (Festival de Cannes 2011). Reakcje krytyków co do zasadności użycia obrazu stereoskopowego były podzielone. Z jednej strony chwalono kompozycję kadru i subtelne efekty wizualne, które nie zaburzają rytmu opowieści (Lee, 2011). Z drugiej nie potrafiono uzasadnić, dlaczego Miike zdecydował się na opowiedzenie kameralnej historii w pryzmacie technologii kojarzonej z kinem atrakcji (Kohn, 2011), zwłaszcza że słynie z tworzenia w takich konwencjach gatunkowych, jak horror czy film akcji. Miike, podobnie jak Noé, ogranicza ruch kamery, zmniejsza częstotliwość cięć montażowych i zwalnia tempo narracji. Decyduje się jednak na dużą głębię ostrości i kadrowanie z maksymalnym wykorzystaniem paralaksy pozytywnej. Dzięki wspomnianym cechom obrazu i rozłożeniu akcji w czasie istnieje możliwość skupienia się na detalu takim jak faktura prześwitującej tkaniny rozwieszanej w domu bohatera, za którą śpią jego córka i ciężko chory wnuk⁴. Głębia obrazu zwiększa wrażenie podglądactwa, bycia świadkiem prywatnej tragedii. Immersja

³ Przykładowe nagłówki z polskich portali: *Cannes 2015, dzień dziewiąty: wytrysk w 3D. „Love” Gaspara Noe* (Tatarska, 2015); *Cannes 2015: Porno w 3D, czyli „Love” Gaspara Noégo i seks sentymentalny* (Felis, 2015).

⁴ Tkanina pojawia się wielokrotnie w części retrospektywnej *Harakiri*, która rozgrywa się w niszczonej posiadłości samuraja Hanshiro, zamieszkiwanej także przez jego córkę, zięcia i wnuka. Element scenografii odgrywa istotną rolę w 84. minucie filmu, kiedy Miho, córka Hanshiro, próbuje nakarmić nieprzytomne dziecko. Tkanina powiewa na pierwszym planie, podkreślając skrajną biedę, w której żyją bohaterowie – Hanshiro próbuje wówczas zalepić dziury w oknach i uchronić bliskich od zimnego wiatru, który popycha delikatnie kawałek materiału rozwieszony pod sufitem.

narracyjna oparta na skopofili służyłaby więc wzmożeniu dramatycznego wydzźwięku, pozwalając na identyfikację z postaciami przy zachowaniu bezpiecznego dystansu. Przykłady powściągliwego zastosowania techniki stereoskopowej w *Love* i *Harakiri* budzą skojarzenia z drugą kategorią realizmu opisaną przez Liu, uznającą prymat autentyzmu w technice narracyjnej.

Najbardziej wyrazista różnica pomiędzy *Love* i *Harakiri* ujawnia się przy spojrzeniu na oba filmy z perspektywy spójności obrazowania. Miike pozostaje konsekwentny w użyciu obrazu 3D i nie zmienia diametralnie języka wizualnego nawet w scenach akcji, ograniczając się do subtelnych efektów w rodzaju prószonego śniegu⁵. Noé natomiast kilkakrotnie przełamuje poetykę inscenizacji ostentacyjnymi momentami immersji spektakularnej. Najbardziej wyrazistym przykładem jest fotografowanie wytrysku w maksymalnym zbliżeniu, w którym sperma przecina pole paralaksy negatywnej. Noé, tworząc arthouse'ową wariację na temat filmu pornograficznego, wchodzi w dialog z „cielesnymi gatunkami” opisywanymi przez Lindę Williams. Reżyser sam zwięźle określił, jakie reakcje somatyczne chciałby wywołać u widza: „Chcę, żeby dziewczyny płakały, a chłopcy mieli erekcję” (Newman, 2015). Jego ambicje twórcze znajdują rozwinięcie w słowach bohatera, Murphy'ego, który deklaruje, że pragnie robić filmy składające się z „krwi, spermy i łez”, wskaźników ekstazy symptomatycznych dla gatunków analizowanych przez Williams (1991, s. 9): horroru, pornografii i melodramatu. Badaczka uznaje, iż ich niski status kulturowy wynika z braku estetycznego dystansu oraz przesadnej afektacji i emocjonalności (Williams, 1991, s. 5). O ile afektacja i emocjonalność mogłyby posłużyć opisowi intensywnych kłótni pomiędzy bohaterami *Love*, o tyle zostają zrównoważone przez stonowaną pracę kamery, która zazwyczaj pozostaje statyczna i zachowuje obiektywny punkt widzenia. Noé stwarza dodatkowy dystans poprzez zestawienie minimalistycznej inscenizacji z przewrotnymi, momentami dosadnym użyciem obrazu 3D. Yong Liu (2018, s. 35) stwierdza nawet, że sensoryczne elementy filmu prowadzą do sensorycznego przeciążenia, strącając na drugi plan dramaturgię opowieści. Jeżeli widz spełni życzenia Noé, angażując się emocjonalnie (i somatycznie) w akcję *Love*, może zostać gwałtownie wyrwany z tej iluzji nagłym naruszeniem pola paralaksy negatywnej, nadużywanym w przypadkach immersji spektakularnej.

Wytwarzanie dystansu odbiorczego uniemożliwia haptyczny odbiór *Love*. Laura U. Marks (2000, s. 185) opisuje charakter kontaktu z obrazami haptycznymi jako erotyczny, wskazując na sposób, w jaki widz angażuje się w dialektyczny ruch między powierzchnią i głębią obrazu. Treść filmu nie musi mieć bezpośredniego związku z seksualnością. Intymność ukazaną przez Noégo cechuje przejrzystość, co zostaje potwierdzone kadrowaniem scen łóżkowych z góry w szerokich planach, sytuując widza w pozycji obserwatora. Marks (2000, s. 184) jako przeciwieństwo haptycznej percepcji traktuje voyeuryzm, który

⁵ Mowa o finale filmu, w którym Hanshiro mści się na członkach klanu odpowiedzialnego za śmierć jego przyjaciela – scenie bitwy na pałacowym dziedzińcu towarzyszy wolno prószonego śniegu pojawiający się w przestrzeni paralaksy negatywnej i pozytywnej.

opiera się na tworzeniu dystansu i nie sugeruje uczestnictwa w wydarzeniach rozgrywających się na ekranie. Wspomniany wcześniej przypadek skopofilii w *Harakiri* okazuje się jednak mieć więcej wspólnego ze zmysłowym odbiorem niż *Love*, ponieważ widz ma czas i możliwość badania kolejnych warstw głębi obrazu, zamiast lustrować pościel znajdującą się pod nagimi ciałami bohaterów.

Zdaniem Marks (2000, s. 162) haptyczna percepcja nakłania do „przesuwania się po powierzchni zamiast zanurzania się w iluzję głębi, do identyfikowania tekstury zamiast rozpoznawania formy”. Cechy trójwymiarowego obrazu mają więc potencjał pobudzania widza do wielozmysłowego odbioru. Miriam Ross (2015, s. 104–105) w analizie długiego zbliżenia ukazującego ścianę w *Jaskini zapomnianych snów* Wernera Herzoga zwraca uwagę na kontury skały, które są wysunięte w kierunku widza w polu paralaksy negatywnej. Opisuje także namacalną fakturę falującego grzbietu kamienia oraz wyrytych na nim rysunków. Niniejszym podaje przykład obrazu trójwymiarowego, gdzie zaprowadzono równowagę pomiędzy atrybutami percepcji optycznej i haptycznej. Jest to jednak zasługa naturalistycznego stylu narracji, charakterystycznego dla filmów dokumentalnych, który polega na redukcji bodźców wizualnych do możliwie realistycznego odwzorowania kształtu i powierzchni obiektu. *Jaskinia zapomnianych snów* jest dotychczas jedynym z analizowanych filmów, w którym jednocześnie udaje się wykreować realistyczną iluzję głębi i zrealizować założenia haptycznej percepcji. Dzieje się to jednak w ograniczonym stopniu, ponieważ z jednej strony technologia wydobywa taktylny charakter rysunków naskalnych, a z drugiej okazuje się zbędna, zwłaszcza w trakcie wywiadów z naukowcami i historykami, którymi posiłkuje się Herzog. Dochodzi więc do przyjęcia określonej konwencji odbiorczej, gdzie możliwość wirtualnego zwiedzenia jaskini Chauvet staje się główną atrakcją, a gadające głowy skutkiem ubocznym. Istnieje jednak przypadek filmu fabularnego, który bezpośrednio odnosi się do wątpliwości związanych z umownością odbioru obrazu stereoskopowego.

Poetyka snu jako klucz do immersji?

Nieuchronny dualizm filmów 3D, polegający na rozdźwięku pomiędzy scenami, gdzie użycie techniki jest uzasadnione narracyjnie oraz sytuacjami, w których jej zastosowanie okazuje się zbędne, zostaje nieodłącznym elementem struktury fabularnej *Długiej podróży dnia ku nocy* Bi Gana. Reżyser opisuje swój film jako dekonstrukcję filmu noir. Zrywa w nim z typową chronologią wydarzeń, proponuje płynną dynamikę relacji pomiędzy postaciami oraz eksperymentuje z postrzeganiem czasu i przestrzeni (Eagan, 2019). Film dzieli się na dwie części. W pierwszej połowie historii Luo (Huang Jue) powraca po latach do Kaili, mrocznego i przeżartego wilgocią miasta rodzinnego, aby odnaleźć swoją dawną sympatię, Wan Qiwen (Tang Wei). Opis wydarzeń można równie dobrze zatrzymać w tym miejscu, ponieważ Bi Gan już na samym początku filmu przetasowuje wątki, układając je we fragmentaryczną, eliptyczną strukturę,

która oscyluje pomiędzy przeszłością i terażniejszością. Mitchell van Vuren (2020, s. 96) klasyfikuje głównego bohatera jako narratora niewiarygodnego. Punkt widzenia Luo kwestionuje ontologiczny charakter scen, dzięki czemu można je identyfikować jako sny, fantazje lub wspomnienia. Dualistyczna istota filmu ujawnia się dopiero w jego drugiej połowie, w której zastosowano technikę stereoskopową.

Van Vuren (2020, s. 97) podkreśla, że chociaż w pierwszej części narracji wystąpiło już przenikanie się rzeczywistości i snu, dopiero w drugiej zostaje ukazany „prawdziwy sen”. Po ponad godzinie filmu główny bohater siada w sali kinowej i zakłada okulary 3D, co stanowi sygnał dla widza, aby zrobić to samo. Dopiero wtedy ukazuje się karta tytułowa filmu, po której następuje oniryczna sekwencja zainscenizowana w pojedynczym, 59-minutowym ujęciu stosującym technikę stereoskopową. Obraz 3D staje się pretekstem do wejścia w inny wymiar rzeczywistości, przypominający świat przedstawiony w poprzedniej części, ale uzupełniony o ciągłość czasoprzestrzenną. Mozaikowa struktura narracji nagle przekształca się w linearną opowieść. Akcja skupia się na jednej lokacji, gdzie oprócz bohatera snują się alternatywne wersje postaci poznanych w pierwszej części. Film nie przystaje do żadnego z trzech rodzajów realizmu w recepcji 3D ustalonego przez Yonga Liu, proponując własną kategorię immersji – symulację marzenia sennego. Kamera jest w niej autonomiczna – unosi się nad miasteczkiem, przygląda się postaciom epizodycznym lub podąża za Luo na wyciągu krzesłowym. W rezultacie fokalizacja w *Długiej podróży dnia ku nocy* nie zostaje sprzężona z konkretnym bohaterem, a raczej z obrazem samym w sobie, stwarzając efekt pochłonięcia przez przestrzeń ukazywaną na ekranie. Skala eksperymentu Bi Gana przywodzi na myśl immersję spektakularną, ale doświadczenie, które proponuje, jest uzasadnione narracyjnie i stylistycznie, wolne od wizualnych rozprożeń w postaci obiektów przecinających pole paralaksy negatywnej. Wywołuje tym samym efekt uczestnictwa na kształt rzeczywistości wirtualnej.

Van Vuren (2020, s. 95) zwraca także uwagę na uwolnienie oka kamery od punktu widzenia postaci, kojarząc ten zabieg z perspektywą „widza idealnego”, którą Thomas Elsaesser opisał w swojej pracy o potencjalnym zaangażowaniu w nowe strategie odbioru obrazu 3D. Elsaesser zakłada, że pozbawionemu horyzontu widzenia obrazowi idealnemu powinien odpowiadać konkretny rodzaj widza – unoszącego się lub szybującego w przestrzeni (2013, s. 238). Van Vuren (2020, s. 99) wykorzystuje tę koncepcję do rozważań o aktywnym charakterze recepcji filmu Bi Gana, mającej związek ze spekulatywną naturą obrazów pojawiających się na ekranie. Odbiorca tworzy powiązania pomiędzy eliptycznymi impresjami w pierwszej części filmu, a następnie konfrontuje je z oniryczną wizją przedstawioną w 59-minutowym ujęciu. Autonomiczna kamera wywołuje zaś iluzję cielesnego uczestnictwa w świecie przedstawionym, zintensyfikowanego przez wrażenie głębi, które cechuje obraz stereoskopowy. Wrażenie fizycznego zaangażowania w wydarzenia rozgrywające się na ekranie budzi skojarzenia z haptyczną percepcją w ujęciu Laury U. Marks (2000, s. 184), opartą na wrażeniu wzajemności pomiędzy widzem i obrazem, sprawiającym, że widz „zatraca

się w obrazie”. Biorąc pod uwagę to, że Marks opisuje filmy 2D, można założyć, że pierwsza połowa *Długiej podróży dnia ku nocy* służy aktywowaniu zmysłów widza i umożliwieniu „zatracenia się” w przestrzeni filmu 3D.

Podsumowanie

Przypadek Bi Gana i *Długiej podróży dnia ku nocy* proponuje sposób ujarznienia sprzeczności w odbiorze obrazu stereoskopowego: technika zostaje wykorzystana do jednej, konkretnej sytuacji narracyjnej, a jej wprowadzenie jest sygnalizowane środkami zawartymi w diegezie. Stanowi jednak wyjątek, który z jednej strony wyklucza potencjał naśladownictwa, a z drugiej daje cień nadziei na kolejne kreatywne zastosowania technologii 3D. Thomas Elsaesser (2015, s. 301) nie kojarzy techniki stereoskopowej ani z percepcją wzrokową, ani z taktylną, sprowadzając doświadczanie trójwymiarowego obrazu do efektu kognitywnego, osiągniętego przez rozproszenie oka i oszukanie mózgu. Tłumaczy również, dlaczego technika stereoskopowa wciąż pozostaje atrakcyjna dla filmowców i artystów. Sedno tkwi w napięciu pomiędzy rejestrami percepcyjno-poznawczymi. Złudzenie optyczne konstytuujące obraz 3D jest mimo wszystko niestabilne, a wynikające z niego wrażenie taktylności pozostaje ulotne i w wielu przypadkach mniej trwałe niż w filmach 2D. Prawdopodobnie dlatego większość twórców nie powraca do obrazu stereoskopowego tak często jak James Cameron czy Wim Wenders. Dla przeważającej części 3D stanowi narzędzie do eksperymentacji z odzwierciedlaniem stanów przekraczających możliwości płaskiego ekranu, takich jak doświadczenie nieważkości w *Grawitacji* czy poetyka snu w *Długiej podróży dnia ku nocy*. Dotyczy to także reżyserów opisywanych przeze mnie filmów; żaden z nich dotychczas nie zrealizował kolejnego projektu w tej technice. Bi Gan zaznaczył, że obraz 3D już go nie interesuje i nie zamierza do niego powracać (Williams, 2019). Werner Herzog otwarcie przyznał, że kino 3D nigdy specjalnie nie przykuwało jego uwagi, a technikę stereoskopową wybrał na chwilę przed produkcją *Jaskini* i zastosował ją bez udziału profesjonalistów (Engber, 2015). Takashi Miike stwierdził natomiast, że podchodził do realizacji *Harakiri* w taki sam sposób, w jaki potraktowałby pracę nad filmem 2D (Gencarelli, 2012). Czytając wypowiedzi twórców o własnych projektach, trudno oprzeć się wrażeniu, że technika stereoskopowa pozostanie w sferze umownego doświadczenia filmowego – formalnego eksperymentu lub chwytu reklamowego narzucającego określoną konwencję odbiorczą. Być może kluczem do ujarznienia 3D jest akceptacja powierzchownych wad tej technologii i szukanie ekspresji wizualnej w jej iluzoryczności – tak jak zrobił to Bi Gan, ukazując sen w trójwymiarze.

Bibliografia

- Costanzo, William V. (2014). *World Cinema Through Global Genres*. Chichester: Wiley Blackwell.
- Eagan, Daniel (2019). *A Dream Within A Dream: Bi Gan on Long Day's Journey Into Night*, [online]. Filmmaker Magazine. Access: <https://filmmakermagazine.com/107170-a-dream-within-a-dream/#.X9u2E9hKhPY> [9.11.2020].
- Elsaesser, Thomas (2013). The Return of 3-D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-First Century. *Critical Inquiry*, 39(2), 217–246.
- Elsaesser, Thomas (2015). *The Persistence of Hollywood: From Cinephile Moments to Blockbuster Memories*. London – New York: Routledge.
- Elsaesser, Thomas i Hagener, Malte (2015). Kino jako skóra i dotyk. W: Elsaesser, Thomas i Hagener, Malte (red.). *Teoria filmu: wprowadzenie przez zmysły*. Tłum. Konrad Wojnowski. Kraków: Universitas, 148–172.
- Engber, Daniel (2015). *The Misunderstanding of 3D*, [online]. The New Yorker. Access: <https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/the-misunderstanding-of-3-d/> [14.11.2020].
- Felis, Paweł T. (2015). *Porno w 3D, czyli „Love” Gaspara Noégo i seks sentymentalny*, [online]. Wyborcza.pl. Dostęp: https://wyborcza.pl/1,101707,17959758,Cannes_2015__Porno_w_3D__czyli__Love__Gaspara_Noego.html?disableRedirects=true/ [10.12.2020].
- Gencarelli, Mike (2012). *Takashi Miike talks about making “Hara-Kiri: Death of a Samurai”*, [online]. MediaMikes.com. Access: <https://mediamikes.com/2012/07/takashi-miike-talks-about-making-hara-kiri-death-of-a-samurai/> [30.11.2020].
- Kohn, Eric (2011). *Takashi Miike's 3-D “Hara-Kiri” Falls Short Of Its Bloody Potential*, [online]. IndieWire. Access: <https://www.indiewire.com/2011/05/cannes-review-takashi-miikes-3-d-hara-kiri-falls-short-of-its-bloody-potential-54089/> [30.11.2020].
- Lee, Maggie (2011). *Hara-kiri: The Death of a Samurai: Cannes 2011 Review*, [online]. The Hollywood Reporter. Access: <https://www.hollywoodreporter.com/review/hara-kiri-death-a-samurai-190351/> [30.11.2020].
- Liu, Yong (2018). *3D Cinematic Aesthetics and Storytelling*. London: Palgrave Macmillan.
- Marks, Laura U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham: Duke University Press.
- N.a. (2011). *Tale of Hanshiro the samurai returns to the Croisette*, [online]. Festival de Cannes. Access: <https://www.festival-cannes.com/en/72-editions/retrospective/2011/actualites/articles/tale-of-hanshiro-the-samurai-returns-to-the-croisette/> [29.11.2020].
- Newman, Nick (2015). *Gaspar Noé Talks the Sentimental Boner of ‘Love’, Pubic Hair, and Equal Pleasure*, [online]. TheFilmStage.com. Access: <https://thefilmstage.com/gaspar-noe-talks-the-sentimental-boner-of-love-pubic-hair-and-equal-pleasure/> [2.12.2020].
- Ross, Miriam (2015). *3D Cinema: Optical Illusions and Tactile Experiences*. Hampshire – New York: Palgrave Macmillan.
- Sobchack, Vivian (2014). Sci-Why?: On the Decline of a Film Genre in an Age of Technological Wizardry. *Science Fiction Studies*, 41(2), 284–300.
- Tatarska, Anna (2015). *Cannes 2015, dzień dziewiąty: wytrysk w 3D. “Love” Gaspara Noe*, [online]. Onet.pl. Dostęp: <https://kultura.onet.pl/film/wiadomosci/cannes-2015-dzien-dziewiaty-wytrysk-w-3d-love-gaspara-noe/cgj0vjp/> [30.11.2020].
- Vuren, Mitchell van (2020). Lucid Dreaming in the Film Theater: A Trans-Spatial and Trans-cultural Approach to Long Day's Journey into Night. *Junctions: Graduate Journal of the Humanities*, 5(1), 90–101.
- Webb, Beth (2015). *Revealed: the 3D sex odyssey set to scandalise Cannes*, [online]. The Telegraph. Access: <https://www.telegraph.co.uk/film/love/gaspar-noe-3d-sex-cast-cannes/> [2.12.2020].
- Weetch, Owen (2016). *Expressive Spaces in Digital 3D Cinema*. London: Palgrave Macmillan.
- Williams, Blake (2019). *Interview: Apt Pupil: Bi Gan on Long Day's Journey Into Night*, [online]. Cinema Scope. Access: <https://cinema-scope.com/cinema-scope-magazine/apt-pupil-bi-gan-on-long-days-journey-into-night/> [26.11.2020].
- Williams, Linda (1991). Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. *Film Quarterly*, 44(4), 2–13.

Filmografia

- Długa podróż dnia ku nocy (Dìqiu zuìhòu de yewan)* (2018). Reż. Bi Gan. Dramat. Chiny – Francja: CG Cinéma, Dangmai Films i in.
- Harakiri: śmierć samuraja (Ichime)* (2011). Reż. Takashi Miike. Dramat. Japonia – Wielka Brytania: Shochiku, Dentsu i in.
- Grawitacja (Gravity)* (2013). Reż. Alfonso Cuarón. Dramat, science-fiction. USA – Wielka Brytania: Warner Bros i in.
- Jaskinia zapomnianych snów (Cave of Forgotten Dreams)* (2010). Reż. Werner Herzog. Dokumentalny. Francja – Kanada – Niemcy – USA – Wielka Brytania: History Films i in.
- Krwawe walentynki (My Bloody Valentine)* (2009). Reż. Patrick Lussier. Horror. USA: Lionsgate.
- Love* (2015). Reż. Gaspar Noé. Dramat, erotyczny. Belgia – Francja: Wild Bunch i in.
- Pirania 3D (Piranha 3D)* (2010). Reż. Alexandre Aja. Horror, komedia. USA – Japonia: Dimension Films i in.
- Wkraczając w pustkę (Enter the Void)* (2009). Reż. Gaspar Noé. Dramat, fantasy. Francja – Japonia – Kanada – Niemcy – Włochy: BUF, Wild Bunch i in.

Streszczenie

W niniejszym artykule złudzenie haptyczności i immersji zostaje rozpoznane jako symptomatyczne dla kina 3D. Przedmiot badań stanowią zaś rozważania nad trwałością tej iluzji. Artykuł składa się z trzech części. Pierwsza obejmuje zagadnienia teoretyczne tłumaczące haptyczność i immersję w obrazie 3D za pośrednictwem koncepcji hiperhaptyczności Miriam Ross oraz hipotezy trzech rodzajów realizmu w odbiorze obrazu stereoskopowego autorstwa Yonga Liu. W drugiej części wspomniane zjawiska zostają uwzględnione w analizie czterech nietuzinkowych filmów 3D: *Grawitacji* Alfonso Cuaróna, *Love* Gaspara Noé, *Harakiri: śmierci samuraja* Takashiego Miike oraz *Jaskini zapomnianych snów* Wernera Herzoga. Trzecia część jest poświęcona filmowi *Długa podróż dnia ku nocy* w reżyserii Bi Gana, który posłuży jako przykład trwałego wykorzystania immersyjnej natury obrazu 3D oraz pomoże w sformułowaniu konkluzji na temat potencjału przyszłych zastosowań tej technologii w kinie artystycznym.

**Illusory touch and apparent depth.
Haptic visuality and immersion in 3D cinema****S u m m a r y**

Haptic illusion and immersion is recognised as typical of 3D cinema, and the article focuses on questioning the durability of this illusion. The discourse is divided into three parts. The first part outlines the theory of haptic visuality and immersion in 3D films with the help of Miriam Ross' concept of hyper-haptic visuality and Yong Liu's notion of three reception-based modes of realism in a stereoscopic image. The second part introduces these ideas into the analysis of four unconventional 3D films: Alfonso Cuarón's *Gravity*, Gaspar Noé's *Love*, Takashi Miike's *Hara-Kiri: Death of a Samurai* and Werner Herzog's *Cave of Forgotten Dreams*. The third section revolves around Bi Gan's *Long Day's Journey Into Night*, which is a prime example of the consistent use of a 3D image's immersive quality, as well as the key to understanding the potential uses of stereoscopic images in arthouse cinema.

