

# Ryszard W. Kluszczyński

---

## U początków historii filmu interaktywnego (Jeffrey Shaw - Luc Courchesne - Grahame Weinbren)

---

Postscriptum Polonistyczne nr 2(14), 251-259

---

2014

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

RYSZARD W. KLUSZCZYŃSKI  
Uniwersytet Łódzki

## U początków historii filmu interaktywnego (Jeffrey Shaw – Luc Courchesne – Grahame Weinbren)

Fundament rozwoju filmu interaktywnego wyznacza sztuka nowych mediów oraz kino rozszerzone (*expanded cinema*), którego koncepcja została przedstawiona po raz pierwszy w szerokim ujęciu przez Gene'a Youngblooda (Youngblood 1970). Sztuka nowych mediów pojawia się tu dlatego, że większość odmian filmu interaktywnego, jakie pojawiają się w polu odniesienia perspektywy sztuki, należy do tej właśnie sfery, a technologie cyfrowe występują najczęściej w roli ich zaplecza i podstawy działania. Ponadto rozpatrywane tu filmowe dzieła interaktywne wyrastają w ogromnej większości z rozwoju tendencji należących właśnie do tego obszaru. Kino rozszerzone natomiast jest niezwykle istotnym układem odniesienia dla kina interaktywnego, gdyż, po pierwsze, ta właśnie kategoria oraz krąg zjawisk, do których się odnosi, jest naturalnym środowiskiem dla interaktywnych form filmowych, które transcendują tradycyjne granice kina i problematyzują jego konwencjonalne przejawy; po drugie, ponieważ pierwsze historyczne manifestacje i pierwsi twórcy filmu interaktywnego wyłonili się z praktyk kina rozszerzonego lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ubiegłego wieku; i po trzecie wreszcie, ponieważ, jak podkreśla Gene Youngblood, kino rozszerzone (dodajmy – podobnie jak filmowa twórczość interaktywna) stanowi pewien stan transgresywnej świadomości, zrewoltowanej wobec tradycyjnej kinematografii, odrzucającej jej ekonomiczne fundamenty i otwierającej się na nowe wizje rzeczywistości (Youngblood 1970, 41). Ten ostatni aspekt filmu interaktywnego jako *expanded cinema* jest zarazem najważniejszą formą jego powiązania z kulturą partycypacyjną, a jednocześnie współtworzy relacje z innymi praktykami artystycznymi czy szerzej – społecznymi.

Doskonały przykład nie tylko przedstawionej wyżej złożoności środowiska kina interaktywnego w paradygmacie sztuki, ale także wzajemnego powiązania wszystkich wskazanych jego aspektów, stanowi aktywność wybitnego przedstawiciela cyfrowej awangardy, australijskiego artysty Jeffreya Shawa, jednego z prekursorów kina interaktywnego. Jego interaktywna twórczość wyłoniła się w latach sześćdziesiątych ubiegłego wieku właśnie z uprawianego przez niego kina rozszerzonego (zob. Klotz 1997) i stała się wkrótce niezwykle istotną częścią międzynarodowego obszaru sztuki nowych mediów, w szczególności immersyjnej sztuki interaktywnej. Praktyce artystycznej Shawa towarzyszy ponadto refleksja teoretyczna – artysta ten demonstruje bardzo głęboką świadomość teoretycznych wymiarów uprawianej sztuki i jej różnorodnych kontekstów, czego dowodzą zarówno jego liczne wypowiedzi<sup>1</sup>, jak i działalność pedagogiczna oraz wpływ, jaki wywarł i ciągle wywiera na swoje otoczenie. John Conomos wskazuje ogromny wkład Shawa w rozwój twórczości immersyjnej: zarówno *expanded cinema*, jak i sztuki kinetycznej, happeningu, instalacji, *performance art*, sztuki *environment* i multimediiów (Conomos 2007, 173).

Interaktywne kino Jeffreya Shawa jest wirtualne, immersyjne i przyjmuje formę instalacji. Artysta zanurza odbiorcę w wirtualnym środowisku<sup>2</sup>, oferując mu interfejs, który pozwala swobodnie poruszać się w cyfrowym świecie. Bardzo często doświadczenie odbiorcze jest tu ujęte w ramy struktury panoramicznej: ruchoma perspektywa widzenia, determinowana każdorazowo przez konstrukcję interfejsu, pozwala ogarnąć otoczenie w polu widzenia 360° (za pierwszą taką pracę można uznać *The Virtual Museum* z 1991 roku)<sup>3</sup>. Immersyjność uzupełnia mobilną perspektywę panoramiczną o możliwość przemieszczania się między wieloma warstwami wirtualnego świata. Zwraca też uwagę hybrydyczna, multimedialna postać dzieł Shawa; łączą one w sobie właściwości wielu odmian sztuki, przede wszystkim instalacji oraz kina interaktywnego, ale także sztuki *environment* i *performance*'u. Hipermedial-

---

<sup>1</sup> Zob. np. *Jeffrey Shaw, the art of interactive cinema*, rozmowa na interesujący nas tu temat przeprowadzona z artystą przez Laurenta Catala, [www.digitalarti.com/blog/digitalarti\\_mag/digitalarti\\_mag\\_13\\_0](http://www.digitalarti.com/blog/digitalarti_mag/digitalarti_mag_13_0), [dostęp 25.06.2014].

<sup>2</sup> Wirtualne światy Shawa posiadają niekiedy swoje realne źródła w postaci planów miast (*Legible City*, 1989) czy też dokumentacji rzeczywistych miejsc (*Place Rubr*, 2000). W takiej sytuacji jego filmowe interaktywne instalacje przybierają szczególną postać formy *site-specific*.

<sup>3</sup> Estetyka panoramy, wsparta rozwojem dedykowanej jej technologii, stanie się następnie popularnym formatem interaktywnej sztuk immersyjnej; por. S.S. Fischer i in., *Experiments in interactive panoramic cinema*, [www.technohistory.net/wp-content/uploads/2009/06/panoramiccinema.pdf](http://www.technohistory.net/wp-content/uploads/2009/06/panoramiccinema.pdf), [dostęp 25.06.2014].

ność, wyrastająca bezpośrednio z powiązania obu wskazanych atrybutów jego twórczości – interaktywności i multimedialności – stała się następnie charakterystyczną właściwością sztuki nowych mediów i większości form kina interaktywnego.

Z tradycji filmowej Shaw zachowuje przede wszystkim charakterystykę relacji między publicznością a ruchomymi obrazami i prezentowanymi przez nie światami. Odbiorcy jego prac pozostają bowiem widzami; choć interaktywni, nie dysponują możliwością wpływania na przebieg oglądanych wydarzeń, a jedyną dostępną im formą określenia sposobu doświadczenia obrazów jest przemieszczanie się między nimi. Nie są w stanie w żaden sposób na nie oddziaływać, zmienić ich bądź rozwinąć. A więc doświadczenie oferowane odbiorcom przez Shawa jest zmodyfikowaną filmową formą oglądania. Doświadczany przez publiczność kina teatru proces projekcji-identyfikacji zostaje tu przeniesiony do galerii i przekształcony w zanurzenie (immersję), a charakterystyczna dla tradycyjnego kina stabilna, spetryfikowana perspektywa oglądu narzucana wszystkim widzom jest zastępowana przez ujęcia zmienne, warunkowane przez interaktywne zachowania indywidualnego odbiorcy (zob. Kluszczyński 2010, 39–55).

Interaktywne instalacje filmowe Shawa nie opowiadają historii; proponują eksplorację miejsc, aktywne oglądanie z perspektywy odśrodkowej wydarzeń, które są percypowane każdorazowo w indywidualizowanym, a więc różnicującym się z odbioru na odbiór porządku, wyznaczanym przez swobodę poruszania się w doświadczanym świecie (swobodę współokreślaną, rzecz jasna, przez konstrukcję interfejsu). Opowiadanie, jeśli w ogóle ma się w tym świecie wydarzyć, musi zostać doń wprowadzone i opowiedziane przez widza.

W zbliżony sposób zanurza w cyfrowych światach swoich odbiorców kanadyjski artysta Luc Courchesne. Początkowo wykorzystywał on w tworzonych przez siebie instalacjach filmowych ciemność jako bezpośrednie otoczenie prezentowanych tam projekcyjnie wirtualnych postaci, a zarazem jako sposób na wprowadzenie odbiorców do ich świata<sup>4</sup> (*Portrait One*, 1990; *Family Portrait*, 1993; *Hall of Shadows*, 1996), lecz następnie, podobnie jak Jeffrey Shaw, sięgnął po panoramę jako fundament projektowanych ruchomych obrazów, wyznaczający zarazem miejsce interaktywnego ich doświadczenia (*Landscape One*, 1997; *The Visitor: Living by Numbers*, 2001; *Where are you?*, 2005–2010). Światy te – w obu wskazanych typach instalacji – przybierają

---

<sup>4</sup> Ciemność bowiem ogarniała ich wszystkich – wirtualne postaci i widzów-gości w odwiedzianym przez nich świecie – budując w ten sposób wspólne środowisko: przestrzeń interakcji.

postać rzeczywistości poszerzonej (powiększonej, wzbogaconej – *augmented reality*)<sup>5</sup>, a obok doświadczenia oglądania, jak w wypadku dzieł Shawa, Courchesne proponuje odbiorcom również konwersację z postaciami napotkanymi w wirtualnych światach. Jego interaktywne instalacje łączą w ten sposób w sobie cechy kina i teatru (bądź sztuk performatywnych), jak również, o czym więcej piszę w innym miejscu (Kluszczyński 2010, 201–215), w innowacyjny sposób odnoszą się do portretu jako formy wypowiedzi multi- bądź transmedialnej.

W kontekście obu tych odmian interaktywnego kina, czyli w kręgu twórczości Jeffreya Shawa i Luca Courchesne'a, wylania się inna jeszcze wspólna ich właściwość, a zarazem ważna, nowa tendencja kina interaktywnego. Otóż konstrukcje instalacji udostępniających interaktywne obrazy, początkowo powiązane z nimi w sposób trwały i nierozzerwalny, budujący całościowość dzieł, z czasem zaczynają się uwalniać od tego związku i autonomizować. Już architektonika *Place Rubr* Shawa oraz *Landscape One* Courchesne'a posiadały zdolność do takiej samodzielności. Obie, z techniczno-konstrukcyjnego punktu widzenia, były bowiem w stanie przyjąć także obrazy inne niż te, które artyści przypisali tym instalacjom, i pomóc ukonstytuować inne światy. Wówczas jeszcze do tego nie doszło, jednak wkrótce, za sprawą *AVIE* Shawa oraz *Panoscope 360°* Courchesne'a, konstrukcje spełniające dotąd funkcje fundamentu pojedynczych instalacji przeobraziły się w dyspozytyw – autonomiczne środowiska, w których rozpoczęto prezentacje wielu różnych dzieł kina interaktywnego, autorstwa tego samego artysty (*Panoscope*) bądź wielu (*AVIE*)<sup>6</sup>. Dotychczasowy dyspozytyw kina, który już wcześniej zaczął ulegać transformacjom za sprawą różnorodnych przeobrażeń dotyczących sztukę filmową, w tym wypadku zmienił się w sposób radykalny, we wszystkich swoich wymiarach: architektonicznym, technologicznym, dyskursywnym i doświadczeniowym (por. Parente, De Carvalho 2008, 37–55). Jednak to zmiany, które dotknęły samego kina interaktywnego, a nie przeobrażenia koncepcji dyspozytywu, są tu dla mnie najważniejsze. Interaktywne

---

<sup>5</sup> Status światów napotykanych w twórczości Shawa, które zwykle się określać mianem wirtualnych (zob. np. A.-M. Duguet 1997, 21–23), zasługuje jednak na staranniej analizę, gdyż w niektórych przynajmniej wypadkach zbliża się w swym charakterze do rzeczywistości poszerzonej. Niektóre projekty z kolei, jak *CONFIGURING the CAVE* (1996), zostały przygotowane dla prezentacji w jeszcze innym medium, w środowisku Computer Automated Virtual Environment (CAVE).

<sup>6</sup> Tę dwoistą postać – dyspozytywu i prezentowanego za jego sprawą filmu – przybrał też wcześniej, lecz należący do innego paradygmatu kina projekt Radúza Činčery *Kinoautomat*.

filmy bowiem, znalazłszy się w kontekście *AVIE* bądź *Panoscope*, porzuciły status instalacji, stając się wyłącznie zorganizowanymi skupiskami obrazów, niekiedy zaopatrzonymi w dodatkowe, im jedynie dedykowane interfejsy, które jednak nie były już traktowane jako ich części – składniki dzieła filmowego, lecz jako niezbędne rozszerzenia dyspozytywu. W ten sposób przygotowany został fundament dla nowej postaci kina interaktywnego – filmów udostępnianych widzom na DVD dla prywatnego, pozagaleryjnego odbioru, jak również zapoczątkowana została praktyka, z której, z różnych powodów, nie zawsze artystycznych, korzystało wielu twórców – praktyka prezentowania tego samego dzieła, interaktywnie zorganizowanego skupiska obrazów, przy użyciu różnych technologii prezentacyjnych (CD/DVD-ROM, instalacja, Internet-Web).

Grahame Weinbren, kolejny pionier interaktywnego kina, inaczej niż obaj artyści, których twórczość rozpatrywałem w poprzednich akapitach, w filmowych instalacjach takich, jak: *The Earl King* (1983–1986, z Robertą Friedman), *Sonata* (1991), *March 2* (1995, z Jamesem Cathcartem) czy też *Frames* (1999), zamiast doświadczenia immersji zaoferował odbiorcom interaktywne ekranowe doświadczenie narracyjne, zapraszając ich tym samym do współtworzenia jego struktury. Opowiadania, przygotowane w postaci formy hipermedialnej, rozwijają się każdorazowo w jego pracach w dyskursywnym dialogu z odbiorcą, co nie zmienia jednak faktu, że Weinbren postrzega każdy film jako własną wypowiedź i zaprasza odbiorców jedynie do wspólnego kształtowania formy jego doświadczenia. Oczekuje od nich odpowiedzi (*response*) – interaktywnej reakcji na wyzwania docierające do nich z ekranu. Warto też w tym miejscu odnotować, pamiętając o wcześniej przywoływanych dyskusjach na temat relacji między kinem a gramami komputerowymi, że Weinbren w licznych swoich publikacjach (Weinbren 1998, 2003, 2007, 2008) podejmował rozważania nad obiema tymi formami wypowiedzi, rozróżniając je, ale zarazem nie postrzegając cechy różnicującej w interaktywności. Interaktywne z natury gry komputerowe i interaktywne filmy postrzegał jako dwie pełnoprawne dyscypliny kultury audiowizualnej. To raczej narracyjność, jej charakter oraz sposób usytuowania w strukturze interaktywnego filmu oraz gry mogłyby tu zostać uznane za takie kryterium<sup>7</sup>.

Weinbren, podobnie jak Shaw i Courchesne, zaczynał swoją drogę twórczą od filmów eksperymentalnych. Interaktywne instalacje filmowe tworzone

---

<sup>7</sup> Więcej na temat interaktywnego kina Grahame'a Weinbrena zob. R.W. Kluszczyński 2010, 194–197.

następnie przez nich wszystkich są w tej sytuacji jednocześnie kontynuacją wcześniejszych działań artystycznych w domenie kina oraz ich przekroczeniem w stronę nowych technologii medialnych, nowych koncepcji kina i dzieła filmowego, jak też nowych estetyk. W rezultacie tego powiązania kontynuacji i zerwania w jednym i tym samym nurcie zjawisk kino interaktywne może zostać uznane za formę postfilmową, za fenomen, który ma z filmem wspólną historię, ale który w obecnej sytuacji zaczyna się wobec niego różnicować.

Inną możliwością konceptualizacji tego zagadnienia, za którą ja sam raczej bym się opowiadał, jest przyjęcie, że kino ulega współcześnie procesowi dywersyfikacji, rozwija się w obrębie wielu równolegle płynących, jedynie niekiedy krzyżujących się nurtów, posiadających zarówno cechy wspólne, jak i różnicujące. Jeden z tych nurtów stanowiłoby kino interaktywne. Można by w tym wypadku uznać pojęcie kina za jeszcze jeden przykład otwartej konstrukcji pojęciowej, którą Ludwig Wittgenstein w *Dociekaniach filozoficznych* określił mianem pojęcia posiadającego rodzinę znaczeń. Jeszcze inne, choć bardzo bliskie poprzedniemu<sup>8</sup>, podejście to uogólnienie pojęcia kina rozszerzonego i potraktowanie go jako nadrzędnego wobec wszystkich innych pojęć dotyczących kina i ogarniającego w rezultacie swym odniesieniem wszystkie zjawiska kinematograficzne, łącznie z tradycyjnym kinem instytucjonalnym (przemysłowym). Z różnych powodów pierwsze z tych dwóch ostatnich rozwiązań jest mi bliższe.

Jeffrey Shaw, Luc Courchesne i Grahame Weinbren są prekursorami filmu interaktywnego. Stworzyli oni dzieła wyznaczające początek tej formy artystycznej i wywarli w ten sposób ogromny wpływ na świat sztuki, prezentując przy tym głęboką świadomość podejmowanych działań oraz teoretyczną wiedzę na temat interaktywności i kina interaktywnego. Ich twórczość, przy całej jej różnorodności, należy do jednego tylko nurtu kina interaktywnego – filmowych instalacji interaktywnych. Z ich praktyk wyłoniły się następnie nie tylko kolejne formy instalacji, lecz także dzieła tworzące nowe rodzaje filmu interaktywnego.

Na zakończenie niniejszych rozważań warto wyjaśnić jeszcze jedno istotne zagadnienie – problem medium filmowego. Pojawiała się tu już wcześniej kwestia związków kina interaktywnego z różnymi mediami, szczególnie wtedy, gdy przedmiotem zainteresowania stawały się hybrydyczne, hipermedialne jego właściwości. Film interaktywny został w efekcie tych analiz uznany

---

<sup>8</sup> Można by je określić jako dwie odmiany tego samego stanowiska.

za fenomen multimedialny. Nie został jednak dotąd wprost podjęty skądinąd ważny problem relacji filmu i wideo, choć przywoływane w różnych miejscach przykłady interaktywnych dzieł oraz powiązane z nimi zagadnienia problem ten już implicytnie stawiały. Z perspektywy wykorzystywanych technologii dzieła filmowe, zarówno te prezentowane dziś w tradycyjnych ramach kinoteatralnych, jak i te udostępniane w galeriach i muzeach, są w istocie najczęściej pracami wideo. Cyfrowe technologie wideo są bowiem obecnie powszechnie stosowane w świecie kina, we wszystkich jego odmianach i nurtach, zarówno na etapie realizacji dzieł i w fazie postprodukcji, jak i w praktyce dystrybucyjnej i prezentacyjnej<sup>9</sup>. Nieliczni artyści filmowi, mieszczący się na ogół w polu kina awangardowego, którzy dostrzegają w tradycyjnej materii filmowej i procesach fotochemicznych niezbędne bądź wyłączne składniki filmowego procesu twórczego i tworzonego dzieła filmowego, są dziś w zdecydowanej mniejszości i nie mają wpływu na ogólne, całościowe oblicze filmu. Coraz częściej też dziś – w rezultacie digitalizacji kina – kategoria filmu jest wykorzystywana dla nazwania rodzaju dzieł, które kiedyś były wykonywane z wykorzystaniem medium filmowego, a obecnie są tworzone przy użyciu medium cyfrowego wideo. Historyczne rozumienie pojęcia filmu rozchodzi się z jego dzisiejszą konceptualizacją. Pojęcie filmu w powszechnym, profesjonalnym i potocznym użyciu traci bowiem współcześnie charakter medialny, przyjmując status pojęcia transmedialnego. Także i moje rozważania – z powyższych powodów – nie dotyczą więc wyłącznie filmów interaktywnych zrealizowanych w tradycyjnym medium filmowym. Przeciwnie, niemal wszystkie dzieła, do których się tu odnosiłem, zostały zrealizowane w technologii cyfrowej. Interaktywne kino, interaktywne filmy i interaktywne wideo to mniej więcej jeden i ten sam obszar, który

---

<sup>9</sup> Na stronie internetowej New York Film Academy można odnaleźć takie oto stwierdzenie: „Filmmaking has gone digital and the New York Film Academy recognizes that digital film education is integral to the success of any filmmaker”, <http://www.nyfa.edu>, [dostęp 25.06.2014]. Z kolei w angielskojęzycznej Wikipedii czytamy: „Digital cinematography is the process of capturing motion pictures as digital video images, as opposed to the historical use of motion picture film. Digital capture may occur on video tape, hard disks, flash memory, or other media which can record digital data through the use of a digital movie video camera or other digital video camera. As digital technology has improved, this practice has become increasingly common. Many mainstream Hollywood movies now are shot partly or fully digitally”, [en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_cinematography](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_cinematography), [dostęp 25.06.2014]. Stwierdzenia takie dowodzą, że świadomość digitalizacji kina trafiła już do potocznej świadomości.



określam mianem kina interaktywnego<sup>10</sup>, a tworzone w jego obrębie dzieła nazywam filmami interaktywnymi.

### Literatura

- Conomos J., 2007, *Mutant Media. Essays on Cinema, Video Art and New Media*, Sydney.
- Duguet A.-M., 1997, *Jeffrey Shaw: From expanded cinema to virtual reality*, w: Klotz H., red., *Jeffrey Shaw – A User's Manual*, Karlsruhe/Ostfildern.
- Fischer S.S. i in., *Experiments in interactive panoramic cinema*, [www.technohistory.net/wp-content/uploads/2009/06/panoramiccinema.pdf](http://www.technohistory.net/wp-content/uploads/2009/06/panoramiccinema.pdf), [dostęp 25.06.2014].
- Jeffrey Shaw, the art of interactive cinema*, [rozmowa Laurenta Catala z Jeffreyem Shawem], [www.digitalarti.com/blog/digitalarti\\_mag/digitalarti\\_mag\\_13\\_0](http://www.digitalarti.com/blog/digitalarti_mag/digitalarti_mag_13_0), [dostęp 25.06.2014].
- Klotz H., red., 1997, *Jeffrey Shaw – A User's Manual*, Karlsruhe/Ostfildern.
- Kluszczyński R.W., 2010, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa.
- Parente A., De Carvalho V., 2008, *Cinema as dispositif: Between Cinema and Contemporary Art*, w: „Cinemas: Journal of Film Studies”, t. 19, nr 1, 2.
- Weibren G., 1998, *Random Access Rules*, w: Elsaesser T., Hoffmann K., red., *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?*, Amsterdam.
- Weibren G., 2003, *Navigating the Ocean of Streams of Story*, w: Shaw J., Weibel P., red., *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, Cambridge.
- Weibren G., 2007, *Ocean, Database, Recut*, w: Vesna V., red., *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, Minneapolis.
- Weibren G., 2008, *Mastery (Sonic c'est moi)*, w: Reiser M., Zapp A., red., *New Screen Media: Cinema / Art / Narrative*, London.
- Wittgenstein L., 2004, *Dociekania filozoficzne*, Warszawa.
- Youngblood G., 1970, *Expanded Cinema*, New York.

### Netografia

- <http://www.nyfa.edu>, [dostęp 25.06.2014].
- [en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_cinematography](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_cinematography), [dostęp 25.06.2014].

### The history of interactive movies (Jeffrey Shaw – Luc Courchesne – Grahame Weinbren)

Interactive movies are a result of a dialogue between *expanded cinema* and the art of new media. First examples of this phenomenon were interactive film installations. Jeffrey Shaw, Luc Courchesne and Grahame Weinbren are among the precursors of this trend. Their works are

---

<sup>10</sup> Uwzględniam tu, rzecz jasna, także i te nieliczne, zwykle historyczne dzieła, które powstały przy zastosowaniu tradycyjnych technik filmowych.

fundamental to the history of interactive movies. Creations of the first two artists were of a visual and immersive character and their artistic projects resulted in creating the idea of interactive participants in film events and the concept of 'panoramic dispositive' as a sphere of interactive film experiences. Weinbren created a model of interactive film narration that was available in installation mode. The artists' interactive film installations are both a continuation of previous artistic activities in the field of cinema as well as a transgression leading to new media technologies, a new concept of cinema and movie activities and new aesthetics.

**Keywords:** interactive movie, immersion, virtuality, multimedia, dispositive, expanded cinema, new media art, installation art, interactive narration