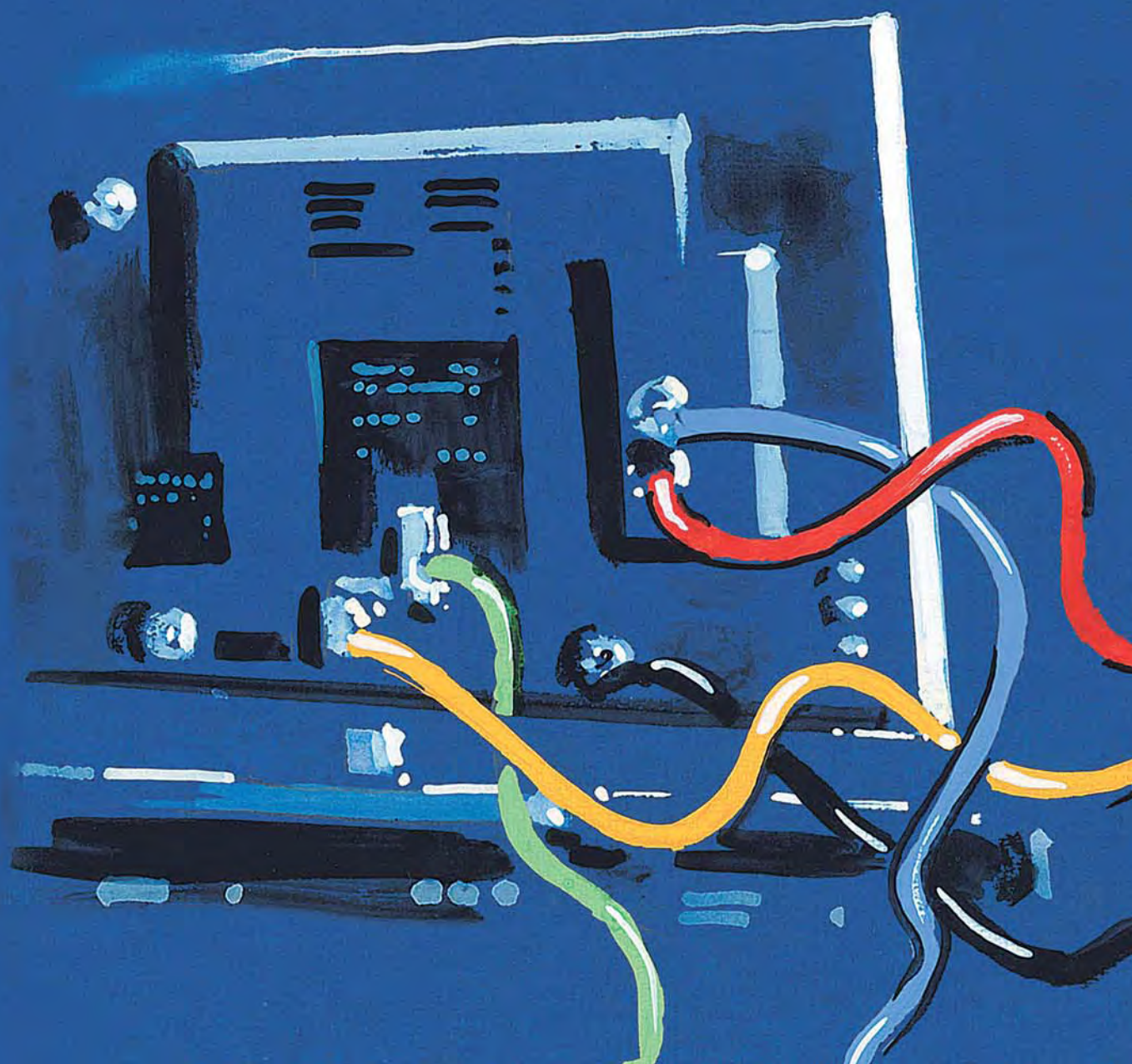


UCIECZKA OD

CZY NADCHODZĄ CZASY MATRIKSA I FIKCJI DO KWADRATU, KTÓRA JEST PRAWDZIWSZA OD RZECZYWISTOŚCI? Już niedługo wielkie i małe ekrany przesłonią i zastąpią nam świat za oknem.



REALNOŚCI





ZYGMUNT MIŁOSZEWSKI
 ILUSTRACJE WALDEMAR ŚWIERZY

Na początku była opowieść, przez wieki udoskonalana, aby w sposób coraz bardziej widowiskowy dawać nam iluzję innego życia. Teatr jest symbolem cywilizacji antycznej, druk i literatura stanowią cezurę ery nowożytnej, kino jest dzieckiem rewolucji przemysłowej, a rozwój telewizji to burzliwy XX wiek. Gry komputerowe i wirtualne światy to najważniejszy obok internetu dowód rodzącej się cywilizacji elektronicznej. Co dalej?

Dalej będzie tak samo, tylko jeszcze bardziej. Paul Levinson w książce „Miękkie ostrze” przekonująco dowiódł, że nastanie nowego medium nie oznacza śmierci starego. Wręcz przeciwnie - stare, zmuszone do obrony zaczyna ewoluować. Znajduje niszę i w niej radzi sobie jeszcze lepiej. Levinson podaje przykład malarstwa, które pozbawione przez fotografię funkcji odwzorowywania rzeczywistości eksplodowało no-

wymi kierunkami: ekspresjonizmem i abstrakcją. Teatr też nie stracił na powszechności kina, radio nie zabiło prasy, telewizja kina, a internet, który miał zastąpić wymienione dziedziny twórczej działalności człowieka, napędza ich rozwój. Jeszcze nigdy świat fikcji nie oferował nam tylu rozrywek.

Czy nastaną czasy „Matriksa”? Za to nikt głowy nie da, ale następne zmiany technologiczne mogą dokonać się w ciągu kilku lat niespodziewanie, czego dowodem jest kariera płyt DVD. Co jest w takim razie pewne? Można zaryzykować stwierdzenie, że za kilka czy kilkanaście lat bramą do świata fikcji będzie telewizor.

Film: po pierwsze TV

Jeszcze niedawno telewizja była kiepskim zamiennikiem dużego ekranu. Dziś termin „kino domowe” przestaje być marketingowym frazesem i staje się realną alternatywą za sprawą coraz większej dostępności sprzętu. Postęp jest wręcz geometryczny. Pierwsze „płaskie” telewizory pojawiły się na rynku w 1997 r. Wtedy za 42-calowy odbiornik trzeba było zapłacić 60 tys. zł - tyle co za niezły samochód. Dziś telewizor w takim rozmiarze kupimy za 4 tys. zł. W tym samym czasie (1998) zaczął się upowszechniać inny wynalazek

- DVD w ciągu niespełna dekady zniszczyło rynek kaset VHS, oferując lepszy obraz, prostą obsługę, wiele wersji językowych i dźwięk przestrzenny. Ale rewolucja trwa. Minęło kilka lat i mamy dostęp do cyfrowej technologii HD, czyli obrazu wysokiej rozdzielczości na płytach blu-ray i HD DVD. Na razie jest to bardziej marketingowa hucpa niż faktyczna rewolucja, ponieważ różnicę w jakości między zwykłym DVD i HD DVD można dostrzec dopiero przy ekranach powyżej 50 cali i to siedząc blisko telewizora. Jednak kierunek jest widoczny: coraz wyraźniejszy obraz na coraz większym telewizorze.

Pomysł, aby telewizor zastąpił ekran kinowy, zmienia zarówno nasze przyzwyczajenia, jak i rynek produkcji filmowej. Długość obrazu kinowego - która i tak stale rośnie (niedawno norma wynosiła 90 minut, teraz jest to 100-130) - jest ograniczona wytrzymałością widzów i względami ekonomicznymi. Im częściej wyświetla się film, tym więcej się na nim zarabia. W domu tych ograniczeń nie ma. Stąd coraz więcej produkcji filmowych ma swoje „prawdziwe” premiery

na DVD, np. „Władca Pierścieni” w kinie trwał nieprzyzwoicie długo, łącznie ponad 9 godzin, na płytach trwa już jednak ponad 11 - prawie tyle, co serial telewizyjny.

Porównanie nieprzypadkowe, bo seriale coraz bardziej upodabniają się do filmów kinowych. Gdyby wymienić produkcje ostatnich lat, wzbudzające niemalże takie emocje jak filmy oscarowe, byłoby wśród nich „Zagubieni”, „Skazany na śmierć” i „Herosi”. Technologia wpływa także na sposób oglądania seriali. Telewizor coraz częściej służy za monitor, bo wiele osób nie chce, by ulubioną rozrywkę przerywano im reklamami, i nie ma ochoty podporządkowywać się ramówce. Coraz częściej, również w Polsce, równoległe z emisją telewizyjną odcinki pojawiają się na DVD („Ekipa”) lub na stronie internetowej telewizji („Twarzą w twarz”).

To znaczy, że odbiornik telewizyjny, by w pełni sprostać naszym oczekiwaniom, powinien być podpięty do sieci WWW. I tutaj pojawia się konsola do gier, która świetnie sprawdza się w roli maszyny pozwalającej na oglądanie filmów na płytach DVD (oraz na blu-ray i HD DVD). W USA posiadacze Xboksov już mogą za pomocą konsoli ściągać na dysk konsoli filmy i seriale telewizyjne. Takie „wypożyczenie” kosztuje kilka dolarów, a film musimy obejrzeć w ciągu dwóch tygodni. Należy się spodziewać, że wkrótce także inni producenci konsoli (przede wszystkim Sony Playstation) wprowadzą podobną usługę.

”
**WIELKO-
EKRANOWY
TELEWIZOR
STANIE SIĘ
BRAMĄ
DO NASZEGO
ŚWIATA FIKCJI:
FILMÓW,
KSIĄŻEK
I GIER
KOMPUTEROWYCH**

Zatem kino domowe jest na najlepszej drodze, by wygrać z kinem. Nie znaczy to jednak, że wkrótce upadną wszystkie multipleksy. Jesteśmy istotami społecznymi. Możliwe są więc dwie drogi: kino będzie przypominało operę i stanie się ekskluzywną rozrywką dla snobów albo przekształci się w społeczne misterium w rodzaju rockowego koncertu czy meczu futbolowego, podczas którego chcemy poczuć emocjonalną więź z innymi widzami.

Książka: ostateczny krach druku

Czy w tym świecie ruchomych obrazów i wielkich ekranów przetrwa literatura? Na razie książka ma się nieźle, a dzięki internetowym księgarniom i łatwemu dostępowi do wielu recenzji oraz informacji - wręcz coraz lepiej. Niedawno Jeff Bezos, twórca największej księgarni świata Amazon.com, pokazał światu Kindle'a i obwieścił nastanie ery książki elektronicznej.

Kindle to urządzenie wielkości książki, grube na niecałe dwa centymetry, ważące 30 dekagramów, a jego główną część stanowi ekran rozmiarów 18x13 centymetrów, służący do czytania książek kupionych w internecie. Brzmi dziwacznie. Większość czytelników ma do czytania na ekranie taki stosunek, jak pisarka Annie Proulx, autorka „Kronik portowych”, która stwierdziła, że „nikt przecież nie siądzie i nie będzie czytał książki na małym migającym ekraniku”.



Znajdziesz łatwo restaurację!

Wystawne przyjęcie czy lekka przekąska?
Kuchnia nowoczesna czy staropolska?
Jeśli szukasz restauracji, sięgnij do
Panoramy Firm – w książce telefonicznej
i w Internecie pf.pl znajdziesz łatwo firmy,
produkty i usługi!

Reklama w Panoramie Firm:
0 801 801 600

Panorama[®]
FIRM

► Jednak monitor Kindle'a, podobnie jak starszego o rok czytnika e-książek wyprodukowanego przez Sony czy urządzenia iLiad, nie jest ekranem. Cała trójka wykorzystuje technologię e-ink. Najlepiej ją opisać, odwołując się do popularnej niegdyś zabawki - znikopisu. Pole magnetyczne sprawia, że część powierzchni staje się biała lub czarna i układa w litery. Komfort czytania jest taki, jaki daje zadrukowana kartka papieru, bo nic nie mruga i nie męczy oczu. Ponadto urządzenie pobiera energię tylko w czasie zmiany jednej strony na drugą, można więc czytać 30 godzin bez ładowania baterii. Wystarczy nawet na wydaną właśnie 1200-stronicową książkę Jacka Dukaja „Lód”.

Niestety Kindle nie jest szczególnie ładny - szpeci go przede wszystkim doczepiona na dole klawiatura. Znacznie bardziej elegancki jest Sony Reader, ale chyba musimy poczekać, aż Apple wymyśli urządzenie do czytania równie ładne jak iPod do słuchania.

Przy okazji premiery Kindle'a wielki rwetes podnieśli miłośnicy papierowych książek, ale rację ma chyba Jeff Bezos, który mówi „Newsweekowi”: „Zadałem sobie pytanie: dlaczego tak uwielbiam te fizyczne przedmioty? Dlaczego tak lubię zapach kleju i farby drukarskiej? Odpowiedź brzmi: dlatego, że kojarzę ten zapach ze wszystkimi tymi światami, w które się przenieśliśmy. Tak naprawdę uwielbiamy słowa i idee”.

Książka nie zniknie i dalej będziemy kupowali premierowe wydania ulubionego autora w twardej oprawie

wie i maszerowali po autograf. Ale rynek tanich edycji zwanych paperbackami może podupaść. Łatwiej wrzucić do plecaka jedno niewielkie urządzenie niż pięć książek na wakacje. Łatwiej zajrzeć w pociągu do sieci za pomocą bezprzewodowego internetu i kupić świeżo wydany kryminał. Łatwiej zaryzykować 10 zł na e-książkę nieznanego autora niż 30 zł na jego powieść w księgarni. Słyszac w telewizji o nowej powieści, łatwiej włączyć sklep internetowy w podłączonej do telewizora konsoli i sprawdzić dzięki Kindle'owi, czy rzeczywiście jest taka dobra.

Takie rozwiązanie musi się sprawdzić - jest wygodne, ekologiczne i edukacyjne. Lektury szkolne, teksty archiwalne, utwory, do których wygasły prawa autorskie - wszystko, co możemy dziś znaleźć np. na wiki-source.org czy w uruchomionym przez Bibliotekę Narodową portalu wirtualnelektury.pl, będzie można za darmo ściągnąć i przeczytać.

Jak e-booki wpłyną na rynek książki? Pewnie podobnie jak internet, pliki mp3 i sklep iTunes zmieniły rynek muzyczny. Muzyka nie stała się lepsza lub gorsza, stała się dostępniejsza, gdyż można kupować pojedyncze kawałki, nie wydając pieniędzy na całą płytę. Szybciej można czegoś posłuchać, sprawdzić, czy nam się podoba. W przypadku e-książki będzie tak samo - zaglądamy do internetowej księgarni, coś nam wpada w oko, rzucamy okiem na kilka stron i jak nam się podoba - kupujemy. Zatem czytelnictwo wzrośnie.

”
**KSIĄŻKA JAKO
 PRZEDMIOT
 NIE ZNIKNIE,
 ALE CZYTANIE
 E-BOOKÓW
 ZDOMINUJE
 RYNEK JAKO
 ZNACZNIE
 WYGODNIEJSZE
 I TAŃSZE**



► A jak e-booki wpłyną na technikę pisarską? Na sposób opowiadania fikcji? Zapewne autorzy zaczną pisać efektowne „opowiadania demo”, które wydawca będzie za darmo udostępniał, by przekonać czytelnika do twórcy i namówić go na kupno powieści. Ta forma może być sprawdzianem dla autorów, którzy fabułę zastępują frazą lub modnym tematem, i szansą dla potrafiących tworzyć fikcyjne światy. Inne zmiany są mało realne. Nie ziści się wizja internautów wspólnie kreujących bestsellery. Pomyśl, że literatura stanie się formą bezokładkową, przewijaną na stronach WWW, to miraż. Wystarczy ocenić poziom literacki prezentowany na blogach i pierwsze internetowe powieści w rodzaju polskiego „Kaina”. Nie są to teksty godne uwagi.

Gry: nie dla technologii

A jak popularność wielkich telewizorów i multimedialnych konsol zmieni gry komputerowe? Sam termin „gry komputerowe” pochodzący z czasów, kiedy zabawa polegała na przerzucaniu piłeczki po ekranie, nie przystaje dziś do zróżnicowanego świata najdynamiczniej rozwijającej się branży rozrywki. Właściwie należałoby wprowadzić podział na co najmniej trzy kategorie. Pierwsza to łamigłówki, wyścigi samochodowe i gry sportowe. Na drugą składają się gry zespołowe stanowiące wirtualny odpowiednik berka czy chowanego, jak MMO (Massively Multiplayer Online), gdzie miliony ludzi bawi się ze sobą w świecie fantasy czy science fiction. Trzecia - najbardziej nas tutaj interesująca - to wirtualna historia, będąca interaktywnym odpowiednikiem fabuły literackiej lub filmowej.

Nie jest przypadkiem, że największymi wydarzeniami rynku elektronicznej rozrywki w mijającym roku były gry koncentrujące się na opowiadanej historii, w które gra się samemu. „Bioshock” o utopijnym podmorskim mieście, „Assasin’s Creed” o czasach krucjat i nasz rodzimy „Wiedźmin”. Akurat te tytuły są jednocześnie grami akcji zdecydowanie dla dorosłych, ale kamieniami milowymi w branży są fabuły, gdzie nie pojawia się ani kropla krwi: seria „Myst”, nostalgiczna „Syberia” czy „Najdłuższa podróż”.

Gry, bardziej niż jakakolwiek inna dziedzina kultury, są uzależnione od technologii. Jest to zarazem dobrodziejstwo, bo zauważalny przełom dokonuje się co pół roku, jak i przekleństwo - prasa branżowa ciągle ma tendencję do ekscytowania się tytułami oferującymi jedynie biegłość techniczną i wystrzałową grafikę. Przykładem może być „Crysis”, który miał „uratować granie na pecetach”, co niestety nie nastąpi, bo w erze wielkich



„
**NOWE GRY
 TO DZIAŁA
 WIRTUALNEJ
 FIKCJI,
 INTERAKTYW-
 NE OPowieści
 O FILMOWYM
 ROZMACHU
 I FOTOREALI-
 STYCZNEJ
 OPRAWIE**

telewizorów ślęczenie przed monitorem nie ma sensu. Może nie rozstrzygnie tego jeszcze generacja konsol - Playstation 3 i Xbox 360 - ale kolejne mogą już definitywnie wyeliminować komputer, który będzie jedynie narzędziem pracy.

W sferze technologii osiągnęliśmy już wszystko, co niezbędne jest do tworzenia fotorealistycznych światów. Trwają prace nad wytwarzaniem zapachów, obrazem holograficznym i trójwymiarową, wirtualną rzeczywistością, co najpewniej się nie ziści. Bardziej realne jest sterowanie wydarzeniami na ekranie za pomocą myśli i słów - za chwilę ukazują się gra strategiczna „Endwar”, w której polecenia wydaje się za pomocą komend głosowych.

Ale superrozwiązania to nie wszystko. Teraz nadchodzi czas dobrych scenarzystów. Potrzeba zaskakujących rozwiązań fabularnych, wykorzystania interak-

tywności medium, odejścia od sztywnych ram gatunkowych, które ciąży przede wszystkim na grach akcji - ile razy można dorabiać ideologię do eksterminowania najemników, Niemców i potworów z kosmosu? Proces odchodzenia od kultu technologii do fabuły już się rozpoczął i będzie się nasilał - chociażby po to, by przyciągnąć do grania kobiety, nie lubiące przemocy.

Jak sobie wyobrażam wieczór człowieka uzależnionego od fikcji - swój wieczór - za 10 lat? Włączam sprzęt, a na ekranie telewizora widzę nie tabelki i zakładki interfejsu, tylko swój wirtualny dom (już w przyszłym roku ma ruszyć działająca w ten sposób usługa Playstation Home). Odsłuchuję wiadomości zostawione przez znajomych, sprawdzam, czy ściągnął się nowy, 294. odcinek „Zagubionych” (kogo wybierze Kate? Jacka czy Sawyera?). Miła niespodzianka: zamówiona długo przed premierą nowa powieść Michała Witkowskiego jest już na półce w bibliotece - bezprzewodowo ściągam ją na czytnik, ciesząc się na wieczorną lekturę. Wcześniej jednak wizyta w „Eurozagadce” - najlepszej polskiej wirtualnej historii (wirtualii) wszech czasów. Codziennie o godzinie 18 spotykam się tam z bratem, by prowadzić śledztwo w realistycznie odwzorowanych europejskich metropoliach XIX-wieku, które zmieniają się w zależności od wybranej wersji historii.

Przyjemna wizja, ale patrząc z dystansem, coś musi być z tym naszym światem nie tak, skoro tyle wysiłku wkładamy w tworzenie coraz lepszych iluzji, by jak najdalej od niego uciec. ■

W artykule wykorzystano fragmenty tekstu Stevena Levy'ego z amerykańskiego wydania „Newsweeka”