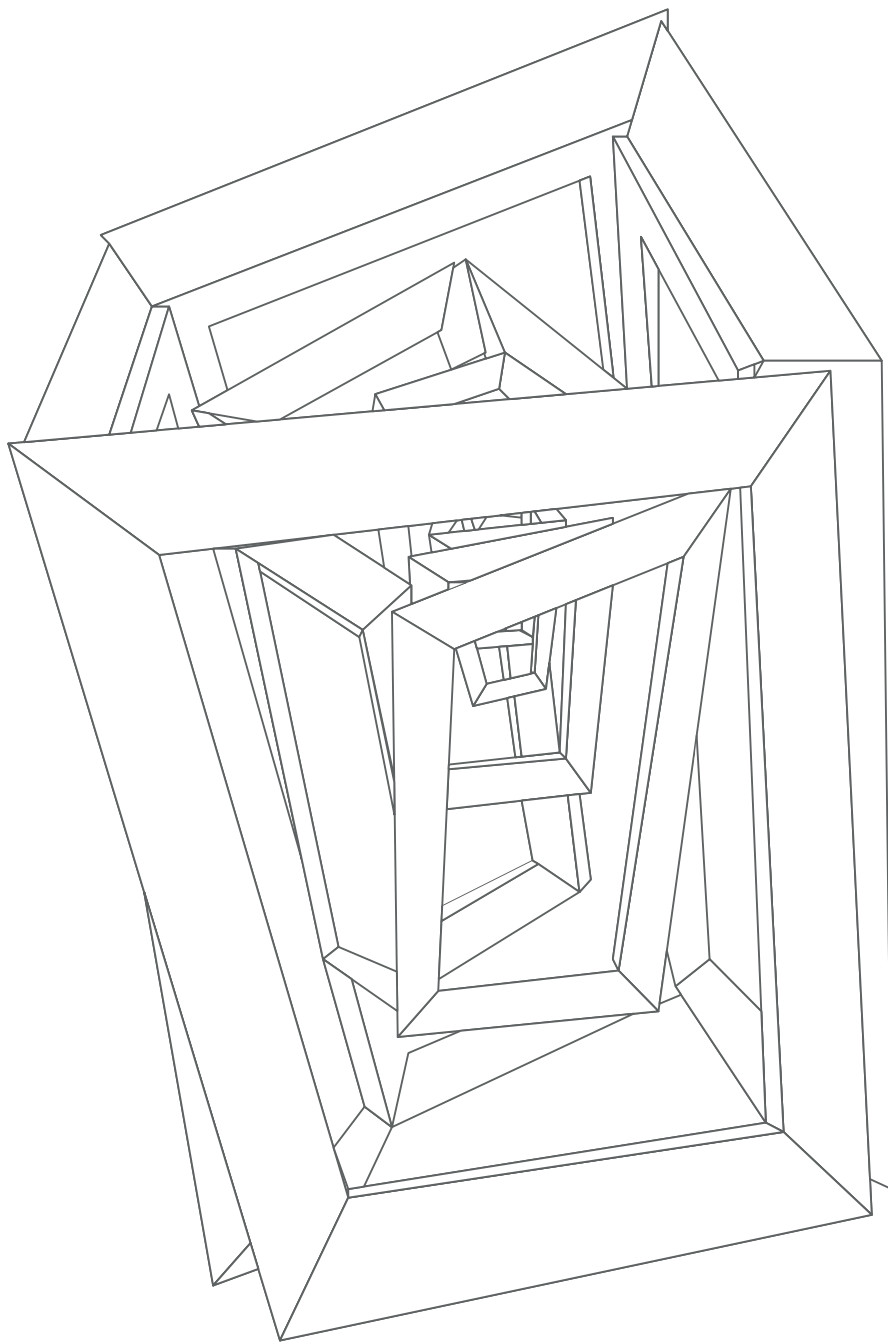


PANOPTIKUM

FILM / NOWE MEDIA / SZTUKI WIZUALNE

NR 24 (31) 2020 - ISSN 1730-7775 - CENA 21 PLN (W TYM 8% VAT)



Game-optikon

PANOPTIKUM

FILM / NOWE MEDIA – SZTUKI WIZUALNE

FILM / NEW MEDIA / VISUAL ARTS

(<http://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/panoptikum>)

ADRES DO KORESPONDENCJI / ADDRESS:

Redakcja „Panoptikum”
ul. Wita Stwosza 58/109
80-952 Gdańsk
tel. (058) 523 24 50
info@panoptikum.pl

REDAKCJA / EDITORIAL BOARD:

Grażyna Świętochowska – redaktor naczelna / Editor-in-chief / graz@panoptikum.pl

Sebastian Jakub Konefał – info@panoptikum.pl

Paweł Sitkiewicz – info@panoptikum.pl

REDAKTOR PROWADZĄCY NUMERU / GUEST EDITOR:

Marta Tymńska (Uniwersytet Gdański, Polska) – marta.tyminska@ug.edu.pl

Tomasz Z. Majkowski (Uniwersytet Jagielloński, Polska) – tomasz.majkowski@uj.edu.pl

RADA NAUKOWA / ADVISORY BOARD:

Mieke Bal (University of Amsterdam, Netherlands), Warren Buckland (Oxford Brookes University, UK),

Anders Marklund (Lund University, Sweden), Gunnar Iversen (Carleton University, Canada), Seung-hoon

Jeong (Columbia University, USA), Krzysztof Kornacki (Uniwersytet Gdański, Polska), Ewa Mazierska

(University of Central Lancashire, UK), Ágnes Pethő (Sapientia Hungarian University of Transylvania,

Romania), Mirosław Przyłipiak (Uniwersytet Gdański, Polska), Piotr Zwierzchowski (Uniwersytet

Kazimierza Wielkiego, Polska)

RECENZENCI / REVIEWERS:

- Lyubov Bugayeva (Saint Petersburg State University, Russia)
- Elzbieta Busłowska (Central Saint Martins College Of Art and Design, University of The Arts London, UK)
- Elzbieta Durys (Uniwersytet Warszawski, Polska)
- Radosław Bomba (Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej, Polska)
- Paweł Frelik (Uniwersytet Warszawski, Polska),
- Janina Falkowska (Higher School of Economics and Humanities, Bielsko-Biala, Poland)
- Eva Naripea (Eesti Kunstiakadeemia, Tallinn, Estonia)
- Joanna Sarbiewska (Uniwersytet Gdański, Polska)
- David Sorfa (University of Edinburgh, UK)
- Anna Taszycka (Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego, Polska)
- Balazs Varga (Eotvos Lorand University, Hungary)

REDAKCJA JĘZYKOWA / EDITING OF POLISH LANGUAGE TEXTS: Julia Gierczak

REDAKCJA JĘZYKOWA / PROOFREADING: Jeremy Pearman

PROJEKT GRAFICZNY, OKŁADKA, LAYOUT I SKŁAD

GRAPHIC DESIGN, COVER DESIGN, LAYOUT AND TYPESETTING:

Jacek Michałowski / Grupa 3M / info@grupa3m.pl

Materiały zdjęciowe udostępnione za zgodą właścicieli praw autorskich.

Visual material reproduced with the explicit consent of the right holders.

Wydawca wersji drukowanej / Publisher: Uniwersytet Gdański / University of Gdańsk.

Prace nad numerem 24 2020 dofinansowane w ramach programu „Wsparcie dla Czasopism Naukowych” (umowa nr 247/WCN/2019/1).

The work on editing the volume was supported by the Ministry of Science and Higher Education, Republic of Poland, program

“Wsparcie dla Czasopism Naukowych”.

Czasopismo wydawane jest na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe (CC BY 4.0).

ISSN 1730-7775



Game -optikon

**Gry cyfrowe
i kultura
audiowizualna**

Spis treści/Contents

Game-optikon. Gry cyfrowe i kultura audiowizualna

Wstęp	6
Paweł Sołodki <i>Digital docu-games, czyli cyfrowe gry dokumentalne</i>	10
Mateusz Felczak <i>Audiosfery lochów, poetyki krajobrazu. Ślady estetyk romantyzmu w grach cRPG</i>	28
Filip Jankowski <i>Fikcja interaktywności. Filmy partycypacyjne i ich ograniczenia</i>	45
Magda P. Kozyra <i>Spojrzenie androida. Analiza diegetycznego interfejsu w grze NieR: Automata</i>	56
Agata Waszkiewicz <i>Audiovisual Media Convergence and the Metareferential Strategies in Layers of Fear 2</i>	68
Adam Kubiak <i>Narrative Interfaces, Identity and Integrity of The Game</i>	80

VARIA

Paweł Biliński

*Dokument z pulpitu. O kulisach powstania, narracji i kontekstach Transformers:
The Premake Kevina B. Lee*

104

Biogramy

122

Wstęp

Game-opticon: przestrzenie, nawigacje, eksploracje

W XXI wieku istnienia gier cyfrowych ignorować się już nie da – i tyczy się to wszystkich uczestników kultury popularnej, tak tych je badających, jak również, zapożyczając określenie z socjolektu graczy, „casualowo” z nich korzystających. Już przed pandemią wiodły prym wśród sektorów kreatywnych i rozrywkowych, balansując na granicy pomiędzy sztuką a technologią, narracją rozrywkową a poważniejszą, głęboko humanistyczną refleksją. To ostatnie zresztą doprowadziło do włączania gier do sylabusów szkolnych w różnych krajach świata, w tym również w Polsce – *This War of Mine* w roku akademickim 2020/2021 może być omawiane w liceach i technikach z pełnoletnią młodzieżą. Ponadto, z racji swojej powszechności, stały się dominującym językiem zarówno globalnej, mainstreamowej kultury (Dyer-Witheford, De Peuter, 2019), jak również w codziennej, nie tylko cyfrowej komunikacji osób w każdym wieku. Tak znacząca obecność gier w codziennym funkcjonowaniu coraz większej liczby osób sprawia, że wręcz należy poddać je rzetelnej krytycznej analizie. Niniejszy numer poświęcony został zaledwie niewielkiemu wycinkowi gier oraz grania, mianowicie ich audiowizualności. Warstwie dostrzegalnej już po pierwszym uruchomieniu i towarzyszącej osobom grającym na każdym kolejnym etapie poznawania przedstawianej w nich historii. Warto zauważyć, iż ze wszystkich terminów określających rozgrywkę toczącą się na ekranie, takich jak gry cyfrowe, komputerowe i wideo – tylko jeden odnosi się bezpośrednio do audiowizualności. Gry wideo – obecne na konsolach i widziane na ekranie telewizyjnym – będą w tym numerze przywoływane zamiennie z „grami cyfrowymi” dla uniknięcia powtórzeń i uwzględnienia produkcji mobilnych i komputerowych.

Narracja w grach cyfrowych opiera się przede wszystkim na audiowizualności (Kubiński, 2016), chociaż wybrane gatunki w pełni czerpią z osiągnięć literatury (Majkowski, 2019) czy kina (Kubiński, 2016). Fabuła może ujawniać się w dialogach, tak zwanych „znajdkach”, w statycznych lub dynamicznych elementach interfejsu, natomiast podróż każdego awatara odbywa się przez przestrzeń realizowaną środkami wizualnymi oraz dźwiękowymi. Te drugie, wbrew pozorom, nie stanowią podrzędnego względem obrazów medium. W grach głównego nurtu, jak i w produkcjach niezależnych (*indie*) przeznaczonych dla osób z niepełnosprawnością wzrokową komunikaty dźwiękowe są nośnikami istotnych treści: przekazują nastrój, informują o ruchach i pozwalają na orientację w przestrzeni (Grimshaw, 2010). Najważniejszym doświadczeniem narracyjnym jest jednak samo działanie osoby grającej, której wybory, chociażby najprostsze, przekładają się bezpośrednio na doświadczenie grania.

Przeżycia są często subiektywnym procesem, mocno uzależnionym od posiadanych kompetencji medialnych lub zawartości poznawczej „bazy danych” zawierającej wizualne i dźwiękowe komunikaty (Manovich, 1999). Intertekstualność i referencyjność gier względem innych aspektów kultury jest obecna od ich zarania. Wszak pierwsza znana gra elektroniczna z 1958 roku, *Tennis for Two* projektu Higinbothama, symulowała rozgrywkę tenisa (Kent, 2001). W latach 80. XX wieku pojawiły się produkcje, które adaptowały lub bezpośrednio odwoływały się do kinowych hitów tamtego okresu. Gry nierzadko posługują się językiem filmu: w cutsceńkach często wykorzystują techniki montażowe i sposoby prowadzenia kamery zaczerpnięte z kina i popularnych seriali. Czerpią również w pełni z filmowej ikonografii, wskazując tym samym na gatunki tematyczne i nadając odpowiednich ram interpretacyjnych odbiorcom. Często też uzupełniają gatunki takie jak horror o własne innowacje oparte o mechaniki growe, jak na przykład zaburzenie upływu czasu czy blokowanie awatara i odzianie go ze sprawczości. Grając, nie pozostaje się biernym, a doświadcza się, odczytuje, reinterpreteruje i eksploruje. O stopniu zaangażowania i głębi tego doświadczenia decydują: posiadana wiedza, umiejętności i uważność. W ten sposób odkrywa się fikcyjny świat i rozszyfrowuje jego zasady.

Eksploracja świata przedstawionego nie obejmuje jedynie poruszania się po ekranie za pomocą widzialnego awatara. Przemieszczanie obiektów, kierowanie kursorem po kolejnych interfejsach i wchodzenie w interakcje z obiektami – te działania również noszą znamiona wirtualnej podróży. Henry Jenkins (1998) wiąże te właściwości z zabawami dziecięcymi, każda gra łączy się bowiem z odkrywaniem fizycznych aspektów otaczającego nas świata – takiego, który możemy zobaczyć i dotknąć go. Zapośredniczone przez ekrany poznanie ogranicza część modalności, zmysły węchu i smaku są wyłączone z tych doświadczeń. Dlatego tak dużą wagę przykładają się do warstwy wizualnej, jak też dźwiękowej reprezentacji przestrzeni, która ukazuje własne właściwości fizyczne, ograniczenia oraz możliwości, jakie gracz lub graczka mogą zauważyć.

W numerze Panoptikum, który oddajemy w Wasze ręce, zagadnienie przestrzenności zostało poruszone przez Mateusza Felczaka w tekście *Audiosfery lochów, poetyki krajobrazu. Ślady estetyk romantyzmu w grach cRPG*. Poetyka obrazowania wyrażona między innymi w game designie odzwierciedla bowiem zarówno nurty filozoficzne, jak i podejście estetyczne wynikające z dziedzictwa romantyzmu. Jednakże przestrzenne elementy doświadczenia grania to interfejsy, na których koncentrują się dwa teksty: *Spojrzenie androida. Analiza diegetycznego interfejsu w grze NieR: Automata* Magdaleny Kozyry oraz *Narrative Interfaces, Identity of the Game and the Integrity of the Interfaces* Adama Kubiaka. W pierwszym badaczka skupia się na osadzonych w grze interfejsach, z których

korzystają prowadzone przez osobę grającą awatary-androidy. Takie rozwiązanie ujawnia duży potencjał narracyjny, któremu również przygląda się Kozyra. Z kolei Kubiak analizuje dwa tytuły: *Planescape Torment* oraz *Tides of Numenera*. Posługując się kategorią integralności, autor zwraca uwagę na to, w jaki sposób podtrzymać tożsamość gry za pomocą stałych elementów interfejsu.

Tak jak u Kozyry diegetyczne elementy growe umożliwiają pogłębione doświadczenie historii, tak w swoim artykule, *Audiovisual Media Convergence and the Metareferential Strategies in Layers of Fear 2*, Agata Waszkiewicz zauważa, że metareferencyjność gry i nacisk na jej „growość” może prowadzić do poczucia alienacji. Zgłębiając to zagadnienie, autorka wykorzystuje stworzone w oparciu o typologię Matteo Bittantiego narzędzie do analizy filmowych tropów w produkcji *Layers of Fear 2*.

Filmowość gier dostrzegają również dwaj kolejni badacze. W *Fikcji interaktywności. Filmach partycypacyjnych i ich ograniczeniach* Filip Jankowski analizuje wzorowaną na doświadczeniu grania produkcję Netflixa *Black Mirror: Bandersnatch* i wykazuje, iż bliżej jej do „filmu partycypacyjnego” niż do nowatorskiego zjawiska interaktywnego kina. Paweł Sołodki natomiast krytycznie przygląda się formom dokumentalizmu, jakie mogą być zapośredniczone przez medium gier. W swoim tekście *Digital docu-games, czyli cyfrowe gry dokumentalne* przedstawia elementy typowe dla kina dokumentalnego i ich związki z trybami rozgrywki oraz gatunkami znanymi w obszarze gier.

W dziale *Varia* znajdziemy natomiast *Dokument z pulpitu. O kulisach powstania, narracji i kontekstach* Transformers: The Premake Kevina B. Lee Pawła Bilińskiego, w którym analizuje on wideoesej wymienionego w tytule autora w kontekście tak jego twórczości, jak również w szerszej perspektywie studiów nad produkcją i widownią.

Na wielu płaszczyznach niniejszy numer Panoptikum jest przełomowy – porusza temat z pozoru oczywisty, choć w rzeczywistości tylko marginalnie obecny w literaturze poświęconej groznawstwu. Przekazy audiowizualne stanowią wciąż niedostatecznie eksplorowane źródło akademickich inspiracji, a poświęcone im badania posiadają ogromny potencjał rozwojowy dla humanistyki jako takiej, poruszającej się zwłaszcza w obrębie badań przestrzeni, eksploracji, intertekstualności i metareferencyjności. Mamy nadzieję, że zebrane w tym numerze teksty posłużą tak za wstęp, jak również zaproszenie do podjęcia kolejnych badań.

Bibliografia:

- Dyer-Witheford, N., De Peuter, G. (2019). *Gry imperium: globalny kapitalizm i gry wideo*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Grimshaw, M. (2010). Player Relationships as Mediated through Sound in Immersive Multi-Player Computer Games, *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, No. 17, <https://doi.org/10.3916/C34-2010-02-07> (dostęp: 02.04.2020).
- Jenkins, H. (1998). "Complete Freedom of Movement": Video Games as Gendered Play Spaces, In: Cassell, J., Jenkins, H. (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, J. Cassell, H. Jenkins (Eds.). Cambridge, Mass: MIT Press.
- Kent, S.L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokémon and beyond: the Story behind the Craze that Touched our Lives and Changed the World*. Calif, Roseville: Prima Pub.
- Kubiński, P. (2016). *Gry wideo: zarys poetyki*. Kraków: Universitas.
- Majkowski, T. (2019). *Języki gropowieści: studia o różnojęzyczności gier cyfrowych*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Manovich, L. (1999). Database as Symbolic Form, *Convergence*, No. 5, <https://doi.org/10.1177/135485659900500206> (dostęp: 02.04.2020)

Marta Tymińska
Tomasz Z. Majkowski

Paweł Sołodki

Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi

***Digital docu-games,* czyli cyfrowe gry dokumentalne**

Gra czy dokument? Problemy z definicją pola

Niniejszy artykuł chciałbym rozpocząć od przywołania kilku faktów. Po pierwsze, przez wiele lat historii kina filmowa dokumentalistyka nie rozwijała się tak dynamicznie i wszechstronnie jak dziś. Wydaje się, że niszowy charakter dokumentu przełamał dopiero na niespotykaną wcześniej skalę Michael Moore produkcjami *Zabawy z bronią* (2002) oraz *Fahrenheit 9.11* (2004) – swego czasu dwoma najbardziej kasowymi filmami niefikcjonalnymi na świecie. Jeszcze w 2001 Bill Nichols w swojej słynnej książce *Introduction to Documentary* (Nichols, 2001) wyróżniał sześć trybów charakteryzujących filmy dokumentalne (poetycki, wyjaśniający, uczestniczący, obserwacyjny, refleksyjny oraz performatywny), ale ów podział szybko przestał nadążać za nowymi formami. Ekran kin, telewizorów i narzędzi mobilnych wypełniły zarówno istniejące już formy popularne i niszowe, jak i nowe fenomeny. Pełne, średnie i krótkie metraże, mikrometraże (dokumenty jednoninutowe), seriale dokumentalne i dokumentalne parateksty, dokumenty animowane i interaktywne, generatywne i crowdsourcingowe, na smartphony i wprowadzające za pomocą gogli do wirtualnej rzeczywistości. Ostatecznie, praktyki dokumentalistyczne wspomagane mediami społecznościowymi stały się codziennością większości z nas – jako twórców i widzów. Dokumentalistyka wdarła się w nasze życie i znacząco je przeddefiniowała.

Drugi fakt dotyczy wszechogarniającej i nieuniknionej hybrydyczności naszej kultury audiowizualnej, zjawiska opisywanego w ostatnich latach wielokrotnie. Hybrydyczność trybów produkcyjnych i dystrybucyjnych, a przede wszystkim komponowanie dzieł z elementów typowych dla różnych dziedzin sztuki także stanowi naszą codzienność. Łączenie struktur narracyjnych z nienarracyjnymi, linearnych z nielinearnymi, zamkniętych z otwartymi, a statycznych z dynamicznymi – to coś, z czym mamy do czynienia nieustannie. Rozpuszczeniu uległy także granice między obszarem głównego nurtu i pobocza, profesjonalnym i amatorskim, produkcyjnym i recepcyjnym, wreszcie – filmowym i pozafilmowym. Chciałoby się rzec – wszystko ze wszystkim.

Wreszcie, fakt trzeci: wszystko może być grą. Od pewnego czasu jedno słowo przetacza się przez tak odmienne typy interakcji, jak korporacyjne imprezy pracownicze i regularne praktyki artystyczne: *gamification* (w wersji spolszczonej: gamifikacja lub grywalizacja). Gamifikację na polskim gruncie zdefiniował m.in. Paweł Tkaczyk, pisząc, iż jest to „przenoszenie mechanizmów znanych z gier (także komputerowych, choć nie tylko) do rzeczywistego świata, aby zmieniać zachowanie ludzi” (Tkaczyk, 2012, s. 10). Zgodnie z definicją, na każdą praktykę indywidualną i zbiorową można nałożyć logikę gry: od codziennych praktyk konsumenckich, przez strategie gromadzenia danych, po wzmacnianie postaw życiowych. To, co dotychczas zdawało się mdłe i nieangażujące, po przekształceniu w grę zyskuje nową młodość.

Owe trzy zjawiska tworzą kontekst dla interesującego nas tu fenomenu, czyli *digital docu-games* (cyfrowych gier dokumentalnych). To określenie można uznać za parasolowe, obejmujące w całości lub częściowo szereg podobnych kategorii: *historical video games*, *news-games*, *serious games*, *persuasive games*, *factual games*, *games-for-change*, *games-for-impact* i innych. Przywołane określenia możemy podzielić na trzy grupy w zależności od przyjętych kryteriów. Pierwsza określa relację między światem gry a światem realnym: *docu-games* (gry dokumentalne) oraz *factual games* (gry niefikcjonalne) wskazują, iż treścią gier jest codzienna rzeczywistość odpowiednio przekształcona na potrzeby rozgrywki: realnie istniejące postaci, zdarzenia, zjawiska. Drugie kryterium obejmuje relację temporalną między czasem zdarzeń przedstawianych w grze a czasem rozgrywki: *historical video games* (gry historyczne) zawężają tematykę do zdarzeń z przeszłości, choć minionych to nieustannie otwartych na reinterpretację, natomiast *news-games* (gry publicystyczne) do tych, które rozgrywają się aktualnie (Kubiński, 2016, s. 282-301), a zatem sam udział w rozgrywce może wpływać na rzeczywistość. Z kolei *persuasive games* (gry perswazyjne; por. tamże), *serious games* (gry „poważne”; por. tamże) oraz *ga-*

mes-for-change i *games-for-impact* (gry zaangażowane społecznie) koncentrują się na celu: wyjściu poza rozrywkę, podejmowaniu ważkich tematów oraz inicjowaniu zmian społeczno-politycznych.

Pomimo tego definicyjnego chaosu postanowiłem uprzywilejować określenie „cyfrowe gry dokumentalne”, częściowo za sprawą paradygmatycznego już tekstu Sandry Gaudenzi (2013), w którym określa tak ona prace artystyczne łączące dokumentalizm z interaktywnością i nakładające na nie strukturę gry jako *docu-games*. Pisze ona, iż *docu-games* to po prostu „gry komputerowe, które wykorzystują treści faktograficzne” (Gaudenzi, 2013, s. 29). Choć już w momencie powstawania tekstu, czyli w 2013, określenie „gry komputerowe” było zbyt wąskie, a w dobie dzisiejszej hegemonii konsol oraz narzędzi mobilnych wymaga nawet nie tyle przemyślenia, ile zdecydowanego zastąpienia określeniem „gry cyfrowe”, to ostatecznie na poziomie bardzo ogólnym zdaje się ujmować sedno zjawiska. Drugi, ważniejszy powód jest następujący: każde z wyżej przywołanych określeń domyślnie odnosi się do praktyk dokumentalistycznych (już przeprowadzonych przez twórców na etapie produkcji gry lub częściowo przerzuconych na odbiorców i wpisanych w strukturę rozgrywki) i uprzywilejowuje faktografię nad fikcjonalnością. W przypadku poszczególnych *docu-games* – w różnych proporcjach¹.

Sam fakt istnienia zjawiska zwanego „cyfrową grą dokumentalną” zmusza nas do konfrontacji z polami znaczeniowymi, które często traktowane są łącznie. Musimy dotknąć zatem takich dialektyk, jak kultura wysoka i niska, analogowość i cyfrowość, masowość i elitaryzm, ludyzm i narratologia czy dokumentalizm i fikcjonalność. W dalszej części tekstu postaram się do części z nich odnieść.

Zestawienie ze sobą obu elementów – gry i dokumentu – niektórym może wydać się oksymoronem, choćby z powodu tradycyjnego łączenia pierwszego z nich z fikcją i rozrywką, a drugiego z prawdą i powagą, co było oczywiście wielokrotnie i skutecznie podważane (Dovey, Kennedy, 2011). Dlatego niezbędne jest kilka słów wyjaśnienia, jakie konkretnie elementy gier i dokumentów wykorzystują *digital docu-games*. Choć niewątpliwie badacze i badaczki związani z *game studies* za paradygmatyczny dla swej dziedziny tekst uznają *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* Johna Huizingi z 1938 roku, w którym kulturowej

¹ Choć Gaudenzi koncentruje się na przykładach najnowszych, to warto tu wspomnieć, iż samo zjawisko jest o wiele starsze, a rozrywkowe *docu-games* pojawiły się już w latach 80. (Donovan, 2010). Z uwagi na bogactwo i różnorodność XX-wiecznych przykładów, ich opracowanie wymagałoby osobnego tekstu, dlatego w tym miejscu chciałbym tylko wskazać, iż w niniejszym artykule, bardziej teoretycznym niż historycznym, koncentruję się na przykładach z ostatnich lat, jako potencjalnie najlepiej znanych czytelnikom i czytelniczkom.

nobilitacji dostały kategorie „zabawy” i „gry”, to od tamtej pory pojawiło się bardzo wiele różnorodnych definicji drugiego z pojęć (Huizinga, 2020). Badacz Roger Caillois w książce *Man, Play, and Games* z 1961 roku wymienił następujące cechy gry: 1) dobrowolność, 2) wyodrębnienie czasoprzestrzenne, 3) niepewność wyniku, 4) bezproduktywność i 5) fikcyjność (Caillois, 2001). Tę ostatnią cechę nieco inaczej sformułowali w 2003 roku Katie Salen i Eric Zimmerman, którzy pośród 1) dobrowolności, 2) interaktywności, 3) zasad, 4) konfliktu i 5) wyniku umieścili 6) przekraczanie zasad „prawdziwego świata”. Dla nich, podobnie jak dla wielu innych badaczy, gra to doświadczenie w trybie przypuszczającym („co by było gdyby?”), to „magiczny krąg”, w którym – inaczej niż w życiu – możliwe jest wszystko, jeśli tylko pozostaje w zgodzie z uprzednio ustalonymi zasadami. Upraszczając: gra to nie życie. Jednak życiem nie jest też film, nawet dokumentalny. Obie dziedziny, nawet jeśli opierają swą retorykę na dowodach faktograficznych, to i tak poddają je autorskim reinterpretacjom.

Dialektyka zabawa (ludyczność)/opowieść (narracyjność) w kontekście gier była wielokrotnie opisywana w ostatnich dekadach, na gruncie polskim chociażby przez Piotra Kubińskiego (2016). Jeśli da się odnaleźć jakiś konsensus w wojnie ludystów z narratologami, to będzie nim rozpoznanie, jak niejednoznaczny i wewnętrznie niespójny zjawiskiem są gry, dające się badać: „nie tylko pod kątem struktur rozrywki czy narracyjności, lecz także jako medium, jako odmiana dyskursu cyfrowego czy wreszcie jako swoisty tekst kultury, który z jednej strony wytwarza własną poetykę i którego poetyka – z drugiej strony – oddziałuje również na inne teksty kultury” (Kubiński, 2016, s. 14–15). Tak jak nie ma wewnętrznej niespójności w stwierdzeniu, jak bardzo niejednorodnym obszarem sztuki są gry, tak tym bardziej nie ma jej przy analizie hybrydycznej formy, jaką stanowią *docu-games*.

Warto podkreślić, że tak jak gry cyfrowe stały się polem walki ludystów z narratologami, tak również film dokumentalny jest rozpięty między perspektywą narracyjną a nienarracyjną. Wielu badaczy, m.in. Barsam i Monahan (2010), podąża za dominującą wykładnią, lokującą film dokumentalny wraz z filmem animowanym i eksperymentalnym po stronie nienarracyjnych gatunków filmowych, gdzie narracja utożsamiana jest z 1) opowiadaniem, historią, 2) historycznie określonym typem dzieła, 3) sposobem konstrukcji dzieła (Post, 2017, s. 76–78). Jeśli pomyślimy o dziele narracyjnym jako zamkniętym w ramach epiki, to tracimy przestrzeń na negocjację, jeśli natomiast nasze argumenty oprzemy na samym procesie opowiadania, to nic nie stoi na przeszkodzie, by uznać gry i dokumenty za przynajmniej potencjalnie narracyjne. Oczywiście oponenti w tym momencie użyliby kontrargumentów mówiących, że w grach cyfrowych

opowieść jest tworzona w czasie rzeczywistym (zgodnie z zasadą: „Czas opowieści» jest zawsze czasem przeszłym, a czas gry to zawsze czas teraźniejszy” (Dovey, Kennedy, 2011, s. 112).

O ile więc zdefiniowanie gier oraz określenie własnej perspektywy w dialektyce ludyczność/narratologia już sygnalizuje potencjalne problemy, o tyle dodanie zagadnień związanych z określeniem, czym jest dokument, wcale nie ułatwia zadania. Mirosław Przylipiak już w pierwszym zdaniu swojej słynnej książki *Poetyka kina dokumentalnego* pisze następująco: „Uderzające, jak wiele prac o filmie dokumentalnym zaczyna się od definicji” (Przylipiak, 2004, s. 17). I nieco dalej dodaje: „(...) definicje filmu dokumentalnego idą w dziesiątki, bo każdy niemal autor rozprawy poczuwa się w obowiązku zdefiniowania swego przedmiotu” (tamże). Przytoczone słowa padły bez mała dwadzieścia lat temu. Podobnie jak w przypadku gier, mamy tu do czynienia z definicyjną kakofonią, gdzie każdy z głosów akcentuje inne aspekty zjawiska. Przylipiak podejmuje próbę uporządkowania chaosu i dzieli definicje na kilka kategorii, wyodrębniając te, które bazują na 1) stosunku tekstu do rzeczywistości, 2) celu, 3) jakościach formalnych, i wreszcie 4) kontekście funkcjonowania. Kończy wywód własną definicją – pełną zastrzeżeń i różnorodnych obwarowań, rozciągniętą na 14 linii tekstu. Pojawiają się w niej elementy już przywoływane: obecność kamery, niefikcjonalność, brak inscenizacji i przekształceń czasoprzestrzennych (albo tematyzowanie faktu takiego przekształcenia), ograniczenia wyznaczane pełnią funkcją autoteliczną, wreszcie logika organizacji materiału filmowego zgodna z ludzkim sposobem porządkowania rzeczywistości. Interesujące, że przywołane wyznaczniki w części obejmują także *docu-games*, z takimi wyjątkami, jak obecność kamery czy funkcja autoteliczna – ale przecież w przypadku dokumentów refleksyjnych czy animowanych także nie musimy mieć z nimi do czynienia. Dokumenty – by przekazywały „prawdę” o świecie rzeczywistym – nie zawsze muszą kamerami potwierdzać istnienie tego świata. Jak piszą m.in. Inge Ejbye Sørensen i Anne Mette Thorhauge, dokumentalny charakter dzieła nie jest określany przez relację indeksalną, ale kontekstualną – jest to za każdym razem indywidualnie ustanawiany układ zależności między tekstem, kontekstem, produkcją i widzem. „Wykorzystanie materiałów i dokumentów archiwalnych, *mise-en-scene*, estetyka oraz jakości i tropy stylistyczne to ledwie cechy formalne filmu dokumentalnego i same w sobie nie mogą być wyłącznymi kryteriami odróżnienia filmów fikcyjnych od niefikcyjnych” (Sørensen i Thorhauge, 2013, s. 357). A zatem potencjalnie dokumenty mogą być grami.

Na tym etapie możemy zauważyć, jak wiele łączy gry i film dokumentalny, zwłaszcza pewna definicyjna plastyczność i niezwykła zdolność do tworzenia

form hybrydycznych. Warto zatem sięgnąć do literatury na każdy temat z osobna, by znaleźć konteksty dla *digital docu-games*, np. w obszarze sposobu prezentacji i interpretacji faktów. Zgodnie z koncepcją opisaną przez Iba Bondebjerga (2014) możliwe są więc następujące formy przedstawiania „prawdy” w dziele:

- **poznawczy autorytaryzm** (*epistemic authority*): gdzie odbiorca ma do czynienia z prezentacją faktów już zinterpretowanych przez autorów;
- **poznawcza otwartość** (*epistemic openness*): gdzie odbiorca ma sporą dowolność w interpretacji prezentowanych faktów;
- **poznawcza hipotetyczność** (*epistemic hypothetical*): gdzie odbiorca ma do czynienia z prezentacją spekulacji na temat rzeczywistości;
- **poznawcza estetyzacja** (*epistemic aesthetic*): gdzie widz poznaje możliwości medium w zakresie prezentowania rzeczywistości.

Do pierwszej kategorii – poznawczego autorytaryzmu – zaliczymy zatem nie tylko dokumenty w trybie wyjaśniającym (zgodnie z systematyką Billa Nicholsa), ale i takie *docu-games* jak *Lifesaver* (2013, Unit9) czy *Never Alone* (2014, E-Line Media), z których pierwszy zaznajamia graczy z procedurami pierwszej pomocy, a drugi opowiada o wierzeniach alaskańskich Inuitów. W obu przypadkach jako gracz otrzymujemy dostęp do już opracowanych faktów, które, w ramach struktury gry, nie zawierają przestrzeni na negocjację. Podyktowane jest to obowiązującymi procedurami medycznymi bądź spójnością istniejącego systemu kulturowego, który poznajemy jako osoby z zewnątrz. W *Lifesaver* – growym odpowiedniku filmu instruktażowego lub edukacyjnego – odnosimy zwycięstwo wtedy, gdy prawidłowo, krok po kroku, udzielimy pomocy uszkodzonej osobie. Przyswajanie faktów ma charakter proceduralny i całkowicie zintegrowany z mechaniką oraz logiką świata gry: jesteśmy nagradzani za prawidłową realizację skryptu zachowań, błędy powodują „śmierć” ratowanej postaci i koniec rozgrywki bądź – jeśli są nieznaczne – nie doprowadzają do ostatecznej porażki, ale zostaną nam wypomniane po zakończeniu gry. W *Never Alone* natomiast faktografia zostaje wyłączona z zakresu interaktywnych działań gracza – pojawia się na zasadzie dokumentalnych „cutsceinek” przeznaczonych do biernego odbioru. Zostają w nim zaprezentowane i wyjaśnione obecne w grze postaci i zjawiska. Co więcej – inaczej niż w wypadku animowanych segmentów interaktywnych – są to zmontowane materiały filmowe żywego planu z udziałem prawdziwych rozmówców, stanowiące komentarz do interaktywnej części gry, dostępne nawet nie tyle wewnątrz struktury rozgrywki, ile z poziomu menu.

Druga kategoria – poznawcza otwartość – obejmuje dokumenty poetyckie, obserwacyjne i uczestniczące, a także sporą część gier dokumentalnych, jak *Fort McMoney* (2013, National Film Board of Canada) opowiadający o ekologiczno-społeczno-gospodarczych konsekwencjach wydobywania piasków bitumicznych w północnej Kanadzie czy *1979 Revolution: Black Friday* (2014, iNK Stories) traktujący o rewolucji irańskiej z 1979 roku, w wyniku której system polityczny kraju uległ zdecydowanej zmianie. W obu przypadkach ocena zdarzeń i faktów uzależniona jest od aktualnych poglądów graczy, ale także od stopnia zaangażowania w zgłębianie rozsianych po grze informacji oraz od decyzji podejmowanych w trakcie gry: tu ma ona strukturę kłacza (gracz w kluczowych momentach staje przed wyborami o naturze etycznej: wybór jednej opcji narracyjnej nieodwracalnie blokuje dostęp do innej). W przypadku pierwszego tytułu – gdzie materiał filmowy został zrealizowany w trybie produkcji filmu dokumentalnego (na marginesie – w oparciu o zarejestrowany materiał zrealizowano telewizyjny film dokumentalny *Fort McMoney. Kanadyjskie eldorado* [reż. David Dufresne, 2014]) – jako gracze poruszamy się po interaktywnym środowisku miasteczka, podejmujemy interakcje z ponad 50 osobami o różnych poglądach na tematy społeczne czy ekologiczne (możliwe jest przeprowadzenie rozmów w trybie interaktywnym, opartym na wyborze pytań), oglądamy autentyczne reportaże filmowe, dodajemy własne komentarze, bierzemy udział w internetowych sondach i referendach, a nawet ściągamy na urządzenie mobilne aplikację z materiałem merytorycznym do czytania. Aby wygrać, musimy tak skutecznie poznawać świat gry, aby trafić na osoby mogące nam udzielić pozwolenia na wejście do jednej z kopalni piasków bitumicznych. W zależności od podjętych decyzji możemy natrafić (bądź nie) na pewne osoby, a w finale mieć taki obraz zjawiska, jakiego nie będą mieli gracze, którzy dokonali innych wyborów. Z kolei *1979 Revolution: Black Friday*, oparty na mechanice *point-and-click*, z jednej strony przekazuje nam informacje w formie autentycznych obiektów archiwalnych: tekstów, grafik, piosenek czy fragmentów filmów rozmieszczonych po świecie gry, z drugiej – struktura gry wymusza na nas jako graczach podejmowanie etycznych wyborów, określających nasz stosunek do wydarzeń, przykładowo, dotyczących tego, czy przyłączyć się do opozycji i fizycznie zaatakować podlegające władzy państwowej oddziały policyjne, czy też nie. Dodajmy, że naszym awatarem jest fikcyjny bohater działający w otoczeniu historycznych osób, obiektów, zdarzeń. Finał gry określający losy naszej postaci, a nie rzeczywistość historyczną, jest uzależniony od naszych wcześniejszych decyzji.

Trzecia kategoria – poznawcza hipotetyczność – to zarówno dokumenty formatywne, jak i olbrzymia liczba gier strategicznych, czy też w inny sposób opartych na symulacji historycznej: od serii *Civilization* (od 1991, Sid Meier i Fi-

raxis Games), poprzez *Assassin's Creed* (od 2007, Ubisoft), na *This War of Mine* (2014, 11 bit studios) i *We. The Revolution* (2019, Polyslash) kończąc. Bez względu na to, czy zgłębiamy zasady funkcjonowania i rozwoju kultur antycznych, osadzoną w konkretnych realiach historycznych dynamikę fikcyjnego konfliktu między asasynami a templariuszami, strategię przetrwania cywilów podczas pewnego konfliktu wojennego (inspirowanego wojną bałkańską w latach 90.), czy niuanse rewolucji francuskiej, jako gracze otrzymujemy zaledwie ogólną logikę zdarzeń w danych okolicznościach historycznych, które to twórcy gry traktują jako punkt wyjścia do różnorodnych symulacji i spekulacji, a czasem nawet do snucia – w tym historycznym kostiumie – niepotwierdzonych teorii spiskowych czy wręcz opowieści z kręgu fikcji naukowej. Seria *Assassin's Creed* już od pierwszej części z 2007 podchodziła w sposób co najmniej specyficzny do faktografii, z jednej strony dbając jak najwierniej (choć w praktyce wybiórczo) o odtworzenie realiów (architektury, strojów, muzyki, języka etc.) oraz przywołanie faktów historycznych (realnych postaci, konfliktów zbrojnych, układów politycznych etc.), z drugiej umieszczała je w sytuacjach całkowicie fikcjonalnych, w ramach swego rodzaju alternatywnej historii świata. Począwszy od części *Assassin's Creed: Origin* (2017, Ubisoft), zaczęły pojawiać się w serii elementy fantastyczne na równych prawach, co historyczne (np. możliwość interakcji – od rozmów po walki – z postaciami mitycznymi, w tym z bogami etc.). Polski przykład – *This War of Mine* – unaocznia problemy, na jakie możemy natrafić jako cywile podczas konfliktu zbrojnego: trudności ze zdobyciem pożywienia, leków, produktów wymiennych (alkoholu, tytoniu), ale także narzędzi do ogrzania domu czy broni do ochrony przed szabrownikami. Świat gry nie zawiera rozpoznawalnych materiałów historycznych (jak w *1979 Revolution*), a struktura nie obejmuje szczegółowo określonej logiki działań krok po kroku (casus *Lifesaver*). Tak jak nasze awatary trafiamy w środek konfliktu i sami musimy rozpoznać, które strategie przetrwania okażą się skuteczne, a które doprowadzą do śmierci. W *Assassin's Creed* dokumentalizm obejmuje historyczny kostium świata gry, w *This War of Mine* – opartą na faktach logikę działań w świecie, w którym zwycięstwo oznacza pozostanie przy życiu przez kilkadziesiąt dni.

Czwarta kategoria – poznawcza estetyzacja – to domena dokumentów refleksyjnych, ale także gier w rodzaju *Network Effect* (2015, Greg Hochmuth i Jonathan Harris) czy *That Dragon Cancer* (2016, Numinous Games). Pierwszy tytuł traktuje o efekcie „przebodźcowania”, jaki pojawia się w trakcie długotrwałego korzystania z internetu, drugi to autobiograficzna opowieść o śmierci własnego małego dziecka z powodu raka. Choć i w jednym, i w drugim przypadku ani na moment nie znika nam z pola widzenia faktograficzny fundament rozgrywki, to równie priorytetowy jest sposób opracowania mechaniki i estetyki – inte-

gralnie zespolonych z tematyką gier, do tego stopnia, że trudno wyobrazić sobie wykorzystanie tych rozwiązań przy innych pracach. W przypadku *Network Effect* naszym zadaniem jest obserwować swoje zachowanie w niezwykle gęstym i nieintuicyjnym interfejsie przez około 7 minut, po czym otrzymać dostęp do merytorycznie opracowanych opisów konsekwencji „efektu sieci”. Na świat gry składają się obrazy i dźwięki gęsto rozmieszczone w chaotycznym interfejsie pełnym linków, przekierowań, statystyk, reklam, teledysków, newsów, pop-upów, infografik etc. Struktura gry jest jej treścią. *That Dragon Cancer* to autobiograficzna historia rodzinna, która zaczyna się tuż przed diagnozą choroby, a kończy śmiercią dziecka. Nasze ułożenie w strukturze gry jest zmienne: czasem towarzyszymy ojcu w bólu i razem z nim wykonujemy kolejne rutynowe działania, czasem przyjmujemy rolę biernego obserwatora zdarzeń. Świat gry na poziomie estetycznym jest bardzo uproszczony, wręcz zgeometryzowany, pozwalający zachować nieco dystansu wobec niezwykle trudnej tematyki. Choć bezpośrednich materiałów źródłowych – jak np. autentyczna treść pocztówek w dziecięcym szpitalu – jest w grze więcej, to właśnie stany emocjonalne bohaterów wyrażane estetyką gry oraz ich działania podporządkowane nieprzyjemnej i nieintuicyjnej mechanice są najsilniejszym nośnikiem dokumentalizmu w grze. Tak jak w poprzednim tytule – estetyka, struktura i mechanika gry stają się jej treścią.

Gdy pomyślimy o czterech fundamentalnych funkcjach dokumentów, przedstawionych przez Michaela Renova (1993, s. 21): 1) nagrywaniu, ujawnianiu, utrwalaniu, 2) nakłanianiu lub promowaniu, 3) analizowaniu lub zgłębianiu oraz 4) prezentowaniu, to wszystkie z nich można zastosować do opisu dokumentalnych gier cyfrowych. Każdy z wymienionych tytułów w jakimś stopniu realizuje te zadania. *Lifesaver* prezentuje procedury oraz pomaga utrwaląc postawę odważnego inicjowania i poprawnego przeprowadzania pierwszej pomocy, *Fort McMoney* rejestruje przestrzeń miasteczka, ujawnia kłopotliwe informacje, promuje postawę świadomości ekologicznej, analizuje powiązania między różnymi obszarami działalności ludzkiej, ale też edukuje na wzór podręcznika, *This War of Mine* zgłębia mechanizmy długotrwałego funkcjonowania w sytuacji zagrożenia, natomiast *That Dragon Cancer* unaocznia proces przeżywania żałoby po stracie dziecka. *Docu-games* zatem – tak jak filmy dokumentalne – mogą odnosić się do wiedzy historycznej, reinterpretować teraźniejszość, a także wpływać na przyszłość.

Synergia dokumentu i gry

Gry zdecydowanym ruchem rozpoczęły wędrówkę poza strefę ludyczną w latach 40. XX wieku wraz z wyłonieniem się tzw. „teorii gier” z kręgu nauk

matematycznych (Neumann i Morgenstern, 1944), choć z pewnością ów marsz zaczął się znacznie wcześniej i był związany chociażby z działaniami militarnymi i symulacją manewrów wojennych „na sucho”. Od tamtej pory stopniowo rośnie przekonanie, że logika gier może być z łatwością implementowana na wiele obszarów ludzkiej działalności, nie tylko matematycznych czy militarnych, i służyć im za strukturalną ramę. „Ta uniwersalność (...) pozwoliła przeniknąć teorii gier na grunt nie tylko ekonomii, psychologii czy nauk politycznych, lecz także innych nauk zajmujących się badaniem i interpretacją tekstów kultury” (Kubiński, 2016, s. 11). Z jednej strony logika gier bywa wykorzystywana do wzmacniania motywacji i budowania zdrowych nawyków (McGonigal, 2011), z drugiej oferuje możliwość zdobycia lub rozwinięcia wiedzy i umiejętności w symulowanych, bezpiecznych warunkach.

Przeniesienie logiki gier do dokumentów obejmuje wiele wymiarów i odbywa się już na poziomie składowych, w tym świata gry czy jej struktury. Świat gry (Houghton, 2018) rozumiany jest nie tylko jako fabuła (jeśli takowa występuje), ale także wszelkie elementy wizualne i dźwiękowe, w tym składowe interfejsu. **Struktura gry** z kolei określa działania (w tym ich charakter i kolejność), jakie mogą być dokonywane przez graczy oraz możliwe konsekwencje, jak m.in. manipulacje obiektami, eksploracja przestrzeni, dynamika i kolejność interakcji, warianty podejmowania działań w zamkniętym bądź otwartym układzie elementów etc. Sposób ukształtowania gier dokumentalnych będzie się oczywiście różnić w zależności od gatunku czy nawet tytułu: inaczej będzie prezentować się w grze strategicznej, a inaczej w grze akcji, zawsze jednak będzie stanowić ramę dla prezentacji faktów – rozmieszczenia elementów zawierających dane historyczne oraz ich podziału na interaktywne (umieszczone w grze przez twórców oraz dodane samodzielnie przez graczy) i nieinteraktywne: tekst ciągły, tabele, grafiki, fotografie, zmontowane materiały audio i wideo. Podobnie rzecz będzie się miała ze strukturą określającą retorykę *docu-games*, stanowiącą: ciąg linearny (*Never Alone*), labirynt czy kłacze pełne rozgałęzień i ślepych uliczek (*Fort McMoney*) lub wręcz nieliniowy otwarty świat pełen rozszianych informacji (seria *Assassin's Creed*).

Jeremiah McCall (2012) podkreśla, że dyskurs historyczny w grach cyfrowych kształtowany jest zupełnie inaczej niż w tradycyjnych przekazach historycznych. Według badacza główna różnica zasadza się na kwestii interaktywności: w grach przeszłość nie może być ustalona i niezmienna – musi być w niej przestrzeń na działania konstruowane w czasie teraźniejszym, zdarzenia, które według źródeł historycznych nie miały miejsca, ale mogłyby zaistnieć. Dzięki interaktywności gracze mają prawo organizować swój własny tekst zgodnie z zasadami gry,

a zatem konstruować swoje własne znaczenia. Dodajmy, że wyznawany przez McCalla sposób rozumienia dyskursu historycznego jest zbieżny z tym, który Ewa Domańska określa jako tradycyjny (konwencjonalny). Charakteryzuje go „kult faktu, wymóg obiektywizmu, zasada przyczynowości, a także dążenie do prawdy w klasycznym sensie” (cyt. za: Witek, 2016, s. 10), podczas gdy historia niekonwencjonalna „hołduje subiektywizmowi, w narracji dekonstruuje porządek przyczynowo-skutkowy, kryterium prawdy historycznej traktuje podejrzliwie. Eksperymentuje z różnymi sposobami przedstawiania minionego świata. Stosuje różnorodne media przekazu, spośród których pisany tekst jest tylko jednym z wielu (...). Jest otwarta na zmiany i różnorodność konwencji uprawiania refleksji o przeszłości” (tamże). Zatem *docu-games* w optyce McCalla rzeczywiście stawiałyby opór tak rozumianej historii, natomiast w ujęciu nieklasycznym byłyby żywym przykładem historii jako konstruktu, otwartej na reinterpretacje i nowe odczytania.

Co więcej, zdarzenia w narracyjnych *docu-games* rozwijają się w zgodzie z logiką gier – wraz ze strukturą i rozgrywką. Oparte są na działaniach powtarzalnych, w związku z czym nie miałyby sensu w tradycyjnym filmie dokumentalnym. Narracja oparta jest tu na retoryce proceduralnej – określającej nie tylko poszczególne etapy, krok po kroku, ale także na wykładaniu sensu w procesie serii działań. Aby świat gry wydawał się pełny, niezbędne jest zatem zastosowanie kilku środków: uproszczenie niuansów, dopisanie brakujących wątków czy szczegółów bądź rozbudowanie warstwy immersyjnej tak, aby działała na graczy w sposób angażujący, w dodatku w czasie kilka, kilkanaście, a nawet kilkadziesiąt razy dłuższym niż w przypadku pełnometrażowego filmu dokumentalnego o komercyjnym metrażu.

Równie problematyczny może być nieindeksalny charakter obrazu w *docu-games*: ponieważ gry rzadko opierają się na fotochemicznie realizowanym materiale filmowym, a głównie na obrazach generowanych komputerowo, mogą wzbudzać wątpliwości, czy mają prawo być określane jako dokumentalne. Nawet jeśli definiujemy dokument nie w sposób indeksalny, ale kontekstualny, to jedną ze składowych klasyfikacji jest oczekiwany przez odbiorców styl i estetyka. Jeśli zaproponujemy w *docu-games* CGI i dorzucimy do tego jeszcze strukturę gry, zasadne mogą być pytania o status danego tytułu jako dokumentalnego – przynajmniej na poziomie oczekiwań odbiorczych.

O ile sposobów recepcji filmu dokumentalnego jest wiele (od projekcji kinowej po smartfon), o tyle w przypadku *docu-games* możemy mówić zarówno o odbiorze indywidualnym (PC – w tym przeglądarka, konsola; urządzenia mobilne – w tym dokumenty AR, gogle VR), jak również kolektywnym

w przestrzeni publicznej, np. w formie interaktywnych instalacji muzealnych jako części współczesnych wystaw narracyjnych (Varinlioglu i in., 2017). Adam Chapman (2016) wskazuje, że choć pośród historycznych *docu-games* można wyróżnić wiele gatunków (FPS, strategiczne, zręcznościowe, przygodowe, platformowe, RPG, logiczne etc.), to ostatecznie da się je podzielić na dwie kategorie: **realistyczne** i **konceptualne**. Do pierwszej z nich badacz zalicza serie *Call of Duty* (od 2003, Infinity Ward), *Battlefield* (od 2002, Electronic Arts) czy *Assassin's Creed*, czyli gry skupiające się na postaciach fikcyjnych, które choć podejmują działania w historycznie udokumentowanym otoczeniu, to nie zmieniają zasadniczego biegu dominujących narracji historycznych (tak jak asasyni nie zmieniają przebiegu rewolucji francuskiej w *Assassin's Creed: Unity* [2014, Ubisoft] ani skutków wojen peloponeskich w *Assassin's Creed: Odyssey* [2018, Ubisoft]). Realizm w nazwie nie dotyczy zatem braku elementów fantastycznych w świecie gry (w obu tytułach z serii AC takie elementy występują), ale – tam, gdzie to konieczne – wyłącznie zasadniczej zgodności historycznej spójnej z oficjalną wykładnią. Natomiast w grach konceptualnych gracze nie koncentrują się na konkretnych wydarzeniach, ale raczej na pewnych prawidłowościach historycznych, które mogą być symulowane podczas rozgrywki. *Europa Universalis* (2001, Paradox Interactive), *Crusader Kings II* (2012, Paradox Interactive) czy *This War of Mine* nie pokazują przebiegu konkretnych starć militarnych i ich konsekwencji, ale każą zrozumieć ogólną strukturę i logikę pewnych historycznych działań i zachowań. Używają do tego nie realistycznie odtworzonych przestrzeni, ale raczej symboli i grafik, za pomocą których gracze mogą zarządzać rozwojem starożytnego Egiptu bądź po prostu jak najdłużej utrzymać się przy życiu w czasie konfliktu wojennego. Dlatego nie jest tu niezbędna immersja znana z gier realistycznych: tu można porzucić fotorealizm i animację 3D i skoncentrować się na wyjaśnianiu idei i mechanizmów.

Nieco inny dualistyczny podział proponuje Jeremiah McCall (2019), który kategoryzuje gry na te, w których historyczność (czy ogólnie – warstwa dokumentalna) wyrażana jest **eksplicytnie** oraz takie, w których dzieje się to **implicitnie**. W tych pierwszych pojawiają się konkretne odniesienia historyczne, w tych drugich mamy do czynienia z luźnym osadzeniem świata gry w przeszłości. W obu przypadkach zostaje zachowany pewien przyjęty i akceptowany pejzaż powszechnych wyobrażeń na temat faktów czy choćby prawidłowej reprezentacji kultury materialnej. Gra powinna zatem w obu przypadkach na poziomie merytorycznym odpowiadać treści podręczników. Należy tu oczywiście dodać, że podręczniki prezentują najczęściej jednostronne spojrzenie na przeszłość, zwykle zgodne z aktualną polityką historyczną danego kraju – gra, nierzadko produkowana przez międzynarodowe zespoły, nie musi być uwikłana w tego ro-

dzaju dyskurs. Co nie znaczy, że jest wolna od podobnych zagrożeń – interesujące w tym kontekście były zastrzeżenia niektórych polityków francuskich wobec wydarzeń prezentowanych w *Assassin's Creed: Unity*, jakoby rodzina królewska była przedstawiona w grze jako ofiary rewolucji francuskiej, natomiast lud Paryża jako żadna krwi tłuszcza (Chibber, 2014). Choć podziały Adama Chapmana i Jeremiaha McCalla mogą być w niektórych przypadkach użyteczne, to niestety nie ujmują wszelkich form pośrednich lub takich o bardziej złożonym stosunku do faktografii.

Warto poruszyć także kwestię priorytetów twórców gier rozstrzygających, co jest ważniejsze – rozrywkowa opowieść czy analiza historyczna faktów. Robert Houghton pisze wprost: projektanci gier raczej uprzywilejowują świat (zwłaszcza fabułę) i mechanikę gry, a nie krytyczną analizę procesu konstruowania nowej wiedzy historycznej (Houghton, 2018, s. 35). Ta kwestia budzi liczne wątpliwości, nie tylko w zakresie tego, gdzie postawić silniejsze akcenty – po stronie rozrywki, fikcji i treści interaktywnych, czy też po stronie powagi, dokumentalizmu oraz faktów – ale też stawia pytanie o zakres plastyczności dyskursu wiedzy. Jak wskazuje Joost Raessens (2006, s. 205): „dokumentalne gry komputerowe są opracowywane przez grupę producentów gier [*game developers*], artystów i aktywistów politycznych, którzy wykorzystują gry do podkreślenia znaczenia danych kwestii społeczno-politycznych”. Już nie tylko konflikt ludystów z narratologami zbiega się w interesującej nas tematyce, ale także producentów gier z dokumentalistami, historykami i aktywistami. Robert Houghton przedstawia tę sytuację jako niemalże patową: „projektowanie gier oraz kodowanie to narzędzia nieznanne i onieśmialające dla większości historyków, podczas gdy metody historyczne pozostają równie obce wielu projektantom” (Houghton, 2018, s. 13–14). Z całą pewnością ów konflikt interesów to złożona kwestia, wymagająca samodzielnego opracowania.

Warto poczynić tu jeszcze jedną uwagę: faktografia w *docu-games* często jest nie tylko składana na ołtarzu rozrywki, ale także podporządkowywana przemocy jako wiodącemu tematowi (oczywiście nie jest to jedyne podejmowane zagadnienie, o czym świadczą takie tytuły, jak podróżnicza *Wanderlust Travel Stories* [2019, Different Tales] czy poświęcone tańcowi *Bound* [2016, Plastic Studios]). Po części można taki stan rzeczy tłumaczyć tym, że gry od samego początku koncentrują się na motywie konfrontacji i walki, a zatem *docu-games* nie stanowią wyjątku i potwierdzają ogólną tendencję: konflikt doskonale poddaje się gamifikacji. Ale też przecież same narracje historyczne w ramach dominującego dyskursu ogniskują się wokół wojen, powstań, rokoszy i rewolucji etc., a zatem *docu-games* odzwierciedlają także powszechny dyskurs historyczny.

Houghton (2018, s. 18) pisze, że w grach historycznych nie jest możliwe zawarcie wielu perspektyw: „gry są zdolne do prezentowania wyłącznie jednego spojrzenia na historię, przy jednoczesnym wypieraniu głębi zrozumienia i analizy. Przedstawia się je jako redukujące, upraszczające i selekcjonujące materiał w taki sposób, by umożliwiał zabawę i rozrywkę. Istnieje podejrzenie, że gry zagrażają autorytetom historycznym reprezentującym tradycyjne modele mówienia o przeszłości”. Tym ważniejsze są zatem poszczególne przykłady, gdzie zachodzi zmiana optyki z dominującej na alternatywną, np. w *This War of Mine*, gdzie perspektywa żołnierzy zostaje zastąpiona perspektywą cywilów, a nawet w *Assassin's Creed: Origin* (2017, Ubisoft), tematyzującym decyzje z zakresu kreacji świata gry. W trakcie odwiedzin szkoły podczas trybu edukacyjnego, narrator tłumaczy: „Nasz zespół podjął decyzję, by przedstawić w klasach zarówno dziewczynki, jak i chłopców, zgodnie z kontekstem świata gry. Choć wiemy, że jest to niezgodne z wiedzą historyczną, zespół uznał, że prorocnościowa rozgrywka jest ważniejsza od uprzywilejowywania historycznego seksizmu” (Lukomski, 2018).

Joost Raessens (2006, s. 218) problematyzuje także sam dokumentalizm w *docu-games*: „Jako forma dyskursywna, film dokumentalny określa swój temat, ale jedynie udaje, że opisuje go realistycznie i analizuje obiektywnie (...). Jeśli zastosujemy ten argument do tzw. dokumentalnych gier komputerowych, musimy uznać, że nawet jeśli te gry w mniejszym bądź większym stopniu są historycznie dokładne, to zawsze przyjmują podobną napiętą pozycję między prawdą a fikcją”. Z jednej strony, oczywiście, *docu-game* przypominają inne opracowania historyczne, także oparte na uproszczeniach i stronniczości, ale z drugiej zdarza się przecież niezwykle rzadko, by autorzy gier powoływali się na określone źródła historyczne, np. literaturę, tak jak czynią to autorzy naukowych dysertacji, i pozwalali graczom na weryfikowanie umieszczonych w grze informacji czy zdobycie dodatkowych. Jeśli *docu-games* pragną kłaść większy nacisk na faktografię i służyć za pomoc naukową, np. wspierającą tradycyjną edukację szkolną, to powinny częściej adaptować trzy podstawowe narzędzia pracy historyka – zdobywanie danych, przeprowadzanie analizy oraz toczenie debaty – a nie tylko pierwsze z nich.

Pewien definicyjny konsensus proponują Jeremie Clyde, Howard Hopkins i Glenn Wilkinson (2012): zamiast mówić o grach dokumentalnych, lepiej posługiwać się określeniem „tryb growy” [*gamic mode*] w kontekście prac dokumentalnych czy historycznych, które poprzez medium gier przedstawiają empiryczne argumenty historyczne oparte na – z jednej strony – utrzymaniu pewnego rygoru charakterystycznego dla tradycyjnych pisanych źródeł badawczych (zwanego tu „trybem tekstualnym” [*textual mode*]), a z drugiej na przy-

zwoleniu na pewne innowacje, np. interaktywność, w zakresie przedstawiania materiałów i danych źródłowych. Takie gry umożliwiłyby zgłębianie argumentów historycznych i prowadzenie polemik, ale nie pozwalałyby graczowi na zmianę faktów historycznych.

Na początku tekstu przywołałem trzy fakty określające współczesny pejzaż audiowizualny, ale na koniec warto nadmienić istnienie jeszcze jednego: żyjemy w czasach nazywanych dość niezgrabnie, ale do pewnego stopnia trafnie erą „postprawdy”. Dawne wielkie narracje rozpadły się nieodwracalnie, a oddzielenie prawd od półprawd, przeinaczeń i kłamstw w przekazach medialnych wydaje się dziś skazane na jeszcze większą porażkę niż wyłuskanie ziaren przez bajkowego Kopciuszka. Równie obciążone ryzykiem niepowodzenia jest precyzyjne rozdzielenie prawdy i fikcji w *docu-games*. Jedni w tej sytuacji mogliby powiedzieć: i bardzo dobrze – dawne narracje na temat rzeczywistości były oparte na opresjach i nadużyciach dyktowanych władzą i interesami tych, którzy piszą historię, dlatego dawna wiedza musi zostać zniszczona, by na jej ruinach powstał nowy ład (*docu-games*, mieszając porządki, pomagają zatem relatywizować proces transferu wiedzy i podsycać brak zaufania do akademii). Kontrargument mógłby brzmieć następująco: konsekwencją upadku wspólnej wiedzy jako kulturowego fundamentu nie jest rewolucyjny rozbłysk, ale komunikacyjny chaos prowadzący do zbiorowej apatii – gdy nie wiadomo, co jest prawdą, łatwiej założyć, że skażone kłamstwem jest wszystko, niczym w haśle przewodnim *Assassin's Creed*: „Nic nie jest prawdziwe, wszystko jest dozwolone” (być może ważna jest tu rola *docu-games*, by zamienić nużące podręczniki w angażujące doświadczenie i czynić zgłębianie faktów *sexy* – na powrót przywrócić zainteresowanie światem?). Która strona tej ostatniej dialektyki jest nam – graczom – bliższa?

Bibliografia:

- Barsam, R.M., Monahan D. (2010). *Looking at Movies: An Introduction to Film*. New York: W.W. Norton and Company.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games*. Champaign: University of Illinois Press.
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. London: Routledge.
- Chibber, K. (2014), *The New 'Assassin's Creed' Game is Reviving an Ancient Debate over the French Revolution*, <https://qz.com/297219/the-new-assassins-creed-game-is-reviving-an-ancient-debate-over-the-french-revolution/> (dostęp: 8.06.2020).
- Clyde, J., Hopkins, H., Wilkinson, G. (2012). Beyond the 'Historical' Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design, *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol. 6, No. 9.

- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. East Sussex: Yellow Ant.
- Dovey, J., Kennedy, H.W. (2011). *Kultura gier komputerowych* (tłum. T. Macios, A. Oksiuta). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Gaudenzi, S. (2013). *The Living Documentary: from Representing Reality to Co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*, https://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf (dostęp: 25.05.2020).
- Houghton, R. (2018). World, Structure and Play: A Framework for Games as Historical Research Outputs, Tools, and Processes, *Práticas da História*, No. 7.
- Huizinga, J. (2020). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Aletheia.
- Kubiński, P. (2016). *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków: Universitas.
- Lukomski, J. (2018). *'Accuracy' vs Inclusivity: Women in Historical Games*, <https://www.nymgamer.com/?p=17807> (dostęp: 09.06.2020).
- McCall, J. (2012). Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History, *The History Teacher*, No. 46 (1).
- McCall, J. (2019). *Playing with the Past: History and Video Games (and Why It Might Matter)*, <https://jgeekstudies.org/2019/04/22/playing-with-the-past-history-and-video-games-and-why-it-might-matter/> (dostęp: 08.06.2020).
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Penguin Books.
- Neumann, J. von, Morgenstern, O. (1944). *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.
- Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press.
- Post, M. (2017) *Film jako tekst multimodalny. Założenia i narzędzia jego analizy*. Wrocław: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Filologicznej we Wrocławiu.
- Przylipiak, M. (2004). *Poetyka kina dokumentalnego*. Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- Raessens, J. (2006). Reality Play: Documentary Computer Games beyond Fact and Fiction, *Popular Communications*, No. 4 (3).
- Renov, M. (1993). Toward a Poetics of Documentaries. W: *Theorizing Documentary*, M. Renov (Ed.). London: Routledge.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- Sørensen, I.E., Thorhauge, A.M. (2013). Documentary at Play. W: *Online Credibility and Digital Ethos: Evaluating Computer-Mediated Communication*, M. Folk, S. Apostel (Eds.). Pennsylvania: IGI Global.
- Tkaczyk, P. (2012). *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*. Gliwice: Onepress.
- Varinlioglu, G., Aslankan, A., Alankus, G., Mura, G. (2017). Raising Awareness for Digital Heritage through Serious Game. W: *Shock! Sharing of Computable Knowledge!*, A. Fioravanti (Ed.), Vol. 2. Rome: eCAADe.
- Witek P. (2016). *Andrzej Wajda jako historyk. Metodologiczne studium z historii wizualnej*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.

Ludografia:

- 1979 Revolution: Black Friday* (2014, iNK Stories).
- Seria *Assassin's Creed* (od 2007, Ubisoft).
- Assassin's Creed: Odyssey* (2018, Ubisoft).
- Assassin's Creed: Origin* (2017, Ubisoft).
- Assassin's Creed: Unity* (2014, Ubisoft).
- Seria *Battlefield* (od 2002, Electronic Arts).
- Bound* (2016, Plastic Studios).
- Seria *Call of Duty* (od 2003, Infinity Ward).
- Seria *Civilization* (od 1991, Sid Meier i Firaxis Games).
- Crusader Kings II* (2012, Paradox Interactive).
- Europa Universalis* (2001, Paradox Interactive).
- Fort McMoney* (2013, National Film Board of Canada).
- Lifesaver* (2013, Unit9).
- Network Effect* (2015, Greg Hochmuth i Jonathan Harris).
- Never Alone* (2014, E-Line Media).
- That Dragon Cancer* (2016, Numinous Games).
- This War of Mine* (2014, 11 bit studios).
- Wanderlust Travel Stories* (2019, Different Tales).
- We. The Revolution* (2019, Polyslash).

Summary:

In this paper, I would like to take a closer look at the hybrid genre of digital documentary (“docu-game”), which is part of a larger group, the so-called “serious games”. Documentary games are both game-specific (rules, levels, opponents, measurable progress, rewards, etc.), and are also strongly based on the facts, playing educational and activist roles. They can be available through browsers, similar to hypertext websites, but are often designed for stationary or mobile consoles. In terms of genres, a significant range can also be observed: platform games, like *Never Alone* (2014, E-Line Media), adventure games: *Valiant Hearts: the Great War* (2014: Ubisoft) or *1979 Revolution* (2014, N-Fusion), strategic games: *This War of Mine* (2014, 11bit studios), RPG (educational mode in *Assassin’s Creed: Origins* [2017] and *Assassin’s Creed: Odyssey* [2018]), or even survival horror: *Kholat* (2015, IMG.N.PRO). The titles I describe present different approach to factual sources: they add documentary footage as cutscenes (*Never Alone*), they build narration around real events and characters, and make the player’s avatar a fictional character (*1979 Revolution*), they base the game mechanics on the logic of events in well-defined real circumstances (*This War of Mine*). Since the works based on a genre-specific hybrid strategy occupy an important place in today’s audiovisual landscape, I think it would be worth further examining this “incompatible” area: a documentary, traditionally combined with truth and seriousness, and digital games, usually associated with fiction and entertainment.

Keywords: documentary film, digital games, computer games, hybridity

Mateusz Felczak

Uniwersytet SWPS

Audiosfery lochów, poetyki krajobrazu. Ślady estetyk romantyzmu w grach cRPG

Od połowy minionej dekady na przecięciu gier cyfrowych, tradycyjnych gier RPG oraz niszowych inicjatyw muzycznych daje się zauważyć wzrost zainteresowania historycznie istotnymi i nieco zapomnianymi konwencjami uczestnictwa w popkulturze. Rok 2015 znaczą premierę *Critical Role*, internetowego serialu opartego o nagrania z sesji *Dungeons & Dragons*, oraz *Pillars of Eternity*, produkcji stawiającej sobie za cel wskrzeszenie świetności gier bazujących na silniku Infinity, a więc będących próbą przeniesienia kolejnych wersji niezwykle popularnego systemu autorstwa Gary'ego Gygaxa i Dave'a Arnesona na komputery osobiste. Wraz z komercyjnym renesansem franczyz czerpiących z *Lochów i smoków* na rynku pojawiły się kolejne gry cyfrowe nawiązujące do estetyki czy nawet mechaniki takich produkcji cRPG jak *Baldur's Gate* (1998) bądź *Icwind Dale* (2000). Nastąpił medialny triumf pewnego typu doświadczenia związanego z obszarem gier cyfrowych – z jednej strony mocno zakorzenionego w specyficznie pojmowanej nostalgii, z drugiej zaś powiązanego z dyskursywną nobilitacją określonych konwencji estetycznych. Niniejszy artykuł jest próbą wyróżnienia i analizy audiowizualnych dominant estetycznych wyłaniających się z tak zarysowanego kontekstu w wybranych grach cRPG, ze szczególnym uwzględnieniem tytułów wykorzystujących konwencję fantasy. Nadrzędnym jego celem jest zwrócenie uwagi na pewną ciągłość i żywotność inspiracji estetycznych przejawiających się na polu malarstwa, gier oraz muzyki.

Tekst ten kategoryzuje pewien typ gier fantasy RPG jako teksty kultury zarazem czerpiące z postaw filozoficznych rozwijanych w obrębie (neo)romantycznych konwencji wizualnych, jak i inspirujące utwory na pograniczu sztuk. Historyczny filar analizy wybranych gier cyfrowych stanowi estetyka amerykańskiego malarstwa pejzażowego – przede wszystkim luminizmu i przedstawicieli Hudson River School. Z kolei wpływ produkcji cRPG na inne dziedziny aktywności artystycznej zarysowano na przykładzie subgatunku muzyki elektronicznej noszącego nazwę *dungeon synth*. Trzy kolejne podrozdziały tekstu skupiają się, kolejno, na zarysowaniu podstawowych pojęć oraz kontekstu poetyk wizualnych amerykańskiej szkoły pejzażowej połowy XIX wieku, uchwyceniu wpływu wypracowanych na gruncie Hudson River School estetyk wizualnych na gry cRPG oraz rozwoju tych inspiracji w sferze audiowizualnej gatunku *dungeon synth*.

Dziedzictwo romantyzmu w filozofii oraz sztukach wizualnych jest w oczywisty sposób zagadnieniem bardzo szerokim i obejmującym odłamy, wersje i prądy mocno zróżnicowane tak pod względem geograficznym, jak i kulturowym. Skupienie się głównie na refleksji myślicieli oraz artystów amerykańskich podyktowane jest dwiema naczelnymi przesłankami. Po pierwsze, jak słusznie notuje Maria B. Garda, „gry cRPG narodziły się między Los Angeles i Nowym Jorkiem” (Garda, 2016, s. 82), a ich wywodząca się z tamtejszego kręgu kulturowego poetyka obrazowania – jak chciałbym argumentować – została w twórczy sposób przejęta i rozwinięta na gruncie europejskim oraz azjatyckim. Po drugie, interesujące mnie zjawiska z pogranicza muzyki i sztuk wizualnych (jak *dungeon synth*) przeżywają obecnie swój rozkwit właśnie na kontynencie amerykańskim. Należy też zaznaczyć, że rozwinięcie szczegółowych kwestii genologicznych związanych z ustaleniem granic gatunku cRPG wymagałoby osobnego studium. Przedstawiciele tego gatunku będą więc wyróżniał na podstawie elementów dystynktywnych, które są istotne z punktu widzenia stawianego w artykule celu, jakim jest omówienie inspiracji estetycznych w powiązaniu z kluczowymi komponentami rozgrywki, takimi jak eksploracja, rozwój postaci oraz manipulacja przedmiotami (por. Vargas-Iglesias, 2020, s. 171).

Fantasy, amerykański romantyzm i gry cRPG

Mianem Hudson River School określa się nurt amerykańskiego malarstwa pejzażowego, którego największy rozkwit przypadał na połowę XIX wieku. Jego nazwa wywodzi się od regionu geograficznego Stanów Zjednoczonych o ważnym znaczeniu historycznym i wyjątkowych właściwościach estetycznych. Chociaż najbardziej znane płótna artystów związanych ze Szkołą Rzeki Hudson niekiedy prezentowały wizje amerykańskiego pogranicza, to ich wpływ i recepcję

znaczą rozwijane najmocniej na gruncie amerykańskiego neoromantyzmu idee związane z namysłem nad pięknem naturalnego środowiska, budowaniem określonej tożsamości na zasadzie związku z przyrodą oraz nieironicznym czytaniem natury jako rodzaju przepełnionego ukrytą metafizyką „religijnego palimpsestu” (Novak, 2007, s. XIX). Charakter artystycznych wizji twórców takich jak Frederic Edwin Church czy John Frederick Kensett przejawiał się tak w formie, jak i treści: wielkoformatowe płótna, ewokujące potęgę natury, prezentowały ją jednocześnie w kontekście niemożliwej do okiełznania siły, aktywnie – w myśl filozoficznej koncepcji *natura naturans*, na gruncie amerykańskim zaszczerpionej głównie przez recepcję pism Samuela Taylora Coleridge’a (zob. Harvey, 2013) – ewoluującej i skrywającej w sobie sprawczą energię życiową. Popularność tej estetyki obrazowania i myślenia o krajobrazie wykracza poza wiek XIX i utrwaliła ona swój wpływ w licznych tekstach kultury, ze szczególnym uwzględnieniem literatury i gier fantasy, które chętnie sięgały po wypracowane w jej obrębie sugestywne narzędzia ekspresji artystycznej.

Od pewnego momentu prace groźnawcze zaczęły traktować sferę audiowizualną i obszar rozgrywki jako powiązane ze sobą elementy (Hutchison, 2008), wypuklając tym samym ich symultaniczne współoddziaływanie na proces interakcji z grą. Podnoszenie estetyki do rangi co najmniej równoważnego mechanice pola generowania znaczeń zaowocowało także próbami wykorzystania jej w dociekaniach genologicznych (Karhulahti, 2011). Szerszy problem rozumienia estetyki w grach cyfrowych bywał również rozpatrywany z perspektywy dość precyzyjnych podziałów, jak postulowane przez Simona Niedenthala rozróżnienie na trzy aspekty estetyki gier: elementy oddziałujące na zmysły graczy, elementy budujące szczególne doświadczenie estetyczne oraz punkty wspólne gier z innymi dziełami sztuki (Niedenthal, 2009).

Wybierając do analizy gry operujące poetyką fantasy, podążam za intuicją badawczą Tomasza Z. Majkowskiego, który w kontekście literaturoznawczym rozpoznaje w tym gatunku „realizację pewnego postulatu, artystycznego manifestu” (Majkowski, 2013, s. 18), stanowiącego o przynależności poszczególnych utworów do tego obszaru ekspresji artystycznej. Poetyka fantasy (szczególnie na polu eksploatacji muzycznej) jest w powiązaniu z inspiracjami (neo)romantycznymi wyborem bardzo świadomym i organizującym układ wielu tekstów kultury funkcjonujących na pograniczach audiosfery i wizualnej kultury fanowskiej. Maria B. Garda, badaczka zajmująca się ongiś fantasy w kontekście gier cyfrowych, pisała z kolei: „fantasy jest dla mnie głęboko nostalgiczne – w wymiarze kulturowym, gdyż stanowi fascynację przedindustrialnym obrazem Europy wywołanym przez romantyzm” (Garda, 2016, s. 46). Uwagi obojga badaczy wy-

znaczącą obszar zainteresowania tego krótkiego studium. Nie podejmując więc nowych rozstrzygnięć dotyczących zakresu pojęcia fantasy w odniesieniu do gier cyfrowych, porzucam na wskazaniu elementów teje poetyki, które stanowią wspólne punkty odniesienia dla wymienianych wcześniej trzech obszarów ekspresji artystycznej (malarstwa, muzyki oraz gier). Samo pojęcie estetyki w świetle tradycji filozoficznej, która stanowiła główny punkt odniesienia dla interesujących mnie tradycji luminizmu i nurtów malarstwa pejzażowego o proweniencji romantycznej, jest traktowane dość szeroko, a nawet „pozostaje celowo niedookreślone i szerokie” (Guardiano, 2017, s. XVII).

Poetyki wizualne

Monumentalne pejzaże, landszafty z zagubionymi w nich pojedynczymi postaciami ludzi i zwierząt, obiekty natury poddane działaniu światła, które wydobywa bądź ukrywa w utrwalonym na płótnie momencie ich właściwości – tak można pokrótce przedstawić zbiór najczęstszych skojarzeń powiązanych z dokonaniem malarzy ze Szkoły Rzeki Hudson i romantycznych luministów. Filozoficzne podwaliny malarskiego transcendentalizmu, sytuowane przez Nicolasa Guardiano w koncepcjach Ralpha Waldo Emersona i Charlesa Sandersa Peirce’a, wychodzą z założenia o niemal permanentnym zanurzeniu (immersji) podmiotu w otaczającej go naturze. Od indywidualnych usposobień postrzegającego podmiotu zależy, czy – i jakie – elementy świata zostaną przezeń zauważone i włączone w obszar krytycznej refleksji (Guardiano, 2017, s. 3). Wrażliwość obserwacji można więc wykształcić, a egzystencjalna formacja jednostki poprzez obcowanie z naturą dokonuje się na zasadzie „zwykłego i natychmiastowego [jej] doświadczania” (Guardiano, 2017, s. 6).

Skupienie na przyrodzie nie oznacza bynajmniej, że romantyczne amerykańskie malarstwo pejzażowe było wolne od związków z polityką. I tak, najbardziej znana wersja obrazu *Cotopaxi* Frederica Edwina Churcha (1862) zyskała uznanie ze względu na jej odczytanie w kontekście wojny secesyjnej. Tytułowy ekwadorski wulkan uchwycony w momencie erupcji dzieli przestrzeń płótna na obszary panowania światła i ciemności; kolorystyczne kontrasty podkreślają agonistyczną dynamikę sceny, zachowującej przy tym wewnętrzną symetrię. Odczytanie estetyki w kluczu etycznym, z wyrazistymi podziałami i widocznymi granicami, w pewnej mierze pozostaje dziedzictwem wykorzystywanym w graficznej retoryce współczesnych gier RPG. Nawet dość jednolite pod względem palety kolorystycznej produkcje, jak *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006) czy *Dragon Age: Inquisition* (2014), w określonych okolicznościach fabularnych uruchamiają filtry zmieniające estetykę poszczególnych obszarów gry w sposób analogiczny do zmiany błękit-

nego nieba na zasnuते wulkanicznym dymem słońce w *Cotopaxi*. Paul Martin argumentował, że w przypadku czwartej części serii *The Elder Scrolls* transformacja krajobrazu przesuwą jego projektowane odczytanie z pola wzniosłości (*sublime*) na pole malowniczości (*picturesque*), za czym miałyby podążać narracja ilustrująca negatywnie ewaluowaną przemianę pastoralnej idylli w quasi-industrialną antyutopię (Martin, 2011). Brytyjski badacz przeciwstawia znaczącą estetykę krajobrazu stereotypowemu i pełnemu gatunkowych klisz przedstawieniu w grze postaci niezależnych oraz funkcjonalnej marionetce – awatarowi gracza. Co znamienne, Martin podkreśla brak opcji modelowania postaci protagonistki poprzez znaczące wybory dialogowe; jak pisze, „główną funkcją awatara nie jest rozwój charakteru bohatera, lecz odkrywanie za jego pomocą charakteru krajobrazu”. W takim ujęciu gubi się jednak perspektywa ścisłego, funkcjonalnego połączenia estetyki i mechaniki. O ile w piątej części *The Elder Scrolls* konfrontacja z naturą w jej ożywionych i nieożywionych postaciach staje się kluczową częścią fabuły (zdobyć najwyższej góry w grze, Gardła Świata, jest konieczne do nauki smoczyczych krzyków), o tyle *Oblivion* posiada nieobecne już w *Skyrimie* umiejętności, które ową konfrontację znacznie ułatwiają: akrobatykę oraz atletykę. W piątej odsłonie *The Elder Scrolls* fizyczne poznawanie trudnej w eksploracji cyfrowej przestrzeni jest koniecznym warunkiem progresji fabularnej, zaś w starszych odsłonach sagi gracz przez sam proces eksploracji – obejmujący bieganie i skakanie – rozwijają narzędzia ułatwiające kontakt z cyfrową naturą. Co więcej, osiągnięcie mistrzostwa w akrobatyce pozwala w ograniczonym stopniu na chodzenie po wodzie, zaś zdobycie najwyższego stopnia zaawansowania atletyki sprawia, że bieg nie powoduje utraty wytrzymałości. Rozwój umiejętności zbliża więc podróżujące po cyfrowych krajobrazach awatary do ideału Emersonowskiego „przezroczystego oka”, czyli spojrzenia na naturę bez indiosynkratycznego skrzywienia poznawczego, ważnego również dla twórców z nurtu luminizmu (Avery, 1987, s. 15–16). Przyjemność płynąca ze zbliżenia z naturą i brak konieczności wkładania wysiłku w proces jej poznania oraz kontemplacji – czyli osiągnięcie momentu, w którym mechanika gry, określająca indywidualne uwarunkowania awatarów, nie jest już przeszkodą dla graczy chcących oddawać się eksploracji – muszą być wcześniej zdobyte w procesie stopniowego poznawania wymagań cyfrowej natury wobec chcących obcować z nią graczy.

Podając temat malarskich inspiracji w grach cRPG, można wyróżnić jego dwa podstawowe wymiary: filozoficzny oraz estetyczno-wizualny. Wskazanie pewnej ciągłości między nimi zacząć można od warstwy tematycznej. Amerykańskie szkoły malarstwa luministycznego i pejzażowego spod znaku Hudson River przedstawiały naturę jako pewne wyzwanie i granicę. Efekt osiągany był przez podkreślanie monumentalności i spójności kompozycyjnej, co dostrzec

można szczególnie w najstojniejszych obrazach Alberta Bierstadta, takich jak *Rocky Mountain Landscape* czy *Among the Sierra Nevada, California*. Drugą, roboczo tu wyróżnioną strategią estetyczną było ukazywanie krajobrazów pogranicza z istotnym elementem obecności ludzi, którzy w jakiś sposób owo pogranicze eksplorowali, poskramiali i oswajali, zaświadczać jednocześnie o jego przynależności do specyficznie rozumianej wspólnoty kulturowej. Taką wymowę ma np. luministyczny obraz George'a Caleba Bingham'a *Handlarze futer na Missouri*, którego pierwotny tytuł, podkreślający etniczne pochodzenie ukazanych na nim postaci, został zmieniony przez ówczesną amerykańską cenzurę. Spektakularne efekty odbłasków, słonecznego halo oraz gry cieni, jak również celowe skupienie na porach dnia, w których światło wydobywa z poszczególnych elementów krajobrazu niezwykle estetyczne właściwości, miały nie tylko wywołać w widzach zachwyt, lecz również rodzaj zażyłości (*intimacy*; por. Guardiano, 2017, s. 86), zbliżając ich niejako do perspektywy „udomowienia” przedstawianego krajobrazu. Przenosząc ten efekt na obszar analizy gier, można doszukać się podobnych technik w graficznych sposobach przedstawiania wschodów i zachodów słońca w serii *The Elder Scrolls* (szczególnie *Morrowind* i *Skyrim*) czy w polskim *Wiedźminie 3: Dzikiem Gonie* (2015).

Przechodząc do wątków filozoficznych, warto z kolei zwrócić uwagę na pracę estetyki w służbie konstruowania pewnego niezależnego – również moralnie – podmiotu. Jednym z najbardziej znanych współcześnie badaczy gier zainteresowanych romantyzmem jest Daniel Vella. W swoich projektach badawczych konsekwentnie tropi on estetyczne źródła podmiotowości, a wśród produkcji realizujących ten model stwarzania doświadczenia egzystencjalnego gry poprzez estetykę podaje za przykład *Dark Souls* (2011). Wędrówka graczy przez cyfrowe krajobrazy ma w niej wymiar egzystencjalny, zaś fabularne zawieszenie awatara między światami ucieleśnia stan niemożliwego do jednoznacznego pozytywnego rozwiązania zawieszenia. Przeciwwstawiając się popularnym w studiach nad grami tendencjom podporządkowywania estetyki zasadom retoryki proceduralnej, Vella proponuje – w duchu filozofii Jacquesa Rancière'a – odczytywać każdorazowe zetknięcie gracza z cyfrowym obiektem estetycznym jako osobny akt o znaczeniu bez mała egzystencjalnym. Odnosząc ustalenia Wolfganga Isera na temat apelatywnej struktury tekstu do analizy gier wideo, maltański badacz pisze: „Możemy zasugerować, że dokładnie takie «wydarzenie się» dotyczy również gier, z aktem grania ustanawiającym i powołującym do życia estetyczną formę” (Vella, 2015). Powoływanie się przez Vellę na estetykę recepcji, podkreślającą aktywny udział odbiorcy w konstruowaniu sensu dzieła, można odczytywać jako wyraz wiary w emergentne konstruowanie sensu gry właśnie na podstawie przeżywanego indywidualnie doświadczenia estetycznego.

Projekt podmiotowości romantycznej – tym razem również modernistycznej – w ujęciu estetycznym był rozwijany także przez Agatę Bielik-Robson, która pisząc o „narodzinach nowożytnej indywiduacji” (Bielik-Robson, 2000, s. 25), umiejscawia ustanowienie samoświadomej jednostki właśnie w momencie jej estetycznej autokreacji. W grach cyfrowych moment ten można odnieść do ekranów tworzenia awatara, aczkolwiek o wiele istotniejsze wydaje się kreowanie postaci w jej konfrontacji ze światem. Cyfrowe światy gier cRPG operują jednak bardzo zróżnicowanymi modelami przemieszczania się i poznawania, od „turowości” po możliwą do przeprowadzania w perspektywie pierwszej osoby eksplorację w czasie rzeczywistym. Gry, które umożliwiają naprzedmienną wymianę kilku perspektyw – np. pierwszo- i trzeciosobowej, jak czyni to chociażby *Skyrim* – wypuklają pewien paradoks związany z wprowadzaniem w życie zarysowanego wyżej projektu romantycznej indywiduacji przez odkrywanie i spersonalizowane mapowanie dostępnej przestrzeni. Już konfrontacja z jednymi z najpowszechniejszych elementów składowych natury, jakimi są skały i kamienie, wymusza na graczach szereg rozstrzygnięć. Geologia fantastycznych cyfrowych światów niejednokrotnie opiera się właśnie na romantycznym rozumieniu tych obiektów jako „opornych” na działanie kategorii estetycznych (Heringman, 2004, s. 55), a więc wpisujących je w określony porządek. Istotny element eksploracji, jak pokonywanie łańcuchów górskich, wiąże się z potencjalnie frustrującą koniecznością wynajdywania możliwej do przemierzenia ścieżki. Choć gry z otwartym światem próbują wspierać i nagradzać graczy za eksplorację, kamienista wertykalność stanowi w tym procesie pewną przeszkodę. Widziane z daleka monumentalne wypiętrzenia geologiczne zawierają w sobie obietnice niesamowitego, lecz i opór samej materii; nawet umieszczeni w strategicznych miejscach przeciwnicy (np. potwory strzegące wąskiego gardła kanionu; w tym rozwiązaniu projektowym celowała szczególnie seria *Gothic* [2001-2008]) nie zawierają w sobie tak bogatej ambiwalencji znaczeniowej niepodporządkowanej prostej, kolonialnej logice konieczności pokonania „innego”. Kraina, którą widzimy, może stać się dla nas dostępna, ale stawia nam pewne wymagania przez sam fakt posiadania określonej, materialnej formy, na podstawie której gra formułuje doraźne wyzwania – to jedna z najczystszych metod funkcjonalizacji *rite de passage* dla graczy. Zarówno wzniosłe płótna Bierstadta oraz malarskie dokonania próbującego odgadnąć i utrwalić kosmologiczny porządek natury Frederica Edwina Churcha (Novak, 2007, s. 120), jak i bardziej oszczędne kompozycyjnie prace luministów mają rozbudzać w odbiorcach podobne odczucia: chęć eksploracji i katalogowania, zbliżonego w istocie do pragnienia zmapowania odwiedzanych przez widza/gracza przestrzeni (por. Majkowski, 2019, s. 235–248).

Kartograficzny nacjonalizm nie wyczerpuje jednak sensów ewokowanych w grach poprzez asocjacje z elementami estetyki romantycznej. Naturalne przeszkody w postaci kamiennych ścian, wąwozów czy trudnych w przeprowieniu rzek są istotnymi obiektami składowymi świata przedstawionego w grze – mają potencjał, aby zachwiać linearną logiką eksploracji i podporządkowywania, wyrażaną przez różnego rodzaju cyfrowe mapy (Fraser i Wilmott, 2016). Gry cRPG operujące w pełni przestrzenią 3D wyzyskują także wertykalność jako istotny element scalający indywidualne doświadczenie graczy w wymiarach optycznym i dromologicznym (por. Bartram, 2004): oto widząc potężny łańcuch górski w *Skyrimie*, gracz nie tylko doświadcza estetycznej przyjemności wynikającej z obserwowania go w całej okazałości z oddali, lecz później może (a w toku realizowania kolejnych zadań nawet musi) zmierzyć się z wyzwaniem związanym z bezpośrednim przemierzaniem pokrytych nim obszarów mapy. Thomas Cole w słynnym programowym wystąpieniu *Essay on American Scenery* wymienił góry jako najważniejszy element lokalnego krajobrazu, opisując je jako aspekt łączący w sobie kategorie malowniczości (*picturesque*), wzniosłości (*sublime*) oraz wspaniałości (*magnificence*) (Cole, 1836, s. 6). Nawet produkcje cRPG oparte na silniku Infinity, wymuszającym statyczne, pseudoizometryczne obrazowanie map, chętnie operowały implikowaną wertykalnością, wyrażaną zarówno na poziomie interfejsu mapy świata, jak i map poszczególnych górskich lokacji. Szczególnie przodowały w tym produkcje serii *Icwind Dale*, mocno podkreślające fabularne znaczenie umiejscowienia odwiedzanych przez graczy przestrzeni na osi wertykalnej (układ poziomów twierdzy Odcięta Dłoń, podróż od Przełęczu Kuldahar do Głębi Dorna). Tym, co najsilniej wyróżnia produkcje cRPG sprzed okresu popularyzacji technologii 3D, jest jednak sfera audialna i to przede wszystkim na jej obszarze dokonuje się dzisiaj reinwencja tropów ważnych dla estetyk romantyzmu.

Audiosfera i *dungeon synth*

Choć można znaleźć głosy, że sam termin *dungeon synth* (dalej w tekście: DS) wywodzi się wprost z opartych o eksplorację lochów gier cyfrowych, warto zaznaczyć historyczną ewolucję nazwy tego gatunku, określanego wcześniej jako *dark ambient*, *black ambient* albo *dark medieval*. Ostatnia z tych nazw sugeruje asocjacje z nurtem mediewalizmu, rozumianego jako konwencja luźno oparta o pewien zasób popkulturowych wyobrażeń dotyczących średniowiecza, bądź też – w nieco bardziej historycznym kontekście – rozumienie wieków średnich jako epoki inspirującej romantyków (zob. Agrawal, 1990). Nawet pobieżna kwerenda oprawy wizualnej towarzyszącej wydawnictwom spod znaku DS ujawnia proveniencję rekwizytów używanych w nich w roli swoistych znaków rozpo-

znawczych: wykorzystanie stylizowanych rycin, figur rycerzy, elementów zbroi, uzbrojenia oraz średniowiecznej architektury obronnej składają się na łatwo rozpoznawalną estetykę. Elementami uzupełniającymi są limitowane edycje albumów utrwalone na fizycznych nośnikach, będące kluczowym elementem ważnej dla DS kultury DIY (Sowiński, 2019) – istota specyficznego doświadczenia, jakie próbują wytworzyć i przekazać twórcy tego nurtu, opiera się bowiem na całościowej koncepcji dzieła: obrazu, fizycznego przedmiotu, muzyki i towarzyszących jej odniesień (pop)kulturowych.

Jeden z pionierów gatunku, Håvard Ellefsen (znany szerzej pod pseudonimem Mortiiis), wśród swoich inspiracji wymienia między innymi Tangerine Dream, twórczość Klausa Schulze czy niemieckiej formacji Kraftwerk (Klimczak, 2019, s. 83). Elektronika w połączeniu z wywiedzioną z black metalu surowością pod względem konceptualnym zbliża DS do oprawy audialnej wczesnych gier cRPG, w których muzyka miała charakter raczej ilustracyjny niż reaktywny. Wymiar temporalny wydaje się tu mniej istotny niż wymiar przestrzenny, jako że fragmenty muzyczne utrzymane w estetyce technologii 8-bitowej były sprzęgnięte raczej z daną mapą czy poziomem w grze, nie zaś z tym, co działo się akurat na ekranie w warstwie rozgrywki. Wśród najczęściej podawanych przez artystów DS inspiracji pojawiają się zarówno produkcje wydane na platformy Nintendo (takie jak *Chrono Trigger* [1995], *Secret of Mana* [1993] czy *Castelvania* [1986]), jak i europejskie oraz amerykańskie tytuły przeznaczone na komputery osobiste (między innymi serie *Might and Magic* [1986-2014] oraz *Ultima* [1981-2013]).

Punktem wspólnym estetyki DS oraz starszych gier cRPG jest ich oparcie na pracy symbolu i emulacji, rozumianej w tym kontekście jako naśladownictwo mające na celu przywoływanie określonych tropów kulturowych. Jednym z wyrazistych elementów estetyki audialnej twórczości spod znaku DS jest próba cyfrowego (za pomocą standardu MIDI) bądź analogowego (np. poprzez nagrywanie dźwięku z klawiatur Casio wprost na kasetę magnetofonową) odtworzenia quasi-średniowiecznej instrumentacji. DS łączy w sobie dwie sprzeczne tradycje – z jednej strony wprost odwołuje się do eskapistycznych elementów ewokowanych poprzez eksplorację wymyślonych światów, z drugiej zaś posiada silny nurt zwracający uwagę na mroczną podszewkę codzienności, kierującą się ku niebezpieczeństwom niesamowitego. Zakres inspiracji estetycznych tego nurtu rozciąga się gdzieś między dwoma gigantami amerykańskiej prozy fantastycznej – Howardem P. Lovecraftem i Edgarem Allanem Poe – a nieco przetworzonymi już popkulturowo inspiracjami płynącymi z fantastyki tolkienowskiej. Powracającą dominantą estetyczną okładek projektów DS są quasi-średniowieczne zamki, ukazywane często w otoczeniu dzikiej przy-

rody; zderzenie tradycji gotycyzmu i romantyzmu następuje tu w kontekście dodatkowego wzbogacenia o elementy graficzne zaczerpnięte z rezerwuaru współczesnej twórczości fantasy. Stopniowe budowanie pejzaży dźwiękowych z warstw nakładających się na siebie ambientowych instrumentacji przypominać może estetykę amerykańskiego romantyzmu w jego mocno przetworzonej, quasi-gotyckiej wersji. W założeniach koncepcyjnych DS można doszukać się podobieństw do pisarstwa Poe'go, który „może być uważany za rodzaj *über*-Romantyka, którego specjalnością jest reifikacja topiki romantycznej, umieszczanej w obrębie gotyku” (McEvoy, 2007, s. 26). Tego typu eklektyzm przywołuje określone figury – najczęściej za pomocą odwołań do ludycznego bestiariusza znanego z popularnych systemów RPG, co może prowokować pytania o ich potencjalnie problematyczne wykorzystanie w kontekście innego medium, prowadzące na przykład do uprzedmiotawiania i seksualizacji przedstawień postaci (tak kobiecych, jak i męskich, por. Stang i Trammell, 2019). W ogólnym zarysie DS w warstwach audialnej i wizualnej pozostaje jednak daleki od konkretyzacji pomysłów narracyjnych, a zdecydowana większość twórczości tego gatunku mogłaby być wykorzystana jako tło do sesji RPG.

Atrakcyjność estetyk wizualnych wywodzących się z tradycji Szkoły Hudson realizuje się niekiedy za sprawą cytatu: na przykład okładka albumu *Nature and Solitude* popularnej formacji Forest of Yore jest wykadrowaną i podkolorowaną wersją obrazu Thomasa Morana *The Autumnal Woods* (1865), a detale z dzieł Williama Trosta Richardsa były wykorzystywane między innymi w projekcie muzycznym *Archana*. Warto jednak zauważyć, że na gruncie mocno czerpiącego z gier *dungeon synthu* tak istotna dla Szkoły Rzeki Hudson wzniosłość ztraca nieco omawiany wcześniej rys kartograficznej dominacji; na ilustracje projektów wybierane są raczej te szkice i obrazy, które skupiają się jedynie na ewokacji indywidualnej kontemplacji natury, bez elementów sugerujących etniczny czy geograficzny kontekst lokalny. Chociaż na pewnym etapie inspiracje prerafaelickie i biblijne popchnęły niektórych amerykańskich malarzy w stronę bardziej „religijnego niesamowitego”, które współbrzmiałoby – jak pisze Barbara Novak – z „nacjonalistycznym ujęciem natury, przyczyniającym się do budowania retorycznej fasady, pod osłoną której mógł się dokonywać agresywny podbój kraju” (Novak, 2007, s. 33), wzniosłość muzyki DS czerpiącej wprost ze światów gier cyfrowych kierowałaby się raczej w stronę omawianej przez Vellę indywidualistycznej podmiotowości, czego dowodem może być niezwykła w tej niszy popularność projektów inspirowanych właśnie franczyzą *Dark Souls*. Albumy *Disciple of the Dark Sun* (2019), *Sovereignless Souls* (2019) oraz *Downfall of Drangleic* (2020) wydane pod szyldem Nameless King czy *The First Flame of Lordran* (2019) autorstwa amerykańskiej formacji

Bellkeeper stanowią nie tylko komentarz, ale i twórcze rozwinięcie audiowizualnych narracji gier FromSoftware. Znamienne są sposoby nawiązania intertekstualnego dialogu ze światem *Dark Souls*: jest to najczęściej przywołanie występujących w grze przedmiotów (jak np. mikstury Siegräu czy miecza Uchigatana, które stanowią tytuły utworów) bądź konkretnych lokacji (jak np. New Lando czy Firelink Shrine).

Choć DS to zjawisko zdecydowanie niszowe, blisko trzydziestoletnia historia gatunku i wspólnota doświadczeń artystycznych zaowocowały powstaniem kilku festiwali dedykowanych wyłącznie muzyce tego gatunku. Bodaj największym wydarzeniem jest trzydniowy amerykański *Northeast Dungeon Siege*, już w nazwie zawierający intertekstualne odwołanie do popularnej serii gier *action* cRPG. Projekty z gatunku DS, które wychodzą poza klasyczną bibliotekę inspiracji wywodzących się z black metalu (jak wspomniany już Mortuus czy wczesne albumy Summoning) i inicjują bardziej ścisły intertekstualny dialog z gramami z lat 80. i wczesnych 90. XX w., często wykorzystują estetykę muzyki *chiptune*. Realizacje powstałe w ramach tego nurtu podkreślają historyczny związek z podstawą sprzętową: 8-bitowymi komputerami, na których zakodowany dźwięk odtwarzany był w czasie rzeczywistym przez dźwiękowy układ scalony (ang. *sound chip* – stąd nazwa *chiptune*), mający najczęściej postać programowalnego generatora dźwięku (ang. *programmable sound generator* – w skrócie PSG) (McAlpine, 2018, s. 4). Punktem wspólnym dla obu estetyk jest niegdyś wymuszona technologicznie, później zaś przejęta jako świadomie używany element ekspresji praktyka kompozycyjna, polegająca na wykorzystywaniu często powtarzanych motywów muzycznych. Idea krótkich, kilkunastosekundowych i dobrze brzmiących w zapętleniu fragmentów muzycznych była na przykład znakiem rozpoznawczym Koji Kondo, kompozytora oprawy dźwiękowej do m.in. *The Legend of Zelda* (Nintendo 1986). Nawet tak oszczędny materiał artystyczny może stać się nie tylko wewnątrzgrywym tłem dla danego wycinka rozgrywki, lecz również nieść znaczenia autonomiczne bądź odsyłające do innych elementów gry. W kontekście tego japońskiego tytułu Vincent Rone przedstawiał muzykę jako czynnik „mogący odsłonić głębsze rozumienie motywów narracyjnych (...) i ich umiejscowienie w obrębie mitologii *Zeldy*” (Rone, 2020, s. 45-46). Z analogiczną uwagą warto traktować utwory ze ścieżki dźwiękowej gier, które mogą być z kolei interpretowane jako „zwięzłe muzyczne wypowiedzi lub winiety, wyposażone w podstawową i uniwersalnie zrozumiałą gramatykę, bardzo efektywną w komunikowaniu skomplikowanych pomysłów oraz emocji” (Krishnaswami, 2020, s. 70).

Swoją niszę mają również projekty łączące estetykę *chiptune* z *dungeon synthem*, jak np. album *Yon Citadel* J. Brewera. Inny album tego amerykańskiego

artysty, zatytułowany wymownie *Cult of the Computer God*, ilustruje tendencję do komunikowania w warstwie graficznej źródeł inspiracji, a nawet kontekstu, w którym utwory mogą być odtwarzane. W przypadku *Kultu komputerowego boga* umieszczony na okładce napis informuje, że w środku możemy spodziewać się „science fantasy role-playing music”. Coraz częstsze przenikanie się estetyk *dungeon synthu* i nawiązującego do lat 80. *synthwave’u* otwiera perspektywę dalszej ewolucji tych gatunków, które mimo pewnych muzycznych podobieństw odwołują się do innego zbioru doświadczeń estetycznych.

Twórczość DS odznacza się również dążeniem do pewnej wewnętrznej koherencji narracyjnej, co wyraża się nie tylko w harmonijnym współwystępowaniu zbliżonych do siebie estetyk audialnych i wizualnych, ale także w nazewnictwie poszczególnych utworów. Warstwa wokalna w DS jest albo nieobecna, albo występuje w postaci sampli lub bardzo mocno przetworzonych dźwięków mających naśladować odgłosy wydawane przez różne, z reguły nieludzkie postaci. Konceptualizm albumów DS musi zatem wyrażać się w warstwach innych niż liryczna. Przykładami trzech głównych typów realizacji projektów tematycznych są albumy *Sunken Dungeon* (2020, projekt Longsword), *Of the Men of Dor-lomin and Their Sacrifice in Nirnaeth Arnoediad* (2020, Anglachel) oraz kompilacja *Magickal Atavism* (2019, Book of Skelos). Pierwszy z nich – zrealizowany w kluczu subgatunku *dungeon noise* – wykorzystuje tytuły utworów jako znaki zapowiadające wydarzenia uporządkowane chronologicznie w opowieść o ucieczce z lochu, w drugim tytuły układają się w fabularny ciąg, zbieżny z przebiegiem opisanego w *Silmarillionie* J.R.R. Tolkiena Bitwy Nieprzeliczonych Łez, trzeci zaś prezentuje kolaż graficznych inspiracji z użyciem stylistyk typograficznych wykorzystywanych historycznie w materiałach promocyjnych gier cRPG, nakierowując przy tym uwagę słuchacza na określone motywy za pomocą nazw poszczególnych fragmentów muzycznych.

Projekty spod znaku DS uruchamiają aktywną (re)konstrukcję nostalgii, niejako wyabstrahowując kilka wybranych elementów growego tekstu kultury (z reguły graficznych bądź muzycznych), a następnie dokonując ich twórczej rekonfiguracji. Mechanizm ten działa na zasadzie budowania poczucia przynależności i tożsamości przypisanych do określonej estetyki, podobnie jak miało to miejsce w przypadku konfrontacji człowieka z naturą w malarstwie omawianych wcześniej amerykańskich romantyków. Zbliżony proces ideologizacji estetyki w podwójnej roli – strażniczki ortodoksji oraz tekstu-wyzwania dla każdej nowej próby zmierzenia się z danym tropem kulturowym – został zauważony i opisany na przykładzie oprawy graficznej wydań podręczników RPG z serii *Dungeons & Dragons* (Gillespie i Crouse, 2012).

Podsumowanie

Prezentowane w niniejszym artykule przenikanie się estetyk wizualnych romantyzmu z audialnymi inspiracjami growymi, które dopełniają i twórczo rozwijają realizowane w ich obrębie narracje, najłatwiej jest zidentyfikować na przykładach produkcji fantasy cRPG, choć ich oddziaływanie nie ogranicza się tylko do produkcji tego gatunku. Strategie projektowania interakcji w konfrontacji z elementami cyfrowego krajobrazu mogą przebiegać według scenariuszy operacjonalizacji poetyk wzniosłości i malowniczości. W takim przypadku doświadczenie estetyczne graczy rozkłada się na dwojaki typ poznania przestrzeni – za pomocą pierwszego, panoramicznego oglądu niedostępnych jeszcze obszarów oraz później, już z konieczności indywidualnego mierzenia się z konkretnymi strategiami eksploracji danego wycinka cyfrowej natury. Wywiedzione z luminiзму strategie zarysowujące dychotomię etyczną za pomocą wprowadzania wyraźnego odróżnienia od siebie poszczególnych elementów estetycznych motywują wdrażanie określonych praktyk rozgrywki, takich jak kolekcjonowanie roślin czy rozwijanie umiejętności wspierających poruszanie się awatara.

Rozwiązania stosowane w utworach *dungeon synthu*, takie jak brak wokalu i bazowanie na pętach, pomagają odbiorcom dopasować zawarte w nich treści do indywidualnych wyobrażeń związanych z teraźniejszym bądź przeszłym obcowaniem z historycznymi tytułami gier. Nostalgiczna podróż ewokowana przez konceptualnie zaaranżowane dźwiękowe krajobrazy ma wymiar nie tyle przypomnienia, co powtórzenia; nie jest anamnezą, ponieważ ten gatunek muzyczny jest z założenia kopią pamięci o pewnym doświadczeniu, nie zaś obietnicą dotarcia do pierwotnych odczuć, które towarzyszyły nam podczas oddalonych w czasie sesji growych.

Wizualna poetyka cyfrowych krajobrazów chętnie sięga po estetyki bliskie założeniom twórców Hudson River School: łatwo rozpoznawalne konwencje (obrazowanie panoramiczne, powtarzalny zasób rekwizytów, skala makro) idą w parze ze świadomym zawieszeniem ironii i odnowieniem wiary w epicką narrację. Krajobrazy gier fantasy cRPG w swoim monumentalizmie niejednokrotnie uzupełniają realizowaną w trakcie rozgrywki opowieść o transformacjach cyfrowego świata. Pastoralną wzniosłość możliwych do eksploracji, otwartych przestrzeni produkcji tego gatunku, od *The Faery Tale Adventure* (1987), poprzez pierwszą odsłonę *Wrót Baldura* (1998), aż po *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) łączy estetyczne i filozoficzne powinowactwo z malarskimi wizjami (neo)romantycznych pejzażystów. W obu przypadkach natura jest przestrzenią działającą i zarazem domagającą się działania, zdomowienie w świecie wymaga wysiłku, a przemiany zachodzące za sprawą ludzkiej ingerencji nigdy nie naruszają

kosmologicznego porządku stworzenia, dostępnego zmysłom w bezpośrednim obcowaniu z materią.

Jednym z punktów wspólnych projektów *dungeon synthu*, poetyk malarzkich i estetyk growych jest przeświadczenie o intuicyjnej dostępności doznania zmysłowego. W wymiarze muzycznym przejawia się ono w czytelnym dla odbiorców, celowym zastępowaniu fizycznych instrumentów ich uproszczonymi, elektronicznymi odpowiednikami, odwołaniem do łatwo rozpoznawalnych symboli czy operowaniem wyrazistymi estetycznymi kontrastami, obliczonymi przy tym na przywołanie bądź wykreowanie pewnej wspólnoty interpretacyjnej. Jej stawki mogą być różne: od eskapizmu, poprzez skonsolidowanie wokół wartości konotowanych przez określone estetyki, aż po retorykę legitymizującą określone postulaty polityczne. Intertekstualnej fragmentacji towarzyszy próba scalenia doświadczenia estetycznego za pomocą romantycznego Frankenstein, składającego się z anachronicznej podstawy fizycznej, celowo stylizowanej kopii technologii muzycznej oraz nawiązujących do historycznych technologii estetyk graficznych.

Bibliografia:

- Agrawal, R.R. (1990). *The Medieval Revival and Its Influence on the Romantic Movement*. New Delhi: Abhinav Publications.
- Avery, K.J. (1987). A Historiography of the Hudson River School. W: *The American Paradise. The World of the Hudson River School*, J.K. Howat (Ed.). New York: The Metropolitan Museum of Art.
- Bartram, R. (2004). Visuality, Dromology and Time Compression: Paul Virilio's New Ocularcentrism, *Time & Society*, No. 13 (2–3).
- Bielik-Robson, A. (2000). *Inna nowoczesność. Pytania o współczesną formułę duchowości*. Kraków: Universitas.
- Cole, T. (1836). Essay on American Scenery, *The American Monthly Magazine*, Vol. I.
- Fraser, E., Wilmott, C. (2016). From Underground to the Sky: Navigating Verticality Through Play. W: *Playful Mapping in the Digital Age*, M. Rasch (Ed.). Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Garda, M.B. (2016). *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Gillespie, G., Crouse, D. (2012). There and Back again: Nostalgia, Art, and Ideology in Old-School Dungeons and Dragons, *Games and Culture*, No. 7(6), <https://doi.org/10.1177/1555412012465004> (dostęp: 10.06.2020).
- Guardiano, N.L. (2017). *Aesthetic Transcendentalism in Emerson, Peirce, and Nineteenth-Century American Landscape Painting*. Lanham–London: Lexington Books.
- Harvey, S.C. (2013). *Transatlantic Transcendentalism: Coleridge, Emerson, and Nature*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

- Heringman, N. (2004). *Romantic Rocks, Aesthetic Geology*. Ithaca–London: Cornell University Press.
- Hutchison, A. (2008). Making the Water Move: Techno-Historic Limits in the Game Aesthetics of *Myst* and *Doom*, *Game Studies*, No. 8(1), <http://gamestudies.org/0801/articles/hutch> (dostęp: 10.06.2020).
- Karhulahti, V.-M. (2011). Mechanic/Aesthetic Videogame Genres: Adventure and Adventure. W: *MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. New York: Association for Computing Machinery.
- Klimczak, P. (2019). Bathory w objęciach Klausula Schulze, *Noise Magazine*, nr X [październik, wydanie specjalne].
- Krishnaswami, R. (2020). Playing Songwriter: Creating Songs for the Fictional Worlds of Video Games, *Journal of Sound and Music in Games*, No. 1 (2).
- Majkowski, T. (2019). *Język gropowieści. Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Majkowski, T. (2013). *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Martin, P. (2011). The Pastoral and the Sublime in *Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Game Studies*, No. 11 (3). <http://gamestudies.org/1103/articles/martin> (dostęp: 10.06.2020).
- McAlpine, B.K. (2018). *Bits and Pieces: A History of Chiptunes*. Oxford: Oxford University Press.
- McEvoy, E. (2007). Gothic and the Romantics. W: *The Routledge Companion to Gothic*, C. Spooner, E. McEvoy (Eds.). London–New York: Routledge.
- Niedenthal, S. (2009). What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics. W: *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.17350.pdf> (dostęp: 10.06.2020).
- Novak, B. (2007). *Nature and Culture. American Landscape and Painting 1825–1875* (Third). Oxford–New York: Oxford University Press.
- Rone, V. (2020). History and Reception in the Music of *The Legend of Zelda* Peritexts, *Journal of Sound and Music in Games*, No. 1 (2), <https://doi.org/10.1525/jsmg.2020.1.2.44> (dostęp: 10.06.2020).
- Sowiński, R. (2019). Pieśni z piwnicy, czyli wstęp do dungeon synthu, *Popmoderna*, <http://popmoderna.pl/piesni-z-piwnicy-czyli-wstep-do-dungeon-synthu/> (dostęp: 10.06.2020).
- Stang, S., Trammell, A. (2019). The Ludic Bestiary: Misogynistic Tropes of Female Monstrosity in *Dungeons & Dragons*, *Games and Culture*, Vol. 15, <https://doi.org/10.1177/1555412019850059> (dostęp: 10.06.2020).
- Vargas-Iglesias, J.J. (2020). Making Sense of Genre: The Logic of Video Game Genre Organization, *Games and Culture*, No. 15 (2), <https://doi.org/10.1177/1555412017751803> (dostęp: 10.06.2020).
- Vella, D. (2015). No Mastery Without Mystery: *Dark Souls* and the Ludic Sublime, *Game Studies*, No. 15 (1), <http://gamestudies.org/1501/articles/vella> (dostęp: 10.06.2020).

Ludografia:

Baldur's Gate (1998, BioWare).

Castelvania. (1986, Konami).

Chrono Trigger (1995, Square).

Dark Souls (2011, FromSoftware).

Dragon Age: Inquisition (2011, BioWare).

Gothic (2001, Piranha Bytes).

Icwind Dale (2000, Black Isle Studios).

Might and Magic V: Darkside of Xeen (1993, New World Computing).

Pillars of Eternity (2015, Obsidian Entertainment).

Secret of Mana (1993, Square).

The Elder Scrolls III: Morrowind (2002, Bethesda Game Studios).

The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006, Bethesda Game Studios).

The Elder Scrolls V: Skyrim (2011, Bethesda Game Studios).

The Faery Tale Adventure (1987, MicroIllusions).

The Legend of Zelda (1986, Nintendo EAD).

Ultima IV: Quest of the Avatar (1985, Origin Systems).

Wiedźmin 3: Dzikie Gon (2015, CD Projekt Red).

Summary:

The aim of this text is to discern and analyze aesthetic tropes in selected fantasy cRPG games in the areas of visual arts and music. The analysis is conducted in the context of American romanticism, especially Hudson River School of painting, and musical works belonging to the dungeon synth genre. Through the enumeration and close reading of the elements pertaining both gameplay and digital landscapes, it is argued that the specific type of romantic imagery and its philosophical underpinnings may have influenced the recurring themes in cRPG games, including character development, avatar's agency and player's projected disposition towards the game world.

Keywords: aesthetics, cRPG, romanticism, landscape painting, music, dungeon synth

Filip Jankowski

Uniwersytet Jagielloński

Fikcja interaktywności. Filmy partycypacyjne i ich ograniczenia

Pod koniec 2018 roku na platformie Netflix ukazał się specjalny odcinek znanego antyutopijnego serialu telewizyjnego *Black Mirror*, zatytułowany *Bandersnatch* (reż. David Slade). Osadzony w orwellowskim roku 1984 *Bandersnatch* był reklamowany przez Netflix jako pierwszy „film interaktywny” wyświetlany na platformie strumieniowania treści audiowizualnych, i tak też go odbierano (Goslin, 2018; Harnick, 2018). Twórcy podkreślali rzekomą unikatowość tego przedsięwzięcia filmowego przy jednoczesnym wyparciu się związków *Bandersnatch* z mechaniką gier cyfrowych, mimo że główny bohater filmu, Stefan, jest maniakem gier oraz ich programistą (Roettgers, 2018). Pozostaje jednak pytanie, czy faktycznie *Bandersnatch* przetańczał nowe szlaki w przestrzeni nowych mediów, czy w istocie jego „interaktywność” można łatwo zakwestionować, a nawet wskazać znacznie starsze przypadki filmów pretendujących do miana „interaktywnych”. Owej problematyce poświęcony jest niniejszy artykuł.

Problem z interaktywnością

Na wstępie wymagana byłaby definicja interaktywności. Jak piszą Katarzyna Marak i Miłosz Markocki (2016), za Markiem J.P. Wolfem i Bernardem Perro-nem (2013, s. 239), w akademickiej literaturze anglojęzycznej przyjęło się rozpatrywać tekst interaktywny jako „generujący wiele różnych możliwych sekwencji

wydarzeń, wskutek czego osoba wchodząca w interakcję (*interactor*) doświadcza jednej urzeczywistnionej wersji (*actualization*) spośród wielu potencjalnych wariacji tekstu (*routes of event-space of semiological possibility*)” (Marak i Markocki, 2016, s. 28). Mirosław Filiciak proponuje definicję filmów interaktywnych jako obejmującą „zarówno płyty DVD z produkcjami umożliwiającymi widzowi wpływ na kształt odtwarzanego dzieła (...), jak i gry eksponujące swoje powiązania z filmem” (Filiciak, 2013, s. 111). Jednakże już na przełomie XX i XXI wieku, kiedy termin ten wraz z rozwojem technologii komputerowych stał się modny, poddany został wyraźnej krytyce. Przykładowo, Lev Manovich zauważa, że „nowoczesne interfejsy pozwalają użytkownikowi na obsługiwanie komputera w czasie rzeczywistym przez manipulowanie informacją wyświetlaną na ekranie. Obiekt wyświetlany na ekranie komputera automatycznie staje się interaktywny” (Manovich, 2006, s. 129). Każda czynność, jaką użytkownik wykonuje na komputerze – czy to oglądanie filmu, gra w gry cyfrowe, czy też po prostu klikanie na ikony wyświetlane na pulpicie – jest interaktywna. Interaktywny jest również właściwie każdy film odtwarzany na komputerze (w tym także w serwisach strumieniowania treści), gdyż odbiorca może taki film swobodnie przewijać do przodu lub do tyłu. Dlatego też nazywanie nowych mediów „interaktywnymi” prowadzi do posługiwania się pleonazmem.

Espen Aarseth (2014) proponuje zastąpienie pojęcia „interaktywności” innym – „ergodycznością”, pojmowaną jako możliwość podążania wieloma ścieżkami w miarę postępu w czytaniu tekstu kultury. Aarseth podkreśla, że ergodyczność opiera się na nietrywialnym wysiłku użytkownika, nie zaś na biernym odbiorze użytkowanego utworu. Problem w przypadku terminu Aarsetha polega jednak na przeszacowaniu przezeń roli „ergodyczności” w przypadku gier cyfrowych. James Newman (2002) zauważa, że gry cyfrowe często na przemian skłaniają użytkownika do nietrywialnego wysiłku (podczas rozgrywki) i ponownie ograniczają jego swobodę (podczas oglądania sekwencji wideo).

Na użytek niniejszego artykułu chciałbym zaproponować zupełnie inny termin pod nazwą filmu partycypacyjnego. Używam tej kategorii zamiast interaktywności, która zasadza się właściwie na wszelkich formach aktywności pomiędzy użytkownikiem a interfejsem, oraz ergodyczności, która zakłada nieustanny udział gracza w wytwarzaniu przekazu. Partycypacyjność ewokuje coś więcej – uczestnictwo w procesie montażu i reżyserii uprzednio przygotowanych treści. Przy czym należy zauważyć, że filmy partycypacyjne od „czystych” gier cyfrowych odróżnia niemożność wpłynięcia na produkcję tychże treści (np. tworzenia własnych modyfikacji). Użytkownik filmów partycypacyjnych nie ma możliwości zmiany obsady, aranżacji miejsc akcji ani rekwizytów. Wspomniany czynnik

wyklucza np. internetowe parodie pokroju *Honest Trailers* oraz tzw. *machinimy* (fabularyzowane filmy wykonane na podstawie nagrania rozgrywki), które ograniczają się na ogół do twardego montażu istniejącego materiału tudzież dodawania dubbingu. Użytkownik filmu partycypacyjnego natomiast wybiera pomiędzy uprzednio przygotowanymi wariantami rozwoju akcji, zyskując iluzję wpływu na kluczowe wydarzenia w rozwoju wspomnianej formy filmowej. To ograniczenie wyklucza z kolei filmy linearne, nawet w postaci *mind-game films*, które zachęcają jedynie do odnowionych interpretacji już nagranych materiału audiowizualnego (Elsaesser, 2009; zob. Szczekała, 2019). Tak rozumiane filmy partycypacyjne obejmują:

- filmy wykonane techniką animacji rysunkowej, np. *Dragon's Lair* (1983, reż. Don Bluth);
- filmy realizowane przy pomocy *full-motion video*, z udziałem żywych aktorów zarejestrowanych kamerą, którzy zostają oddani pod opiekę użytkownika (np. *Urban Runner*, 1996, reż. Arnaud Delrue, Roland Oskian; *Phantasmagoria*, 1996, reż. Roberta Williams);
- wreszcie, filmy wykorzystujące renderowaną grafikę trójwymiarową, z udziałem aktorów-objektów wykonanych techniką komputerową, którymi postać może sterować w ograniczonym zakresie (np. *Heavy Rain*, 2010, reż. David Cage; *Life Is Strange*, 2014, reż. Raoul Barbet i Michel Koch).

Geneza filmów partycypacyjnych

Już na podstawie wspomnianych przykładów można spostrzec, że filmy partycypacyjne (lub tzw. filmy interaktywne) nie są nowym zjawiskiem. Jednakże korzeni tej formy medialnej należałoby upatrywać znacznie głębiej, w latach 30. XX wieku. Cennego przykładu dostarcza film *Wielka wygrana* (1936, reż. Julien Duvivier), poświęcony pięciu bezrobotnym, którzy wygrywają wspólnie na loterii i próbują założyć podmiejską gospodę. Film miał dwa zakończenia. W pierwszym z nich manipulowani przez cyniczną *femme fatale* robotnicy popadają w konflikt kończący się śmiercią jednego z nich i aresztowaniem drugiego. Na wniosek producenta Arysa Nissottiego Duvivier nakręcił drugi finał, optymistyczny, w którym bohaterowie zachowują zimną krew i w imię męskiej przyjaźni otwierają lokal. 27 października 1936 roku w kinie Le Dôme na przedmieściach Paryża zebrana publiczność obejrzała dwa zakończenia i, otrzymawszy możliwość głosu, wpłynęła na dalszy proces dystrybucji. 366 głosami przeciwko 305 publiczność zawyrokowała, iż *Wielka wygrana* powinna być dystrybuowana

ze szczęśliwym zakończeniem (Stachówna, 2012, s. 156–157). Wprawdzie w tym przypadku sprawczość widowni była niewielka – ze względu na jednorazową możliwość zmiany zakończenia – lecz nawet ta namiastka wpływu na treść pozwalała umieścić *Wielką wygraną* wśród protoplastów filmu partycypacyjnego.

Za dzieło pionierskie w zakresie dostarczania widzowi iluzji sprawczości paradoksalnie uchodzi jednak przede wszystkim *Kinoautomat* (1967, reż. Radúz Činčera). Paradoksalnie, ponieważ zademonstrowany na Expo 67 w Montrealu film Činčery wprawdzie pozwalał w kilku momentach wybierać widzowi, co ma uczynić bohater płonącego mieszkania w blokowisku (Willoughby, 2007), lecz zakończenie, tak czy inaczej, sprowadzało się do jednego – płonącego budynku. Co ciekawe, już wówczas *Kinoautomat* doczekał się w opinii Judith Shatnoff – skądinąd rozczarowanej filmem – miana „gry elektronicznej” *avant la lettre* (Shatnoff, 1967, s. 12). To porównanie z grą odsyła do eksperymentów na polu rozrywki elektronicznej. Przy czym konieczne jest spostrzeżenie, iż na wyłonienie się filmu partycypacyjnego wielki wpływ wywarła również tzw. literatura paragrafowa spod znaku wydawanych od 1979 roku książek dla dzieci pod marką Choose Your Own Adventure (Hales, 2005, s. 60). Ich powstanie znamionowało zwrot ku decyzyjności czytelnika/użytkownika, który wiązał się z szerzonymi od początku lat 70. XX wieku poglądami o „śmierci autora” (Barthes, 1999; Foucault, 1999).

Konwencję filmu animowanego oraz gry cyfrowej próbował połączyć Don Bluth w produkcji *Dragon's Lair*, zrealizowanej początkowo na automaty obsługujące dysk optyczny Laserdisc. Wspomniany film partycypacyjny, plastycznie przywodzący na myśl seriale animowane Disneya z lat 80. XX wieku, trawestował modny w tamtej epoce motyw rycerskiej wyprawy w celu uratowania księżniczki. Co kilka sekund użytkownik stawał przed wyborem, którą ścieżką się udać w poszukiwaniu księżniczki, jednak za nieprawomyślne posunięcia karany był drastycznym widokiem śmierci głównego bohatera. Jak zauważa Wolf, utwór Blutha stanowił przedwczesny eksperyment w zakresie łączenia filmowości z ludycznością, ale nie pozwalał użytkownikowi „swobodnie przemieszczać się ani eksplorować jego «świata», lecz ograniczał rozwiązania i możliwe ścieżki narracyjne do serii sekwencji wideo i linearnego postępu za pośrednictwem przedtem przewidzianej narracji” (Wolf, 2010, s. 119). *Dragon's Lair* przetaił wprawdzie szlaki dla późniejszych eksperymentów w zakresie filmów partycypacyjnych, lecz z racji zastosowanej technologii był na tyle kosztownym przedsięwzięciem, że rychło zrezygnowano z jego kontynuacji (Wolf, 2012, s. 150).

W latach 80. XX wieku podejmowano również mniej radykalne formy przeszczepienia filmowych środków wyrazu na gry cyfrowe. Wytwórnia Ci-

nemaware, założona w 1986 roku przez małżeństwo Boba i Phyllis Jacobów, zasłynęła grami takimi jak *Defender of the Crown* (1986, reż. Kellyn Beck) oraz *It Came from the Desert* (1989, reż. David Riordan). Pojawiały się w nich np. postacie zwracające się bezpośrednio do gracza oraz majestatyczne symulacje jazdy kamery (Donovan, 2010, s. 181). Podobne eksperymenty przeprowadzała wytwórnia Lucasfilm Games. W grach pokroju *The Secret of Monkey Island* (1990, reż. Ron Gilbert) oraz *Loom* (1990, proj. Brian Moriarty) Lucasfilm stosował płynne jazdy wirtualnej kamery dotrzymującej kroku sterowanym postaciom (Donovan, 2010, s. 183).

W latach 90. XX wieku upowszechnienie płyt kompaktowych umożliwiło rozwój filmów partycypacyjnych, które dawały nieco większe możliwości eksploracji świata przedstawionego, a jednocześnie były bliższe kinu aktorskiemu. Do nich można zaliczyć między innymi *Mad Dog McCree* (1990, reż. David Roberts), *Night Trap* (1992, proj. Rob Fulop, James Riley), *7th Guest* (1993, proj. Graeme J. Devine, Rob Landeros), *The Last Bounty Hunter* (1994, American Laser Games), *Gabriel Knight 2: The Beast Within* (1995, proj. Jane Jensen), *Harvester* (1996, reż. Gilbert P. Austin) tudzież wspomnianą *Phantasmagorię* i *Urban Runnera*. Znakiem czasów był repertuar gatunkowy tychże filmów, dominowały: horror (*Night Trap*, *7th Guest*, *Harvester*, *Phantasmagoria*), kryminał (*The Beast Within*, *Urban Runner*) oraz western (*Mad Dog McCree*, *The Last Bounty Hunter*), a więc gatunki zwyczajowo klasyfikowane do filmów klasy B. Niski budżet, na jaki mogli sobie pozwolić twórcy owych filmów partycypacyjnych, szedł w parze z miernym aktorstwem oraz ograniczonymi możliwościami kierowania akcją (Perron, 2012, s. 322). Jak zaznacza Perron, wysoką popularność tego typu gier na początku lat 90. XX wieku można wytłumaczyć ówczesnym popytem na „nieliniarny sposób opowiadania oraz fotorealistyczne obrazowanie” (Perron, 2008, s. 127). Jednak ze względu na „koszty produkcyjne oraz brak plastyczności obrazu filmowego, idące w parze z ograniczoną grywalnością”, filmy partycypacyjne wykonane techniką *full motion video* straciły na znaczeniu w obliczu trójwymiarowych gier cyfrowych (tamże, s. 133).

Ograniczenia filmów partycypacyjnych

Do tego można dodać, że filmy partycypacyjne z lat 90. XX wieku cechowała powtarzalność pod względem poruszanych motywów. Wielokrotnie pojawiały się w nich teorie spiskowe o lokalnych notablach, którzy przemieniają ludzi w wilkołaki (*The Beast Within*) tudzież tajnej loży odpowiedzialnej za mordowanie mieszkańców prowincjonalnej mieściny (*Harvester*). Ten sam punkt wyjścia obrał francuski reżyser David Cage, realizując już w następnej dekadzie utwór *Fahrenheit* (2004).

Na poziomie streszczenia *Fahrenheit* ogranicza się do procesu dojrzewania Lucasa Kane'a, zaczytanego w *Tako rzecze Zaratustra* Nietzschego *everymana*, którego dusza zostaje opanowana przez tajemniczą sektę, a który jednak z czasem mierzy się w widowiskowym pojedynku z siłami zła. Tyle że zakres władzy gracza nad przebiegiem *Fahrenheit*a – choć iluzoryczny – angażuje go bardziej niż w poprzednich, wyżej wymienionych produkcjach, do czego przyczynia się przerzucenie ciężaru czynności na samego gracza. Przede wszystkim na poziomie **taktylnym** – każda czynność poza podstawowym ruchem wymaga naciśnięcia przycisku lub wykonania gestu kontrolerem, co umożliwi większą identyfikację z aktualnie sterowaną postacią. Na poziomie **percepcyjnym** – ponieważ rozmawiając z innymi postaciami, gracz musi szybko podejmować decyzje, obserwując pasek podzielony na strefy i wciskając przycisk, gdy punkt na pasku zatrzyma się na pożądanej strefie (co prowokuje gracza do zaangażowania w rozmowę). Na poziomie **temporalnym** – ponieważ już samo poruszanie się w obrębie danej sceny jest obliczone w czasie. Przykładowo Kane, już na początku gry dokonawszy rytualnego morderstwa, musi usunąć ślady zbrodni i wyjść z restauracji bez wzbudzenia podejrzeń siedzącego przy barze policjanta. Wreszcie, na poziomie **interpretatorskim** – gdyż oprócz Kane'a gracz steruje również postaciami go ścigającymi, a więc policjantką Carlą Valenti oraz Tylerem Milesem. Ten ostatni czynnik – kierowanie wieloma postaciami, a więc odgrywanie kilku ról – sprawia, że gracz może odczuwać iluzoryczną wprawdzie, ale całościową kontrolę nad wydarzeniami fabularnymi.

W momencie, gdy kanadyjski historyk i projektant Jonathan Lessard (2009) przypisał *Fahrenheitowi* odrodzenie „filmu interaktywnego”, dokonał się rzeczywiście renesans tej hybrydycznej formy filmowej. Rok później Cage wyreżyserował poprawioną pod względem spójności stylu wizualnego, a zarazem bardziej zróżnicowaną z perspektywy możliwych zakończeń produkcję *Heavy Rain* (2010), która przetarła szlaki zarówno jego kolejnej produkcji *Beyond: Two Souls* (2013), jak i niedawno wydanej *Detroit: Become Human* (2018). Śladem Cage'a podążyli między innymi pracownicy studia Telltale Games, od momentu sukcesu epizodycznych adaptacji serialu telewizyjnego *The Walking Dead* (2012) do upadku w 2018 roku taśmowo realizując kolejne transpozycje znanych seriali; a także Raoul Barbet i Michel Koch przy reżyserii *Life Is Strange* (2014), przełomowej serii utworów łączących w sobie trop „efektu motyla” z tematyką LGBT (Falkowska, 2016). Wszystkie wymienione w tym akapicie produkcje posługują się sprawdzoną formułą spopularyzowaną przez *Fahrenheit*a: wyrafinowanymi zabiegami plastycznymi renderowanymi za pomocą trójwymiarowych silników graficznych, cięciami montażowymi w momencie wykonywania przez gracza każdej czynności, wreszcie poddawaniem gracza presji czasu, która wymusza na nim niejako instynktowne dokonywanie nie-

odwracalnych w danej sesji decyzji (wyjąwszy *Life Is Strange*, które opiera się na mechanizmie cofania czasu).

Trzeba jednak zauważyć, że współczesna odmiana filmu partycypacyjnego, angażująca gracza za pośrednictwem kontrolerów – w tym także bezprzewodowych, jak wychodzący już z mody PlayStation Move (zob. Pitrus, 2012) – cierpi wciąż na szereg ograniczeń bądź niekonsekwencji stylistycznych. Przykładem mogą być właśnie gry Cage'a. Choć np. *Heavy Rain* posługuje się wyrafinowaną strukturą narratora niewiarygodnego, która odpowiadałaby „poetyce negatywnej” w ujęciu Artura Sandauera (1969, s. 367), gra łączy realistyczne sceny codziennych obowiązków domowych z ikonografią kina *noir* (oświetlenie w niskim kluczu, okrucieństwo wobec bohaterów), *cyberpunku* (znarkotyzowany agent posługujący się okularami VR), a nawet *torture porn* (główny bohater, Ethan Mars, może uratować swoje porwane dziecko jedynie wtedy, gdy wykona szereg z gruntu masochistycznych zadań). Podobna niekonsekwencja stylistyczna cechuje *Beyond: Two Souls*, której akcja ulega typowemu dla twórczości Quentin Tarantino pomieszaniu kolejności sekwencji. Przywołany zabieg – w przypadku gry Cage'a ewidentnie nieprzemysłany – wprawia w konfuzję, gdy np. po sprzeczce między debiutującą agentką a jej partnerem zawodowym następuje romantyczna kolacja we dwoje, a po naturalistycznej scenie wegetacji dziewczyny w slumsie użytkownik doświadcza wędrówki głównej bohaterki przez amerykańskie pustkowia. Z kolei w *Life Is Strange*, choć sterujący protagonistką gracz może na początku pierwszego odcinka zapobiec zastrzeleniu swojej przyszłej przyjaciółki przez agresywnego, zamożnego ucznia szkoły średniej, nie może w tej samej sekwencji np. powstrzymać szkolnego łobuza przed napastowaniem nerda. Niemniej jednak współczesne filmy partycypacyjne, oferując wielość zakończeń i podtrzymując bezustannie uwagę gracza, spełniają swoją funkcję jako utwory, których użytkownik może czuć się przynajmniej pozornie aktantem.

Prawdopodobnie jednak najlepszym przykładem filmu partycypacyjnego, który nie narzuca użytkownikowi linearnej narracji i otwiera go na wielość interpretacji treści, jest wykonany w zarzuconej już technologii *full-motion video* projekt Sama Barlowa pod tytułem *Her Story* (2015). Cała koncepcja utworu polega na oglądaniu zeznań Hanny Smith, podejrzanej w sprawie morderstwa jej męża Simona. Jednakże zeznania te nie są pogrupowane chronologicznie. Użytkownik, wpisując słowa kluczowe do wewnętrznej wyszukiwarki, otrzymuje zestaw nagrań wideo, które zgadzają się z wyszukiwaną treścią zeznań. Co za tym idzie, film jest pozbawiony nie tylko chronologicznego porządku, ale również linearnego stylu opowiadania. Zamiast tego *Her Story* jest idealnym przykładem – by użyć słów Manovicha – bazy danych: „Zamiast narracyjnej biografii mamy

tutaj bazę składającą się (...) [z] klipów wideo i tekstów, po których można poruszać się na wiele różnych sposobów” (Manovich, 2006, s. 335). *Her Story* jest więc bliższa kinu spod znaku Petera Greenawaya oraz Dzigi Wiertowa aniżeli tradycyjnym, nieawangardowym formom filmowym. Dlatego to właśnie utwór Barłowa otwiera nowe perspektywy na przyszłość dla filmu partycypacyjnego.

Fikcja interaktywności

A teraz wróćmy do przykładu *Bandersnatcha*. Produkcja Netfliksa wyzyskuje popularność gier cyfrowych z lat 80. XX wieku, jednak od współczesnych filmów partycypacyjnych jest znacznie uboższa. Wspomniany już bohater imieniem Stefan, ewidentnie zanurzony w cyberkulturze z epoki, planuje zaprogramowanie gry opartej na tytułowej fikcyjnej książce, więc udaje się do przedsiębiorstwa o jakże znamiennej nazwie Tuckersoft (łatwej do przemianowania na „Fuckersoft” lub „Suckersoft”), konotującej wyzysk pracowników i niską jakość oprogramowania. Opromieniony szef wytwórni proponuje zainteresowanemu pracę etatową w siedzibie Tuckersoftu lub *freelancing*. Użytkownik ma możliwość dokonania dwoistego wyboru, jednak gdy zdecyduje się pracować bezpośrednio dla Tuckersoftu, inny pracownik wytwórni Ritman poklepuje Stefana po ramieniu, mówiąc: „Przykro mi. Zła decyzja”. Następuje gwałtowna elipsa, po czym użytkownik dowiaduje się, że projekt okazał się kląpą. Nie jest wówczas w ogóle wytłumaczone, dlaczego *Bandersnatch* poniósł porażkę. Co więcej, sugerowanie użytkownikowi, że już na starcie podjął złą decyzję, z perspektywy konwencji filmu partycypacyjnego sprawia wrażenie osobliwego. Twórcy Netfliksa w ogóle nie wyobrażają sobie, żeby mogła odnieść sukces produkcja spoza wytwórni. Podobnie też – co udowadnia szereg nihilistycznych zakończeń, włącznie z morderstwem popełnionym przez bohatera na ojcu bądź uwięzieniem we własnej grze – nie próbują nawet pokazać graczowi domowego procesu tworzenia gry cyfrowej, który nie doprowadziłby Stefana do obłądzenia. Trudno się dziwić, skoro „najgłośniejsza bodaj technosceptyczna dystopia współczesnej popkultury”, której część stanowi *Bandersnatch*, „jest od trzeciego sezonu produkowana przez firmę, której metody działania budzą lęk wśród technosceptyków” (Junke, 2018, s. 86–87). Jednak, jak zauważone zostało na przykładach cytowanych powyżej, formuła „filmu interaktywnego” rodem z lat 90. XX wieku, w którym gracz ma do dyspozycji co najwyżej dwie opcje, okazuje się wysoce anachroniczna, nawet pomimo że została przeszczepiona na grunt telewizji na żądanie.

W tym kontekście zasadna jest jeszcze jedna uwaga. Biorąc pod uwagę dwoistość wyborów w *Bandersnatchu*, można porównać ów film ze słynną sceną z *Matriksa* (1999) Lany i Lilly Wachowskich, w której Morfeusz proponuje Neo

dwie pigułki: niebieską pozwalającą tkwić w iluzji i czerwoną, która uświadomi mu prawdę o otaczającej go rzeczywistości. Twórcy *Bandersnatcha* stawiają użytkownika również jedynie przed dwoma możliwymi wyborami, nie proponując mu żadnych alternatywnych rozwiązań w postaci tego, co Slavoj Žižek nazywa „trzecią pigułką” (za: Joseph, 2015, s. 455). Innymi słowy, ograniczają się do dość prymitywnej krytyki cyberkultury i gier cyfrowych jako iluzorycznej sfery życia prowadzącej do samozagłady, nie proponując zarazem wyborów, które pozwalałyby dostrzec samą rzeczywistość w tejsze iluzji. *Her Story* dostarcza użytkownikowi trzeciej pigułki, ze strzępków informacji pozwalając mu złożyć spójną, fikcjonalną całość. Tymczasem *Bandersnatch* narzuca użytkownikowi własne, nihilistyczne wersje wydarzeń. Biorąc pod uwagę ubóstwo możliwych rozwiązań akcji w porównaniu z *Heavy Rain*, *Bandersnatcha* trudno uznać za nowatorski „film interaktywny”, gdyż czerpie on bardziej inspirację z porzuconej dwie dekady temu konwencji filmów wykonanych w technice *full-motion video*. Dlatego też, używając stwierdzenia Aarsetha, sam termin należałoby „chyba najlepiej rozumieć właśnie jako fikcję: fikcję interaktywności” (Aarseth, 2014, s. 59).

Bibliografia:

- Aarseth, E.J. (2014). *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną* (tłum. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński). Kraków–Bydgoszcz: Korporacja Ha!art – Miejsce Kultury Cyfrowej w Bydgoszczy.
- Barthes, R. (1999). Śmierć autora (tłum. M.P. Markowski), *Teksty Drugie*, nr 1–2.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.
- Elsaesser, T. (2009). *The Mind Game Film*. W: *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, W. Buckland (Ed.). Chichester: John Wiley & Sons.
- Falkowska, M. (2016). Nie tylko brodaty twarzą, *Dwutygodnik*, nr 192, <https://www.dwutygodnik.com/artypul/6688-nie-tylko-brodaty-twarz.html> (dostęp: 12.08.2019).
- Filiciak, M. (2013). *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*. Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Foucault, M. (1999). *Kim jest autor?* (tłum. M.P. Markowski). W: tenże, *Szaleństwo i literatura. Powiedziane, napisane*. Warszawa: Fundacja Aletheia.
- Goslin, A. (2018). *How to See all of Black Mirror: Bandersnatch's Alternate Endings*, <https://www.polygon.com/2018/12/28/18159507/black-mirror-bandersnatch-all-endings-netflix> (dostęp: 09.08.2019).
- Hales, C. (2005). Cinematic Interaction: From Kinoautomat to Cause and Effect, *Digital Creativity*, Vol. 16, No. 1.
- Harnick, C. (2018). *How Black Mirror: Bandersnatch, Netflix's Interactive Movie, Works*, <https://www.eonline.com/news/999793/how-black-mirror-bandersnatch-netflix-s-interactive-movie-works> (dostęp: 09.08.2019).

- Joseph, R. (2015). The Screened Stages of Slavoj Žižek: The Surplus of the Real, *College Literature*, Vol. 42, No. 3.
- Junke, D. (2018). Kto trzyma przed nami czarne lustro? Lęk przed technologią w *Czarnym lustrze* a nowe metody produkcji i dystrybucji seriali, *Kultura Współczesna*, nr 2.
- Lessard, J. (2009). Fahrenheit and the Premature Burial of Interactive Movies, *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, Vol. 3, No. 2.
- Manovich, L. (2006). *Język nowych mediów* (tłum. P. Cypryański). Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Marak, K., Markocki, M. (2016). *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Newman, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame, *Game Studies*, Vol. 2, No. 1.
- Perron, B. (2008). Interactive Movies. W: *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, M.J.P. Wolf (Ed.). Westport–London: Greenwood Press.
- Perron, B. (2012). *Interactive Movies*. W: *Encyclopedia of Video Games: A-L*, M.J.P. Wolf (Ed.). Westport–London: ABC-CLIO.
- Pitrus, A. (2012). *Heavy Rain, Move Edition*. Narracja w deszczu v.1.1. W: *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, A. Pitrus (red.). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Roetgers, J. (2018). *Netflix Takes Interactive Storytelling to the Next Level With 'Black Mirror: Bandersnatch'*, <https://variety.com/2018/digital/news/netflix-black-mirror-bander-snatch-interactive-1203096171/> (dostęp: 09.08.2019)
- Sandauer, A. (1969). *Samobójstwo Mitrydatesa*. W: tenże, *Liryka i logika: wybór pism krytycznych*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Shatnoff, J. (1967). Expo 67: A Multiple Vision, *Film Quarterly*, Vol. 21.
- Stachówna, G. (2012). Francja lat trzydziestych: kino jako barometr. W: *Kino klasyczne*, T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska (red.). Kraków: Universitas.
- Szczekała, B. (2019). *Mind-game films. Gry z narracją i widzom*. Łódź: EC1.
- Willoughby, I. (2007). *Groundbreaking Czechoslovak interactive film system revived 40 years later*, <http://www.radio.cz/en/section/panorama/groundbreaking-czechoslovak-interactive-film-system-revived-40-years-later> (dostęp: 09.08.2019).
- Wolf, M.J.P. (2010). *The Medium of the Video Game*. Texas: University of Texas Press.
- Wolf, M.J.P. (2012). Crash of 1983. W: *Encyclopedia of Video Games: A-L*, M.J.P. Wolf (Ed.). Westport–London: ABC-CLIO.

Summary:

The Fiction of Interactivity: Participatory Films and their Constraints

This article aims to analyze critically a phenomenon described as “interactive films”, represented by *Black Mirror: Bandersnatch*. The author of the article, pointing out crucial problems with the interactivity of computer media as such, suggests the more pertinent name: “participatory films”. Tracing their history from the 1930s, through full-motion video games, to contemporary hybrids of three-dimensional digital games and film forms, the author shows their potentials and constraints. Thus, the author concludes that *Bandersnatch* is not an innovative phenomenon but an anachronistic continuation of the participatory films’ up-to-date achievements.

Keywords: *Bandersnatch*, interactive films, participatory films, video games, new media

Magdalena Kozyra

Uniwersytet Jagielloński

Spojrzenie androida. Analiza diegetycznego interfejsu w grze *NieR: Automata*

Celem niniejszego artykułu jest przyjrzenie się sposobom, w jakie interfejs w grze *NieR: Automata* (*N:A*, 2017, Platinum Games) zostaje wykorzystany jako jedno z narzędzi narracyjnych. Za sprawą włączenia elementów graficznego interfejsu gracza (HUD), zawierających informacje takie, jak poziom rozwoju postaci czy minimapa do diegezy, gra stanowi przykład wykorzystania elementów interfejsu zazwyczaj funkcjonujących w grach jako nienarracyjne i czysto informacyjne do próby ukazania doświadczenia postludzkich bohaterów oraz ich percepcji świata przedstawionego. Poprzez wpisanie elementów interfejsu czy ustawień systemowych do warstwy fabularnej *N:A* opowiada historię, angażując niemal wszystkie elementy medium, które pozwalają graczowi nie tylko zobaczyć i usłyszeć opowieść, ale również jej doświadczyć.

Przeciw automatyzacji gier cyfrowych

Fabula *N:A* osadzona jest w postapokaliptycznej przyszłości, w której ostatni ludzie zmuszeni zostali do ucieczki na księżyc, ponieważ Ziemię zaatakowały maszyny stworzone przez najeźdźców z kosmosu. Aby uchronić się od zagłady oraz odzyskać planetę, rozpoczęli produkcję androidów YoRHa odpowiedzialnych za walkę z wrogiem, wdrażając również projekt pod tą samą nazwą, który miał na celu wyzwolenie planety. Z perspektywy trzech bohaterów – androidów

2B, 9S oraz A2, od setek lat wykonujących misję w służbie ludzkości – gracz eksploruje postapokaliptyczne ruiny świata, a także poznaje prawdę o bezcelowości projektu YoRHa oraz naturze maszyn i androidów poszukujących odpowiedzi na pytania o sens życia i ich rolę w niekończącej się wojnie. Z pozoru *N:A* przypomina grę, jakich wiele: skupiona na eliminacji przeciwników z kolejnych lokalizacji, problematyzuje granice między człowiekiem a maszyną kwestionując bezrefleksyjne wykonywanie rozkazów, a także czerpie z tradycji fabularnych gier akcji, umożliwiając eksplorację zrujnowanego przez bezcelową wojnę świata. W rzeczywistości *N:A* redefiniuje granice gier cyfrowych, negocjując utarte schematy ludyczne i fabularne, a także tematyzuje często przezroczyste zabiegi stosowane w obrębie medium. Grace Gerrish przywołuje słowa twórcy gry *N:A*, Yoko Taro, który w swojej prezentacji z 2014 roku zauważył, że „[t]ak samo jak filmy i powieści, teksty kultury, które dojrzały, może i my wkraczamy w ślepy zaułek” (za: Gerrish, 2018, s. 2). Innymi słowy, język gier wideo został zautomatyzowany, ograniczony przez to, co nazwał „niewidoczną ścianą (...), którą przemysł wznosił pomiędzy znormalizowanymi konwencjami medium a jego pełnym potencjałem” (tamże)¹.

Wskazując na rewolucyjną wręcz rolę *N:A* w negocjowaniu i poszerzaniu języka gier wideo, Gerrish zaznacza, że tytuł ten „ukazuje sposób, w jaki granice pomiędzy graczem, mechaniką gry i narracją – czytelnikiem, urządzeniem i tekstem – są wysoce przenikalne” (tamże, s. 4). Jednym z pierwszych przywoływanych przez Gerrish przykładów potwierdzających tę obserwację jest prolog gry, w którym nieustannie zmieniają się style rozgrywki (poczynając od dwuwymiarowej strzelanki z widokiem z góry, a kończąc na trójwymiarowej perspektywie w trzeciej osobie), co nie tylko uniemożliwia graczowi przyzwyczajenie się do jednego stylu, ale również negocjuje jego oczekiwania względem gatunku (tamże, s. 3). Inny przykład to „nieustanne pozbawianie gracza poczucia narracyjnego zamknięcia” (Jaćević, 2017, s. 3), czyli odsuwanie w czasie tradycyjnie rozumianego zakończenia gry. Struktura *N:A* skrywa dwadzieścia sześć dodatkowych zakończeń (reprezentują je kolejne litery alfabetu), które mogą zostać odblokowane przez gracza poprzez wykonanie danej akcji (usunięcie systemu operacyjnego czy zjedzenie ryby natychmiast niszczy androida) lub podjęcie moralnie kwestionowanej decyzji (takiej jak ucieczka z pola bitwy czy zignorowanie swoich towarzyszy). Jednocześnie gra zawiera pięć kanonicznych zakończeń nazwanych literami alfabetu od A do E, w którym zakończenie A oraz B stanowią w rzeczywistości prologi do właściwej rozgrywki umożliwiającej wybór zakończeń C lub D, oraz odblokowującej dostęp do do-

¹ Przytoczone w artykule fragmenty tekstów podano w tłumaczeniu autorki (przyp. red.).

datkowego i ostatniego już zakończenia E. Przy czym gra wymaga uczestnictwa w tych samych wydarzeniach najpierw z perspektywy 2B, a następnie 9S – spojrzenie skanera 9S wzbogaca rozgrywkę o dodatkowe informacje na temat świata przedstawionego oraz pozwala na bezpośredni wgląd w życie maszyn. Powołując się na książkę Riccardo Fassone’a *Every Game Is an Island: Endings and Extremities in Video Games*, traktującą o formach zakończeń istniejących w grach wideo, Hans-Joachim Backe wskazuje, że *N:A* poprzez wprowadzenie zakończeń, które w rzeczywistości są jedynie „zakłóceniem w strukturze gry” (Backe, 2018, s. 1), konfrontuje graczkę „z decyzją czy chce kontynuować rozgrywkę, i zmusza ją do (re)interpretacji struktury i charakteru gry. Decyzja ta nie jest w żadnym wypadku trywialna, ponieważ gracze stają przed dylematem oczekiwania negatywnych konsekwencji niezdecydowania lub bezczynności, dobrze znanych zarówno w psychologii (...) i filozofii (...) (tamże, s. 2).

Powyższe przykłady, negocjujące strukturę gry cyfrowej oraz mające na celu zaburzenie jej mechanicznego odbioru, Gerrish analizuje z perspektywy narzędzi wypracowanych przez rosyjskich formalistów, zaznaczając, że już sam tytuł gry zapowiada wyrażone wcześniej pragnienie autora: „«nier» po francusku oznacza «zaprzeczać» albo «negować» i dlatego jesteśmy wezwani do negocjowania i odrzucania automatyzacji” (Gerrish, 2018, s. 9). Chociaż przywołani badacze analizują w głównej mierze strukturę gry, której nieszablonowe użycie może stać się „potężnym narzędziem ekspresyjnym dla projektantów gier” (Backe, 2018, s. 3), wskazać można również na inne elementy medium, które wykorzystane zostają w pokrewny sposób. Interfejs, stanowiący pomost pomiędzy graczem a światem przedstawionym, jest jednym z nich. Poprzez włączenie informacyjnej, a z tego powodu często postrzeganej jako przezroczystej, nakładki do diegezy, interfejs staje się jednym z narzędzi narracyjnych, przedstawiającym sposób funkcjonowania w świecie z perspektywy androida.

Interfejs diegetyczny: spojrzenie androida

Rozgrywka *N:A* rozpoczyna się niemal filmową sekwencją przedstawiającą myśliwce YoRHa kierujące się w stronę zrujnowanego miasta, aby wyeliminować silnego wroga stanowiącego zagrożenie dla stacjonującego na Ziemi oddziału androidów. Kiedy kolejne myśliwce zostają zestrzelone ogniem zagrażających maszyn, 2B, której oczami gracz poznaje świat gry, oddelegowana jest do kolejnych zadań – przejmuje sterowanie, następnie dowodzenie, a na końcu otrzymuje zgodę na użycie broni. Rozpoczynając rekonosans w fabryce wroga, otrzymuje kolejno pakiet aktualizujący zdolności POD-a (latającej maszyny towarzyszącej i zapewniającej wsparcie każdemu androidowi), takie jak nakładka namierzająca

wroga, a następnie mapę ułatwiającą poruszanie się po fabryce. Prolog, ukazujący pierwszą misję 2B na planecie, a także włączający do jej wizji kolejne narzędzia mające ułatwić poruszanie się i interakcję z nowym środowiskiem, fabularyzuje tutorial mający przedstawić graczowi podstawowe mechaniki gry, takie jak poruszanie awatarem czy sposoby używania różnych rodzajów broni, a także prezentuje podstawowe elementy interfejsu, jak minimapa czy stan zdrowia bohaterki.

Podjęta przez twórców decyzja o ukryciu tutorialu w warstwie fabularnej gry wskazuje równocześnie na perspektywę podwójnie zapośredniczoną przez gracza, którego wgląd w świat przedstawiony jest umożliwiony poprzez spojrzenie, czy też szerzej – doświadczenie – androida. Będąc obiektem widocznym zarówno z perspektywy bohaterów, jak i gracza, graficzny interfejs przynależy do świata przedstawionego. Taki zabieg włączenia interfejsu użytkownika do diegezy Piotr Kubiński nazywa metainterfejsem. Są to „elementy diegetyczne, które nie spełniają kryterium przestrzenności, a więc są wizualizowane wyłącznie jako przynależące do płaszczyzny ekranowej” (Kubiński 2016, s. 212). Nie jest to jednak często stosowany przez twórców gier zabieg – autor wspomina o podobnym, lecz znacznie bardziej ograniczonym, wykorzystaniu metainterfejsu w *Deus ex: Bunt ludzkości* (2011, Eidos Montreal), aby ukazać hybrydyczne spojrzenie cyborga (Kubiński, 2016, s. 212–214).

Równie istotny i interesujący zabieg na interfejsie użytkownika został wykorzystany w *N:A* po sekwencji prologu, podczas którego gracz nie uzyskuje jeszcze dostępu do wszystkich funkcji systemowych gry, takich jak zapisanie rozgrywki czy zmiana poszczególnych ustawień. Prolog kończy się sceną, w której 2B oraz 9S za pomocą czarnych skrzynek dokonują autodestrukcji niszczącej także znajdujących się w zasięgu wybuchu przeciwników. Wysłanie czarnej skrzynki, która przechowuje wszystkie dane o androidzie i pozwala przesyłać zaktualizowane informacje do kosmicznej bazy², wymusza ponowną konfigurację robota. Gracz „budzi się” w ciemności, za przewodnika mając jedynie głos 9S, który przeprowadza 2B przez podstawową konfigurację zmysłów wzroku (jasność ekranu), słuchu (poziom głośności) i dotyku (wibracja kontrolera). W ten sposób gracz dowiaduje się, że nie tylko HUD, ale również ustawienia systemowe są elementem diegetycznym, do którego każdy grywalny bohater posiada dostęp. W każdym momencie może on skonfigurować swoje ustawienia, wskazując, że sposób doświadczenia świata przez androida zapośredniczony jest przez robotyczne zmysły i zaawansowaną technologię. Jest to również kolejny przykład potwierdzający

² Zapis gry w przeznaczonych do tego miejscach fabularnie przedstawiony zostaje jako moment przesłania najnowszych wspomnień androida do bazy, która przechowuje i synchronizuje wszystkie informacje w wypadku zniszczenia ciała androida.

ambicję twórcy, by kreatywnie wykorzystywać potencjał przezroczystych elementów medium, które w znacznej mierze postrzegane są jako funkcje usprawniające obsługę gry i ułatwiające interakcję ze światem przedstawionym.

Rob Gallagher, analizując znaczenie pamięci i przechowywania danych w *N:A*, zwraca uwagę między innymi na wykonywane przez gracza czynności takie jak zapis gry. W większości gier działanie to jest czysto operacyjne³, jednak w analizowanym tytule zmienia ono swój status i zaczyna przynależć również do sfery narracyjnej. „Istnieją jednak gry (i tryby rozgrywki), w których wdrożenie systemu zapisu ma wpływ nie tylko na doświadczenie rozgrywki, ale również na próby opowiedzenia konkretnej historii, kultywowania określonej atmosfery lub eksplorowania specyficznych tematów, stają się „znaczące” nie tylko w rozumieniu Salena i Zimmermana – lokując poczucie konsekwencji w działaniach gracza (...) – ale także w sensie wywoływania refleksji i interpretacji (Gallagher, 2018, s. 1).

Opisane przeze mnie elementy interfejsu stanowią przykład diegetycznej nakładki, która za sprawą robotycznych bohaterów może być wykorzystana do próby ukazania nieludzkiego doświadczenia. Jak wskazuje Rob Gallagher, analizując sposób zapisu gry, interfejs również staje się elementem znaczącym, który zostaje zaprezentowany jako specyficzny sposób postrzegania świata, a następnie sfunkcjonalizowany w warstwie fabularnej. Aby dokładniej przeanalizować to, jak bohaterowie korzystają z ustawień systemowych oraz zmagają się z nimi, a także sposób, w jaki *N:A* wykorzystuje interfejs do przedstawienia konkretnego doświadczenia uwarunkowanego technologicznie, posłużę się zaproponowanymi przez Kristinę Jørgensen kategoriami przekazywania informacji przez gry cyfrowe opisanymi w książce *Gamerworld Interfaces*. Badaczka traktuje wszystkie elementy świata przedstawionego jako swoisty interfejs, którego główną rolę jest komunikowanie graczowi poszczególnych funkcji cyfrowego środowiska – wskazuje on, z jakimi elementami można nawiązać interakcję, które przedmioty są fabularnie istotne, a które mogą zostać zignorowane, nie mając wpływu na przebieg rozgrywki (Jørgensen, 2014). Łącząc poszczególne kategorie sposobu przekazywania informacji o świecie gry, Jørgensen opisuje przypadek informacji nakładkowej (*superimposed*), fikcyjnej (*fictional*) i ekologicznej (*ecological*). Informacje nakładkowe przybierają najczęściej postać filtra nałożonego na ekran, fikcyjne charakteryzują się spójnością z fabułą gry, natomiast kategoria ekologiczności związana jest z możliwością interakcji z danym elementem – wpływa on w jakiś sposób na cyfrowe środowisko i jest widoczny z perspektywy bohatera. Badaczka opisuje połączenie tych trzech kategorii w następujący sposób:

³ Autor posługuje się pojęciami Alexandra Gallowaya, który wykonywane przez gracza akcje takie jak konfigurowanie czy zapisanie gry nazywa „nondiegetycznymi działaniami operatora” (*nondiegetic operator act*), nieprzynależącymi do sfery diegetycznej gry (Galloway, 2006, s. 37).

„To połączenie jest ciekawym sposobem prezentowania informacji o systemie, ponieważ informacja jest dopasowana do fikcyjnej rzeczywistości, a równocześnie wchodzi w dynamiczną relację z ekologią świata gry jako dwuwymiarowa nakładka ekranowa. Ogólnie rzecz biorąc, informacja nakładkowa może być fikcyjna tylko wtedy, kiedy zostanie wyraźnie przedstawiona jako element istniejący w fikcji gry – na przykład poprzez wskazanie, że jest to część hełmu albo fragment technologii używanej przez awatara w perspektywie pierwszoosobowej. Jednak sprawienie, aby informacja nakładkowa i fikcyjna była ekologiczna (...) nie jest powszechnym zjawiskiem. Oznacza to, że element ekologii świata gry ma bezpośredni wpływ na to, co jest prezentowane jako technologia. Na przykład w grze z perspektywą pierwszoosobową osadzoną w kosmosie, jeśli osłona twarzy awatara zostanie zniszczona, awatarowi grozi uduszenie” (Jørgensen, 2014, s. 155).

Z perspektywy niniejszego wywodu pojęcia opisane przez Jørgensen są w stanie w prosty sposób ukazać liczne funkcje i wykorzystania interfejsu w grze *N:A*, który stanowi nie tylko element świata przedstawionego, będący w stanie w kompleksowy sposób ukazać doświadczenie androida, ale stanowiący również interaktywny obiekt, który może zostać poddany manipulacji, tym samym wpływając na sposób postrzegania świata i determinując istniejące możliwości interakcji z nim. Przykładem naturalizacji interfejsu, ukazującym także jego zwłaszcza ekologiczny charakter, jest możliwość instalowania chipów – android wyposażony jest w dysk twardy zawierający system operacyjny, który umożliwia udoskonalanie niektórych zmysłów i pozbywanie się nieprzydatnych bodźców czy informacji wyświetlanych na graficznym interfejsie użytkownika. Gracz może wyposażyć androida w chipy odpowiedzialne za podwyższenie poziomu zdrowia, „samouzdrawianie”, ale również za informacje pojawiające się na ekranie. Należy do nich cała seria chipów, takich jak HUD: Sound Waves (fale dźwiękowe ułatwiające odnajdywanie przedmiotów ukrytych w poszczególnych lokalizacjach), HUD: Enemy Data (informacje na temat przeciwników znajdujących się w polu widzenia), HUD: Save Points (ukazanie miejsc pozwalających na zapis gry) czy HUD: Fishing Spots (oznacza miejsca, w których gracz może łowić ryby). Gracz może również w dowolnym momencie usunąć te chipy, które przeszkadzają mu w rozgrywce (np. minimapę czy informacje o przeciwnikach). Wprowadzenie do gry możliwości manipulowania chipami, a więc informacjami widniejącymi na interfejsie czy ułatwiającymi wykonywanie danych czynności, sprawia, że wpływają one na profil postrzegania cyfrowego świata oraz zmieniają sposób, w jaki gracz się porusza, i to, jakie czynności wykonuje. Mają one

więc charakter ekologiczny, a także spełniają funkcję fabularną, ukazując, jak robotyczni bohaterowie postrzegają świat. Cytowana już Grace Gerrish również zwraca uwagę na istotną rolę narracyjną chipów:

„Gracz może również „odinstalować” elementy interfejsu użytkownika, takie jak minimapa albo paski zdrowia, tym samym ustanawiając te elementy nie jako obojętne „części gry”, które przyjmujemy jako fakt, ale jako funkcjonalne urządzenia, które jednocześnie rozróżniają gatunek gry i wykonują narrację pozwalającą graczowi zobaczyć świat oczami jednostki YoRHa” (Gerrish, 2018, s. 4).

Glitch i naturalizacja interfejsu: doświadczenie androida

Tym, co wydaje mi się najbardziej interesujące z perspektywy narracyjnego użycia metainterfejsu oraz informacji ekologicznej w *N:A*, jest sposób, w jaki twórcy wykorzystali usterki w celu jego naturalizacji. Glitche, czyli usterki systemu wyświetlające się na ekranie i często zaburzające widoczność i sposób interakcji z cyfrowym otoczeniem, prezentowane są jako błędnie działający i rozstrojony ekran, zmniejszenie nasycenia kolorów albo ich odwrócenie, ikony znikające bądź zmieniające swoją pozycję na graficznym interfejsie użytkownika czy migające opcje menu. Z powodu intencjonalnego wpisania efektów symulujących usterki w rozgrywkę glitche pojawiające się w *N:A* można nazwać raczej glitcho-podobnymi (*glitch-alike*) – zapożyczając to określenie od Iman Moradi, Stefano Gualeni określa je nie jako nieprzewidziane i niewłaściwe zachowanie gry jako sprawczego obiektu (Janik, 2017), tylko świadomie sfabrykowane przez twórców zakłócenia wprowadzone w celach estetycznych czy fabularnych (Gualeni, 2019, s. 2). Jednak, tak jak w przypadku nieoczekiwanych glitchy, awarie, z którymi muszą poradzić sobie androidy, zmuszają gracza do zmiany strategii rozgrywki i skupienia na technologicznym aspekcie medium (Janik, 2017, s. 73). Pojawiają się one najczęściej podczas sekwencji walki, w których poziom zdrowia androida spada niemal do zera, bądź podczas poszczególnych wydarzeń, takich jak konfrontacja z głównym przeciwnikiem, która na poziomie narracyjnym wymaga od gracza doświadczenia częściowej czy chwilowej porażki. Niekiedy na ekranie wyświetlają się również okna informujące o uszkodzeniu poszczególnych funkcji robotycznego ciała, takich jak używanie broni dalekiego zasięgu czy możliwość szybkiego poruszania się. Uszkodzony android ma również problemy z widocznością, które bezpośrednio przekładają się na sposób poruszania i związane z nimi ograniczenia.

Sposób, w jaki *N:A* wykorzystuje usterki w narracji, różni się od ich typowego zastosowania w innych grach cyfrowych – za ich pomocą twórcy najczęściej chcą

osiągnąć efekty emersyjne, ukazujące techniczną deziluzję czy burzenie czwartej ściany (Kubiński, 2016). Jak pisze Piotr Kubiński (2016, s. 174): „[g]raficzny interfejs użytkownika w swojej najprostszej postaci (a więc widoczny na płaszczyźnie ekranu) jest zjawiskiem emersyjnym – samym swoim występowaniem podkreśla bowiem zapośredniczony charakter gry”. Zakłócenia pojawiające się na ekranie dodatkowo podkreślają ten zapośredniczony charakter medium. Jednak, jak wskazywałam już wcześniej, sposób prezentacji interfejsu w *N:A* włącza go do diegezy, natomiast wszelkie usterki i zaburzenia widoczności mają charakter immersyjny i naturalizujący – ukazują one specyficzny rodzaj doświadczenia androida, którego mechaniczne ciało i zmysły podatne są na usterki techniczne, które często ograniczają jego zdolności motoryczne.

Interfejs wpływa na dokonywaną przez gracza interakcję ze światem przedstawionym, a wszelkie zaburzenia i nieprawidłowości zmieniają jego percepcję i styl grania. Marcin M. Chojnacki, zajmując się typologią interfejsów, również zwraca uwagę na pewną zależność pomiędzy interfejsem a kontrolerem, wysnuwając wniosek, że o tych drugich prawie wcale się nie mówi (Chojnacki, 2020, s. 99). Niemniej autor zwraca uwagę, że „[n]ierzadko projekt i typ urządzenia determinują sposób, w jaki obcujemy z grą, definiują możliwe akcje, jednoznacznie wpływają na funkcjonalność samego oprogramowania, a nawet wymuszają pewne rozwiązania stylistyczne oraz mechaniczne” (tamże, s. 99). Podążając dalej za myślą Chojnackiego, można dodać, że również rozwiązania stylistyczne mogą wpływać na dokonywane przez gracza akcje i sposób obcowania z grą. Włączając glitch do narracyjnego doświadczenia, twórcy *N:A*, by ująć to słowami Grace Gerrish (2018, s. 4), „tworzą opowieść bez narracji”.

W omawianej grze pojawiają się dwie sceny wykorzystujące zniekształcenia obrazu oraz efekt glitcho-podobny jako informację ekologiczną, które wpływają między innymi na sposób sterowania, próbując opowiedzieć historię postludzkiego doświadczenia. Druga część gry, rozpoczynająca się po zakończeniu B, w głównej mierze skupia się na ukazaniu fasadowości projektu YoRHa, który nie tylko był kontynuowany przez same androidy, aby podtrzymać morale innych jednostek, ale który ukrywa również fakt, że ludzkość dawno umarła (tak samo zresztą jak wroga rasa kosmitów), a toczona przez androidy wojna z maszynami miała tylko jeden cel – nadawać sens ich życiu. Kiedy bohaterowie dowiadują się prawdy o swojej naturze i zaczynają rozumieć bezsensowność toczonej od wielu lat wojny, projekt YoRHa wstępuje w swoją finalną fazę mającą na celu zniszczenie wszystkich maszyn oraz androidów poprzez zainfekowanie ich systemów wirusem – mechaniczni mieszkańcy Ziemi rozpoczynają ostatnią walkę i opanowani szaleńcami zaczynają nawzajem się atakować.

Wirus z początku dotyka jedynie maszyn, które wpadają we wściekłość i atakują wszystko w swoim zasięgu, jednocześnie wysyłając wirusa w stronę bunkra synchronizującego i przechowującego dane o wszystkich androidach. Z powodu zdolności unikatowych dla każdego modelu androida 9S jest odporny na przesyłane przez maszyny informacje – jest typem skanera potrafiącym hakować oprogramowania innych maszyn. Jednak kiedy znajduje się w ich zasięgu, niektóre ustawienia jego systemu zaczynają zawodzić czy wręcz przestają działać. Zaangażowany w walkę, która ma odciągnąć uwagę maszyn od niesprawnych androidów dotkniętych wirusem, 9S mierzy się z glitchującym ekranem, kolejno otrzymując wiadomości takie jak: „Error: Visual Sensor Abnormal”, „Error: Close Combat FCS Down” czy „Error: Jumping System Disabled”. Gracz, wcześniej przyzwyczajający się przez niemal całą grę (trwającą średnio kilkadziesiąt godzin) do sposobu poruszania się oraz atakowania daną postacią (każda z nich posiada inne umiejętności), w opisywanym momencie gry zdaje sobie sprawę z ograniczeń, na których pojawianie się przestaje mieć wpływ – nie może przeinstalować chipa czy zmienić broni, którą się posługuje. W jednej chwili możliwość walki bliskodystansowej przestaje być dostępna, dlatego gracz zmuszony jest zmienić strategię albo uciec na bezpieczną odległość. Po chwili odzyskuje kontrolę nad bronią, żeby odkryć, że postać 9S nie może wykonać skoku albo użyć swoich zdolności hakowania. W pewnym momencie dochodzi również do znaczącego zniekształcenia ekranu przypominającego efekt kineskopowy, a wszystkie kolory zastępują różne odcienie czerwieni, co sprawia, że widoczność jest w gruncie rzeczy zerowa (jedynie paski informujące o poziomie życia przeciwnika sugerują, w którym miejscu się on znajduje).

Bohaterom w końcu udaje się uciec z pola walki, jednak wirus rozprzestrzenił się również w systemach androidów. Bohaterowie rozdzielają się, i gracz tym razem z perspektywy 2B zmuszony jest odbyć żmudną wędrówkę w wyznaczone na mapie miejsce. 2B zostaje zainfekowana – okno ukazujące procentowy poziom korupcji systemu („System Corrupted”) informuje gracza o powolnej i nieuniknionej śmierci androidki. Tak jak w przypadku powyższej sceny, pierwszym zniekształceniem jest zakłócenie widoczności. Bohaterka spowalnia, nie może wykonywać skoków, nie jest w stanie walczyć z wrogami. Gracz zostaje po raz kolejny zmuszony do zmiany strategii – musi wybrać trasę, którą 2B będzie w stanie pokonać pomimo wad systemowych, takich jak uniemożliwienie biegu czy skakania. Z czasem z głośników zaczynają dobiegać trzaski i szum, a także zniekształcony głos POD-a informujący o stanie rozprzestrzeniania się wirusa. Zakłócenia na ekranie stają się coraz bardziej uciążliwe, do tego stopnia, że gracz nie jest w stanie rozpoznać rozmywających się dookoła kształtów – do wskazanej lokalizacji może udać mu się dotrzeć głównie dzięki posiadanej pamięci terenu.

Opisane sceny są niezwykle interesujące, ponieważ nie tylko podejmują próbę przedstawienia nieludzkiego doświadczenia, ale również ukazują sposób, w jaki interfejs może wpłynąć na interakcję z otoczeniem – gracz mierzy się nie tylko z wadami systemu, których nie może w żaden sposób zlikwidować (choćby przez ponowne włączenie gry), ponieważ wpisane są one w warstwę fabularną gry, ale musi też zmienić swoje przyzwyczajenia wyuczone podczas rozgrywki trwającej kilkadziesiąt godzin. Kontrast pomiędzy prezentowaną wcześniej sprawnością 2B (taką jak możliwość nauczenia się wykonywania długich skoków czy uczestnictwa w wymagających sekwencjach walki), a obezwładniającą i męczącą wręcz powolnością oraz niesprawnością podstawowych jej systemów, takich jak funkcje motoryczne czy zmysł wzroku pozwala graczowi doświadczyć opowiedanej historii na własnym ciele – uporczywie wciskane przyciski na kontrolerze nie spełniają swoich wyznaczonych funkcji, a ciągle kierowanie gałką umożliwiającą poruszanie się nagle staje się nużące i odpowiada na polecenia gracza jakby w zwolnionym tempie. *N:A* odbiera graczowi sprawczość i poczucie pewności związane z czasem poświęconym na naukę ruchów awatara, wykonywaniem skomplikowanych sekwencji i zdobywaniem kolejnych poziomów (a więc elementów, które w typowej rozgrywce gwarantowałyby sukces gracza), których nie może zaaplikować w najbardziej wymagającej sekwencji gry. Gracz musi również pogodzić się z faktem, że nie jest w stanie kontrolować postaci i zmusić jej do wykonania konkretnych działań – co więcej, nie może również w żaden sposób powstrzymać wirusa rozprzestrzeniającego się w systemie 2B, a jego rola ogranicza się do obserwacji i pasywnego wręcz udziału w jej powolnym rozpadzie.

„Wszystko co żyje, zostało zaprojektowane, aby się zakończyć” (*N:A*)

Za pomocą wielu nietypowych dla gier cyfrowych narzędzi i form narracyjnych *N:A* umożliwia dostęp do nowego doświadczenia – nie tylko propozycji nieludzkiego bycia w świecie, ale również kompleksowej formy opowiadania historii nieograniczającej się do prezentowanej w przerywnikach filmowych (*cutscene*) czy dialogach fabuły. Opisując krytyczny potencjał gatunku science fiction, Paweł Frelik (2017, s. 74) zwraca uwagę, że:

„Science fiction jest, między innymi, dyskursem, którego celem jest odhumanizowanie i posthumanizowanie naszych punktów widzenia – gry tego gatunku mogą więc oferować perspektywy, które chociaż w małym stopniu pozwolą graczom spojrzeć na inne światy z odmiennej perspektywy. Standardem stała się już przyjęta z takich filmów jak *The Terminator* (1984) i *Robocop* (1987) «wizja cyborga» symulująca postludzkie spojrzenie, w którego polu znajdują się również elementy interfejsu i źródła danych”.

N:A stanowi jeden z ciekawszych przykładów gier cyfrowych posługujących się diegetycznym interfejsem do tworzenia oraz wzbogacania prezentowanej narracji. Wykorzystując figurę androida reprezentującą postludzkie doświadczenie, ukazuje potencjał przezroczystych elementów medium używanych przeważnie w czysto informacyjnych celach. Gerrish zaznacza, że *N:A* „przypomina graczowi, że te elementy [interfejsu użytkownika – MK] nie są trwałymi obiektami, ale soczewkami pozwalającymi zobaczyć, jak bohaterowie postrzegają świat, a także zmiennymi urządzeniami, które należy rozważać same w sobie” (Gerrish, 2018, s. 5). Dotychczasowe analizy tytułu ukazujące między innymi wykorzystanie nieoczywistych elementów medium do prowadzenia narracji można poszerzyć o dodatkową perspektywę, jaką jest dokładna analiza interfejsu, a także zastosowanie rzekomych wad systemowych w charakterze immersyjnym. Naturalizując interfejs poprzez glitche i inne usterki techniczne, tytuł ukazuje niedostępne za pośrednictwem innego medium doświadczenie robotycznego ciała, jednocześnie odbierając graczowi sprawczość i konfrontując go z zepsutym ekranem oraz wadliwym systemem. Za pomocą narzędzi takich, jak interfejs, mechanika sterowania czy ustawienia systemowe *N:A* prezentuje potencjał gier cyfrowych do opowiadania historii bez konieczności mówienia o nich.

Bibliografia:

- Backe, H.J. (2018). Consecutive Endings and the Aesthetic Potential of Cognitive Dissonance. W: *Proceedings of DiGRA 2018 Conference*, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2018_paper_139.pdf (dostęp: 30.05.2020).
- Chojnacki, M.M. (2020). Interfejs. W: *Wprowadzenie do groznawstwa*, K. Prajzner (red.). Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Frelík, P. (2017). *Kultury wizualne science fiction*. Kraków: Universitas.
- Gallagher, R. (2018). Memory and Meaning in *Analogue: A Hate Story* and *Nier: Automata*. W: *Proceedings of DiGRA 2018 Conference*, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2018_paper_111.pdf (dostęp: 30.05.2020).
- Galloway, A.R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gerrish, G. (2018). NieR (De)Automata: Defamiliarization and the Poetic Revolution of *NieR: Automata*. W: *Proceedings of DiGRA Nordic 2018 Conference*, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_32.pdf (dostęp: 30.05.2020).
- Gualeni, S. (2019). On the De-Familiarizing and Re-ontologizing Effects of Glitches and Glitch-Alikes. W: *Proceeding of DiGRA 2019 Conference*, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_20.pdf (dostęp: 05.01.2021).
- Jaćević, M. (2017). ‘This. Cannot. Continue.’ – Ludoethical Tension in *NieR: Automata*. W: *Proceedings of The Philosophy of Computer Games 2017 Conference*, https://gamephilosophy2017.files.wordpress.com/2017/11/jacevic_pocg2017.pdf (dostęp: 30.05.2020).
- Janik, J. (2017). Glitched Perception: beyond the Transparency and Visibility of the

Video Game Object, *Transmissions: The Journal of Film and Media Studies*, Vol. 2, No. 2.

Jørgensen, K. (2014). *Gameworld Interfaces*. Cambridge: The MIT Press.

Kubiński, P. (2016). *Gry wideo: Zarys poetyki*. Kraków: Universitas.

Ludografia:

Deus ex: Bunt ludzkości (2011, Eidos-Montreal).

NieR: Automata (2017, Platinum Games).

Summary:

Android's gaze. The analysis of diegetic interface in *NieR: Automata*

The aim of this article is to show how the user interface in video game *NieR: Automata* (N:A) is used as a narrative device. The author analyzes how the title tells a complex story through unconventional usages of different medium's elements, often perceived as invisible tools. Presenting the story from the perspective of three androids, the game uses interface and system settings for narrative purposes and at the same time they are used to propose a look at a posthuman experience. The author claims that through glitches and other system's flaws *N:A* naturalizes a mediated interface and allows the player to more intensively experience the story.

Keywords: video games, *NieR: Automata*, interface, diegetic interface, glitch

Agata Waszkiewicz

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

Audiovisual Media Convergence and the Metareferential Strategies in *Layers of Fear 2*

The entanglement and the aesthetic influences of film on digital games have been the object of thorough study of game scholars since the very beginning of the medium and the discipline, with various scholars exploring this dynamic relationship over the past decade, including Geoff King and Tanya Krzywinska (2002), Alexander Galloway (2006), Michael Nitsche (2008) and Gretchen Pazian and Joseph Sommers (2013).

This article aims to analyze the metareferences and metaleptic relationship between the media as reflected in the example of the *Layers of Fear 2* (Bloober Team, 2019) video game, which not only acknowledges its indebtedness to film, but does so in a direct, and utterly self-reflexive fashion. The game is subjected to close reading through the lenses of the typology adapted from Matteo Bittanti (2017) in order to show the variety of ways in which metareferentiality can be explored.

Watch It, Play It: The New Media Convergence

Although metareferentially is a trait that can be found in every media, there seems to be a certain agreement among game scholars regarding the uniqueness of video games which are considered “fundamentally self-referential” (Walther, 2007, p. 219) and “the epitome of self-reference” (Santaella, 2007).

Many scholars, most notably Fotis Jannidis (2009), Kristine Jørgensen (2013), Jan-Noël Thon (2016) and Hans-Joachim Backe (2018), use and develop the concept of “metareferentially” as introduced and developed by Werner Wolf (2008) as a special type of self-reference found in all types of media and manifesting as a commentary of its own status, structure, materiality, mode of production or specific, recognizable titles. It “establishes a secondary reference to texts and media (...) as such by, as it were, viewing them ‘from the outside’ of a meta-level from whose perspective they are consequently seen as different from unmediated reality and the content of the represented worlds” (2008, p. 22). Since metareferentiality is a broad term encompassing a wide range of techniques that draw attention to the materiality of the medium (i.e. a game’s “gameness”), the article focuses on one specific instance of the references between film and games through the example of *Layers of Fear 2*, due to its broad use of film imagery on almost all metaleptic levels.

Matteo Bittanti, who introduced the idea of a “technoludic film” as an “umbrella term for films that incorporate video games in their narratives” (2007, p. 307), recognized four modes of incorporating games into film: commentary, quotation, adaptation and remediation. The following section discusses them in detail and expands on them, showing how they can be applied in reverse to the games that feature film imagery and techniques.

The first mode, “commentary”, describes a situation in which a film “becomes a screen or a mirror upon which society projects and re-enacts through myth-narratives its deepest anxieties, forbidden desires, escapism from the self, the body, and ultimately, from reality tout court” (p. 309). Thus, the function is limited here to a generalized commentary on the growing role of technology and games in (Western) societies and the anxieties of their potential influence, reflected especially in the films of the 1980s and 1990s. However, by constricting the definition to social commentary, it omits a range of other occurrences which can be encompassed under the same term. As opposed to what could then be referred to as macro-commentary, the micro-commentary would focus on the significance of the individual titles embedded into the text or appearing in a form of the vocalized meta-commentary in which a narrator or character potentially acknowledges the insertion of text.

The “quotation,” on the other hand, can be compared to Genette’s intertextual relationship as the effective co-presence of two texts. While Bittanti does not specify or differentiate between its various potential types, there are many potential ways to quote text either verbally (e.g. mentioning its title or parts of its dialogue) or through still or moving image (e.g. the insertion of posters, screen-

shots, or scenes). If one understands the quotation as the insertion of any recognizable part of the outside text, a distinction could be made between a direct and indirect quotation in the form of parody or other forms of allusion. A special type of quotation would then be the so-called “Easter eggs,” that is a “hidden element in a computer game (world) which elicits some sort of surprise when detected and constitutes a form of witty communication between the designer of computer games and the player which, in the framework of art, would be perceived as breaking aesthetic illusion” (Jannidis, 2008, p. 546). The metaphorical name of the phenomenon implies the small scale and non-obvious character of the interaction, since their discovery is often awarded with an additional achievement, and their unexpectedness can be a source of humor, becoming a reason for their popularity (p. 547).

Both reference and quotations then reflect the metaleptic transgressions occurring between two hypodiegetic worlds, that is the so-called “internal metalepsis” (Cohn, 2005, p. 122), “intrametaleptic” transgressions (Pier, 2005) or “heterometalepsis” (Rabau, 2005), as they include the transfer between two different fictional worlds. Rather than vertical, which is the more common type of metalepsis, it features the horizontal type between two hypodiegetic planes.

The third category, “adaptation”, describes situations in which a specific title is considered a source text, referring to a “thematic and narrative persistence [combined] with material change” (Hutcheon, 2006, p. 4). Furthermore, it could be argued that “the study of adaptation is necessarily the study of media itself—of the protocols that support both the adapted medium and the medium to which a work is being adapted” (Moore, 2010, p. 191). The adaptation between the media of various levels of interactivity needs then to accommodate for it, fleshing out the differences between the media in question.

Finally, the last mode discussed by Bittanti is “remediation”. According to David Bolter and Richard Grusin, “all currently active media (old and new, analog and digital) honor, acknowledge, appropriate, and implicitly or explicitly attack one another” (1999, p. 87). They argued that all the new media, rather than replacing their predecessors, remediate them, defining remediation as the process of “representation of one medium in another” (1999, p. 45). As an example of the technoludic film as remediation Bittanti offers “movies that embody into their narratives and/or style some of the conventions of video game language,” (p. 310), where as examples he provides titles like *Groundhog Day* (1993) and *The Matrix* (1999) with this type seeing its resurgence over the last few years with productions like *Ready Player One* (2018) and the TV series *Russian Doll* (2019). However, the impact of cinema on the structure is less striking than on

their audiovisual language and aesthetics. Ivan Girina (2013) compares the use of cinematic practices and tools such as scripted staging, and expressive lighting in the AAA titles: “the expressive tools of the cinematic mise-en-scene can not only be replicated in video games, but they have also adapted to the medium’s specificity and have occasionally been successfully translated into gameplay dynamics” (2013, p. 53). The idea that the video game medium has to rely on the cinematic perspective as dictated by the use of an optical camera is questioned by David Thomas and Gary Haussmann who argue that “the central lie told to the videogame player by the camera is that it exists at all” (2006, p. 1) and, thus, “the reliance of contemporary game design on the optical camera perspectives blurs useful conceptual boundaries between cinema and videogames” (2005, p. 2).

The Many (Meta)References of *Layers of Fear 2*

In the following section I analyze Bloober Team’s psychological horror game *Layers of Fear 2* (2019), arguing that through its multiple homages to classic Western cinema, it encompasses all four concepts discussed earlier in the article. Despite the implied continuity, *Layers of Fear 2* should be considered a second standalone game with different narrative and characters rather than a direct sequel to *Layers of Fear*, released three years earlier. Like its predecessors, which also include *Layers of Fear: Inheritance* (2016), it is a psychological first-person horror game relying on environmental exploration and puzzle-solving. Its highly abstract, surreal narration is told in such a way as to blur the lines between reality, memories, and fiction, exploring the themes of trauma and guilt. The player controls an Actor, whose identity remains unknown for the majority of the game, and who explores an empty ship turned into a stage of what appears to be an experimental play cast and orchestrated by an eccentric, villainous Director.

The game is divided into five acts differing in gameplay, main themes, and even visual techniques: *The Unmooring*, *The Hunt*, *Bloody Roots*, *Breathe*, and *Forever*. Between each act the player returns to the Actor’s room and the deck around it, which serve almost as a non-diegetic space reflecting the player’s progress: each section showcases collected objects including film posters, photographic slides, phonograph interviews, and other items. The narrative is paused in those semi-diegetic spaces so the player can piece together the elements of the story and attempt to guess the identity of the Actor. Perhaps the most curious things are the posters of famous films, the majority of which showcase two actors, a woman and a man, with an identical birthmark. When the player is ready to leave the area and progress to another act, they are presented with a short black-and-white film mysteriously narrated by the Director.

The game's narrative is delivered through scattered notes and the pieces of dialogue triggered by a collection of in-game items. The polyphonic, unreliable voices and the memories that blur the present and past create a sense of confusion, deceiving both the character and the player as to what is real and what is fiction. At the beginning of the game the Director seems to be a real person – or at least as real as the Actor – and a note can be found explaining that he is known for making “the actors jump through hoops before he even lets them on the set. Supposed to be some new method of building the character” (Bloober Team, 2019). However, as the story progresses he seems to be embodying the Actor's inner darkness and can even be interpreted as an internalized figure of their abusive father.

Exploration of the ship reveals scraps of paper – letters, newspapers, and handwritten notes – and various items, containing information about both the Director and the Actor. Upon inspection of the latter a recording is played, giving the object significance and placing it in the bigger narrative of two siblings, Lily and James, who in order to escape an abusive father sneaked on the liner to the United States. While struggling to remain undetected in the unoccupied cabins and scavenging for food, Lilly engages her younger brother in an elaborate make-believe story designed to ease the hardship of the voyage for him. In the play, she assumes the role of the pirate captain called Baynes, also known as the Black Wanderer, while addressing James as “Mr. Hardy”, her quartermaster. This establishes a play-within-play situation, the second most important layer of the story parallel to the present-time Actor investigating the ship while being hunted by a mysterious Monster and constantly mocked by the invisible Director. While the two storylines intersect and collapse into each other, the player can never be sure whether they are a real memory or a fictional backstory for the character which the Actor tries to portray.

As the game includes multiple interlaced narrative layers reflecting many types of play, it evokes the *mise en abyme* structure. One level showcases the confrontation between the Actor and the Director in the stage play while on another there is a children's play of imagination. Through the unreliable narration and the symbolism, there is a certain identity play with the player. Finally, the Director's cinematics and the omnipresent allusions to, on the one hand, cinema in general and, on the other, to the very specific titles, adds a constraint dialogue with another medium embedded in the player's reality. Despite the heavy indebtedness to theatrical tradition, the game pays constant homage to classic cinema, creating a collaboration between the game's interactivity and the cinematic aesthetic and symbolism. However, it could be argued that this

synergy is already evoked by the choice of the first-person exploration-based gameplay which heavily draws from the walking simulator genre.

Through it, the game can be interpreted as a commentary in the primary sense assigned to it by Bittanti, as a general commentary on its influences and its dominant trends. Although, “metareference is no doubt frequently used in computer games” (Jannidis, 2008, p. 544), the practice of referencing in video games tends to assume different forms than the ones of other visual media. While it is not uncommon for video games to include metareferences to other games, either as a parody or as heavy influence, the scope of such reference tends to be less detailed and shorter. Many of the references found in the game belong to the quotation type. Although none of the quoted films refer to the characters, they do appear in the form of posters, reenacted scenes and the use of similar symbolism.

Each act includes three collectible movie chapters, paying tribute to the history of cinema. Some use the actual titles of Shakespeare’s plays, including *Twelfth Night*, *Hamlet*, *The Tempest*, and *King Lear*, others either close reference famous titles, like *Schizo* playing in *Psycho* (1962, dir. Alfred Hitchcock), or *Wondrous Voyage* referencing *The Wizard of Oz* (1939, dir. Victor Fleming), while some are more vague, seemingly in order to mirror the in-game narrative of the specific acts and emphasize the game’s constant play with the binarities, like *Double Shadow* and *Remember Her*, both of which at the same time evoke *Casablanca* (1942, dir. Michael Curtiz). On the other hand, *The Pirate Prince and the Cyclops King* is the first poster found in Act III, foreshadowing the storyline of the father who lost his eye during the War and is envisioned as the enemy of the level, a literal Cyclops towering above the protagonist in the distorted memory of their childhood. *The Trial of the Martyr* could offer a hint about whether the siblings killed their father or left him to die. Should it be considered a reference to *Let Me Make You a Martyr?* (2016, dirs. Corey Asraf and John Swab), telling a story of siblings who fall in love with each other and plot to murder their abusive father?

Already at this stage, there is no doubt that both commentary and quotation are clearly present in the game. The two main metaleptic levels – of the Actor’s performance on the ship as choreographed and observed by the Director and of Lilly and James whose lives bleed into the play – interweave the real with the performative. The use of the movie posters has, then, several implications. On the one hand, it establishes a firm link with the real world, showing that despite the surreal narrative, this world is, even if not the same, then similar to the one in which the player resides. The recognizability of the posters

is a metareferential nod that indirectly informs the player that even if the game presents an alternative reality, it is one that is close to the one which they are familiar with. On the other hand, as a micro-commentary, it acknowledges the importance of the given titles – or the titles to which these posters are a clear reference. The significance of the chosen films is placed in the context of the genre and both media, but also in the individual context of the protagonist. Although their career is not discussed explicitly, it is reflected through the films in which they have taken part, painting a picture of a specific type of actor fascinated with the classics and theater.

Moreover, the direct implementation of the films plays the role of an Easter egg considering their often hidden locations and the collectible character. Furthermore, they help establish the gameworld and provide clues towards the protagonists' past. As the story of Lilly and James continues, it is revealed that only one of the children survived their journey to America, leaving the other traumatized and haunted by feelings of guilt. As the player's choices determine the identity of the survivor and the protagonist, the posters change to erase the other sibling, establishing their role in the environmental storytelling.

Another type of quotation happens through the insertion of easily recognizable imagery both from other game titles (e.g. *P.T.*, Kojima Productions, 2014) and films into the game. Acts I and IV reconstruct the corridor from *The Shining* (1980, dir. Stanley Kubrick), including the characteristic carpet, toy bicycle, and the twin girls who are replaced by two child-sized mannequins. After finishing the game, it is possible to repeat it in the New Game +, which features a secret scene referring to *Fight Club* (1999, dir. David Fincher), the discovery of which triggers an achievement "We don't talk about it". Act III, which concentrates on James and Lilly's traumatic childhood, includes references to *A Trip to the Moon* (1902, dir. Georges Méliès), *The Iron Giant* (1999, dir. Brad Bird), and has an elaborate puzzle based on *The Wizard of Oz*. This last case is worth special notice since it blurs the line between the categories of quotation and adaptation by not only replicating the aesthetic and characters from the film, but reprising the tasks performed by Dorothy. In order to progress the player has to find a brain, a heart, and a lion paw representing courage, leading the protagonist to the entrance of Emerald City which introduces vibrant, saturated colors, unlike the rest of the game, which has white-and-black levels or overall dark colors. Due to its length and the lack of introduction of the character of Dorothy it does not fall under the common definition of adaptation, which usually signifies a larger work. However, since the homage applies here not only to the visual layer but the gameplay as well, it

is a video game version of the task presented in the film. Interestingly, considering the early date of creation of the said film, Dorothy's task might already be considered to follow the structure often introduced in adventure games quests.

Hence, the *Wizard of Oz* scene can be considered an adaptation because it utilizes both the aesthetic and the narrative of the source text, and because it actively engages a player to interact with it while following the original construction. However, this cannot be said about the most robust quotation occupying the majority of act IV, which in detail reprises all seven murders from David Fincher's *Se7en* (1996). In the film two detectives – young and idealistic David Mills and the experienced William Somerset – are tracking a serial killer committing gruesome, brutal murders. Each one represents one of the seven deadly sins and featured the killer forcing the victims to mutilate and kill themselves or others. The crime scenes are reproduced in Act IV of *Layers of Fear 2*, with perhaps the most dramatic level in which it is revealed that Lilly has been attacked and raped during their journey to America: the Act begins with the player forced to go down a corridor flooded with blood and with mannequins which are present in the entire game as silent, unsettling props, who are reaching towards them, creating a sense of entrapment and helplessness.

Through the level the player goes through the first five scenes from *Se7en* one by one, but they do not tie to the narrative, adding to the unsettling environment but in a way separate from the main story. While originally envy and wrath were metaphorically personified by the two detectives, they do not have corresponding stages murders. The film's killer, Johnathan Doe, accused William Somerset of being envious of his younger partner's happy wife. When Doe killed her to prove it, David Mills killed him, completing the killer's plan and embodying wrath. While envy does not have an obvious counterpart, jealousy could perhaps be found between the children or could be a metaphor for the guilt experienced by one of them over their sibling's death. Wrath, however, is associated with Lilly, for whom anger was the most important coping mechanism after the attack.

These two elements, the partial adaptation of *The Wizard of Oz* and the robust homage to *Se7en's* locations and scenography are among the game's most fascinating elements. Far from a simple adaptation of the material, they combine all Bittanti's concepts to create commentary on the relationship between games and film, and the differences between the ways one interacts with both media. Interestingly, the characters in the game do not reprise the roles known from the film as its main conflict between the police officers and the killer is not part of the narrative. However, because the separate rooms and murders do affect the emotions of the characters significantly, it can still be considered a quotation.

Despite certain similarities with the genre, *Layers of Fear 2* cannot be categorized unanimously as an example of a walking simulator since many games from the genre feature little to no puzzle solving and tend to rely on the process of discovering the narrative through exploration. This derivation of the gameplay characteristic to many AAA games caused the walking sims genre to either be called an “advancement of the medium, a true evolution of the art form (...) or a sign of its decline and the threat to its future” (Grabarczyk, 2016, p. 253). While *Layers of Fear 2* bears many similarities with the genre, relying on the experience of overlapping memories and realities by walking through the ever progressively abstract spaces, it does have the possibility of failure through the encounter of the shapeless, unnamed shadow monster that follows the Actor, and it does involve a certain agency over the game’s ending through the series of choices, out of which three are meaningful.

Perhaps one of the longest and most passionate discussions in game studies have been concentrated around the topic of agency, engagement, and how the ergodic effort required for the interaction with the game (Aarseth, 1997) differentiates it from the act of watching a film. The hybrid nature of video games which connect the gameplay with the cutscenes and many other watchable moments (Cheng, 2007; Vosmeer and Schouten, 2014) is one of the reasons why the rise of walking simulators and other games requiring seemingly less active participation were met with such a strong backlash at first. However, it could be argued that in *Layers of Fear 2* the choice of first person perspective and the camera perspective are an act of remediation which emphasize its gameness and which showcase the potential of the medium to create fluid, continuously merging and overlapping identities. A player’s choices lead to one of three endings in which the Actor is revealed to be male, female, or where the otherwise absent Rat Queen turns them into the very monster that was chasing them through the game, symbolizing the lack of decisiveness and the inability to overcome trauma. However, the constant reminder of the Director’s instruction that in order to find the character they portray they must lose themselves, it is never sure whether the protagonist is Lilly or James, or whether the traumatic experiences belong to the character’s past whose life the Actor absorbed as their own.

Through the rich symbolism and the constant blurring of the lines between the realities – emphasized further by repeated usage of the real world’s imagery and referencing pop cultural texts known to the player – the player is pulled into the play with the identities, creating one more layer of the nested construction of the plays inside the play. These multiple layers (sic) of meaning are reflected in the way film references and adaptations bleed into the gameplay, making *Layers*

of *Fear 2* such an interesting object of study. Whereas the constant merging of the entangled, polyphonic voices and identities seems to be its main focus, the effect of the blurring of the boundaries between real and fictional is emphasized through the use of all four types of media convergence.

Conclusions

The article considered the convergence and the mutual influences between the film and video game media by applying the modes as proposed by Matteo Bittanti to the game *Layers of Fear 2*, due to its direct indebtedness and referencing of film titles. Although Bittanti's four categories offer room for development through additional sub-categories that would allow a more precise analysis of the metareferential techniques, they do show a wide range of ways in which one type of text can be implemented in another. *Layers of Fear 2* was used for this analysis due to its unique saturation with film references falling into each of the four categories as well as the fact that despite its clear purpose as a homage to the classic titles it still fully utilizes the potential of the ergodic, interactive medium.

Bibliography:

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Backe, H. (2018). "Metareferentiality through In-Game Images in Immersive Simulation Game", In : *Proceedings of the 13th International Conference on the Foundations of Digital Games*.
- Bolter, J.D., Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Bittanti, M. (2017). The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies (1973-2001). In: *Entertainment Computing: Technologies and Application*, R. Nakatsu, J. Hoshino (Eds.). Boston, MA: Springer US.
- Chang, P. (2007). Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-Scene. In: *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*.
- Cohn, D. (2005). Métalepse et Mise En Abyme. In: J. Pier and J.-M. Schaeffer (eds.) *Métalepses. Entorses Au Pacte de La Représentation*, J. Pier, J.M. Schaeffer (Eds.). Paris: Edition de l'EHESS.
- Galloway, A.R. (2006). *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*. Minneapolis: University Of Minnesota Press.
- Girina, I. (2013). Video Game Mise-En-Scene Remediation of Cinematic Codes in Video Games. In: *Interactive Storytelling*, H. Koenitz, T.I. Sezen et al. (Eds.). Cham: Springer International Publishing.

Grabarczyk, P. (2016). 'It's Like a Walk in the Park' – on Why Are Walking Simulators so Controversial, *Transformacje*, Vol 3, No. 4.

Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.

Jannidis, F. (2009). Metareference in Computer Games. In: *Metareference across Media: Theory and Case Studies*, W. Wolf (Ed.). New York: Rodopi.

Jørgensen, K. (2013). *Gameworld Interfaces*. Cambridge: The MIT Press.

King, G., Krzywinska, T. (2002). *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. New York: Wallflower Press.

Moore, M.R. (2010). Adaptation and New Media, *Adaptation*, Vol. 3, No. 2.

Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge: MIT Press.

Papazian, G, Sommers, J.M. (2013). *Game On, Hollywood!: Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*. Jefferson: McFarland.

Pier, J. (2005). Métalepse et Hiérarchies Narratives. In: *Métalepses. Entorses Au Pacte de La Représentation*, J. Pier, J.M. Schaeffer (Eds.). Paris: Edition de l'EHESS.

Rabau, S. (2005). Ulysse à Côté d'Homère. Interprétation et Transgression Des Frontières Énonciatives. In: *Métalepses. Entorses Au Pacte de La Représentation*, J. Pier, J.M. Schaeffer (Eds.). Paris: Edition de l'EHESS.

Santaella, L. (2007). Computer Games: The Epitome of Self-Reference. In W. Nöth and N. Bishara (eds.) *Self-Reference in the Media*, Berlin: Walter de Gruyter.

Thomas, D, Haussmann, G. (2005). Cinematic Camera as Videogame Cliché. In: *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*.

Thon, J.N. (2016). *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Vosmeer, M, Schouten, B. (2014). Interactive Cinema: Engagement and Interaction. In: *Interactive Storytelling*, A. Mitchell, C. Fernández-Vara, D. Thue (Eds.). Cham: Springer International Publishing.

Walther, B.K. (2007). Pervasive Game-Play: Theoretical Reflections And Classifications. In: *Concepts and Technologies for Pervasive Games: A Reader for Pervasive Gaming Research*. Vol, 1. Aachen: Shaker Verlag.

Wolf, W., Bantleton, K., Thoss, J. (2009). *Metareference Across Media: Theory and Case Studies: Dedicated to Walter Bernhart on the Occasion of His Retirement*. Leiden: Brill.

Ludography:

Layers of Fear 2 (2019, Bloober Team).

Summary:

There seems to be a certain agreement among game scholars that video games can be considered as inherently metareferential. The practices of emphasizing game's "gameness" have the vast potential of creating the sense of rupture, Brechtian alienation or estrangement, and it can be obtained through a number of strategies. The article examines the typology of such methods presented by Matteo Bittanti (2007) which are expanded upon and applied to film influences on video games. The final part of the article contains a discussion of the metareferential strategies found in *Layers of Fear 2* video game (2019, Bloober Team).

Keywords: metareferentiality, remediation, quotation, *Layers of Fear*

Adam Kubiak

University of Rzeszow, Institute of Philosophy

Narrative Interfaces, Identity of The Game and The Integrity of The Interfaces

A Word of Introduction

The purpose of this paper is an attempt to address the issue of identity of the video game as a conscious (and mostly collective) composition from the perspective of narrative interfaces, or in other words: specific means of narration particular for the video game as a type of artefact. Such a description places this paper on the narrative side of the ludo-narrative controversy, which is – for the most part – true. However, the practice of the games themselves as “gaming” (and therefore games as a social practice) and perspectives involved in the analyses has grown far beyond the initial debate (for example: Ryan 2001, Calleja 2011, Laas 2013, Ensslin 2014, Will 2013, Wood 2017, and especially Koenitz 2015, 2017) and both the technology itself and the changing nature of the medium has challenged many of the fundamental concepts of the analyses and arguments from each side (Laas 2013). For example, *No Man's Sky* (Hello Games 2016)¹ challenges the very idea of the “end” of the game, though the concept of infinite experience is much older. On the other hand, *That Dragon Cancer* (Numinous Games, 2016) – a game retracing the case of a child's terminal cancer from the

¹ The games mentioned in this paper were selected according to my own experience (at least in some limited form), none of these examples aspires to be “the example”.

perspective of the child and the parents – challenges the very idea of “pleasantness”, “satisfaction” or “challenge” which are often identified as a fundamental element defining “the game” as a genre or activity.

During the last three decades the games themselves have crossed many borders of genre, technology, social activity or types of articulation and have become an important part of the economy, a political statement (searching for the keywords: “Trump” or “Clinton” in the Steam Library is both a fascinating and embarrassing experience), an experiment, a self-helping medium (like: *Depression Quest*, The Quinsspiracy, 2013), and more, while still exploring their more “traditional” areas like simulation or challenge, while obviously attracting the focus of researchers from many varied fields. Here, I’d rather place this particular reflection outside such controversies as the abovementioned debate and problems alike following the approach of Jenkins (2002), Bizzocchi (2003, 2007, 2011) and Koenitz.² Mainly: acknowledgement that “not all the games have narrative” and that the “narrative” as a term has become very blurry during these debates, which should not surprise anyone taking into account the broad range of invested research methods and varied approaches.

Interfaces, Narrative and Integrity

The focus of this paper is on the interface role in creating narrative experience and the integrity of the game(s) continuity of the said experience, especially in the perspective of continuation or reviving the particular kind of interaction and storytelling. I approach these issues from a (predominantly) narrative stance. However, by treating the game as a product of collective effort involving technology, law (for example license of the product) and economic factors, this approach is obviously a bit different, closer to the “cultural” if not somewhat “social” area.

The interface itself is addressed here as “means of narration” not just as a “means of interaction” (which would be similar to a classic ludic stance) or “means of presentation” (such as the type of “Graphical Interface” used). Therefore, design of the interface is understood as an important element of narrative elements of the game from clear and intuitive cases like storytelling or graphical design, to less obvious ones such as the Point of View (POV, the perspective which a game offers for accessing its content). Bizzocchi, Lin and Tanenbaum

² Although I’d prefer to distance myself from Koenitz’s stance stressing necessity of creating a new theory for reflection on the games in general, I’d say that there is a need for a new, broader theoretical approach (especially on the border of “gaming” and “reality” and problems with the entertainment industry per se). However, “the whole new theory of games” (as games) seems to be a bit overly radical.

(Bizzocchi et al. 2011) identified four types of approach to what they called “narrativised interface” from the design perspective: a) “look and feel”, b) narrativised perspective, c) behavioural mimicking and behavioural metaphors, and d) “bridging” and mixed-reality interfaces. This typology addresses the numerous issues by analysing the interface from a narrative perspective. The first two apply to the graphical design of particular elements of the game like the cursor, frames, elements of decoration, font etc., and narrativisation of metrics of the game, namely: rephrasing the numerical values (for example: statistics) with descriptors or references inside the narrative.

The behavioural mimicking and metaphors point to elements of the interface design which (as the name suggests) reproduces some kind of activity addressed by the game. Their example is a specialised interface used in such games as *Guitar Hero*, although such interfaces have a much longer history, and interaction devices like joysticks or “automobile” wheels, which are both practically required for the designed experience in particular simulation (or simulation-like) games, are also good examples of the kind. The metaphorical example addresses the types of interface simulating activity without engaging any external device (beyond default ones), and their pretty obvious example is *Black and White* (Lionhead, 2001), a game in which the main form of interacting with the game world is (literally) the hand of a god, and another one, somewhat on the self-referencing level example, is the interface of the *Hacknet* (Team Fractal Alligator, 2015), a literal system console interface, which the player uses (by using real commands and existing tools) to play the role of a hacker.

The last type addressed is “bridging” and mixed-reality type of the interface involving activities outside the actual game. They used as examples (among others) *Tamagotchi* toys and the game *Majestic* (Electronic Arts, 2001). In both examples the player traverses from the “game world” to the “real world” becoming a bridge in the narrative. To fulfil the needs of the creature “living” in the toy the player must plan their own schedule accordingly, otherwise the creature will “die” rendering the device useless. The second example refers to the conspiracy narrative of the game, with which players interacted by means of real communication (email, messages, phone calls) and activities (visiting particular websites), a strategy also used before for promoting the movie *Blair Witch Project* (1999).³

³ Another example, which is quite elaborate and therefore only signalled here, may be double-enveloped interfaces in the case of (for example) YouTube (or other mediums like Discord) gameplays which engage audiences in the very gameplay. Giving the audience power over particular decisions during the course of the game, naming characters, introducing additional levels of narrative (e.g. NPC’s personal stories). The “double envelope” description addresses the fact that the game’s interfaces are enveloped by the interfaces of another medium (video streaming, communicators, forums etc.), it does not mean, of course, that the particular number of these envelopings is always two.

As, for example, Henry Jenkins (2002) argued, the narrative level of the game, which should be somewhat clear at this point, does not mean only “the story” or the “story Arch” (Adams 2010, Fullerton et al. 2008), on which many ludo-oriented researchers focus their critique of the narrativist stance. Instead, it also involves (among others) spatial design, as he wrote: “Game designers don’t simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces” (Jenkins 2002:4) and a player’s creativity as an active participant which is imminent and clearly visible in the (as he calls them) “emergent narratives” (e.g. *The Sims* series) and less in the case of “embedded narratives”, which would be the classic understanding of “storytelling” or “following the game’s narrative”. The role of the interfaces in each of his examples, while not addressed directly, is rather clear. The way in which the player engages in the spatial narrative (for example), even if there is no “environmental storytelling” visible in the design, at least at first glance, depends on the mechanics and interfaces and their mediating power.

The role of the interfaces, however, even “only” from the narrative point of view, is quite complicated. They obviously mediate between the player and the mechanics (and the world of the game) allowing engagement in the game as an activity. However, interfaces by themselves create important levels of gameplay (and their mechanics) and the narrative, including literal storytelling. A good and simple example is the inventory as an interface (or set of interfaces in some cases). Such an interface may function as an element of direct challenge known from other games (e.g. *Hanoi Towers*, or *Hangman*) where the player needs to manipulate the object in a certain way to accomplish the desired effect. They may also play puzzles creating a whole embedded gameplay of levels, of which an example may be a grid-based type of inventory, being (if the objects have size or shape) a literal example of the puzzle type game. Such interfaces may also introduce levels of managerial or economic mechanics and narratives. Another example is elements of both puzzle and crafting, in such cases objects may be connected or transformed into other objects through certain manipulations. These forms of interfaces may also be a direct element of the storytelling through an item’s description, including descriptions of important “plot” items and also small ones allowing the player to explore the game’s world further, beyond the immediate needs of “the plot”. Of course the examples presented do not exhaust the various rules of that one type of interface.

As most of the players (and in general: the audience of the medium itself) belong to the “graphical era” of interfaces, where the GUI (Graphical User Interface) has become a common common acronym of interaction with “the

machine”,⁴ the nature of the interface and the way the term is used in this paper needs clarification. While in most cases “the interface” may be, and for a good reason is taken as “the graphical interface” (the form of presentation), one should not forget that the interfaces themselves have a rather complicated – if not convoluted – structure.

For practical reasons, in this paper (because the interfaces themselves are not the main subject here) we will use only two of the possible layers as a quick demonstration of the potential problems arising here. The first one, which is currently often omitted, is a physical one (for the sake of simplicity I am also including here the software layer) as for example electro-mechanical devices such as a keyboard, mouse, steering wheel or joystick.⁵ The second one, which for simplification I will call here “symbolic implementation” further translates the described interactions into a particular context, in this example, actions in the game itself. This layer usually takes the most attention because it is the most visible and “closest” (so to speak) to the user as the experience of “interacting”, even if we might sometimes argue that in some cases, it’s not actually the case.

A specific example of the rather complicated nature of the matter at hand are “embedded” or “internal” interfaces with their own narratives, with which the player interacts *inside* the game as another, internal activity. Common examples are mini-games not serving as a direct part of a game’s primary mechanics (such as movement, combat, object manipulation etc.). This may include activities which are symbolic representation of a particular action such as the “computer hacking” mini-game but may also be a very specific, both narrative and ludic, experience. An example of this may be the presence of “a game inside the game”, the real (or “real inside the world of the game”) existing game put inside the “main game”. For example: in one of the instalments of the *Uncharted* series a player may play another game from the same developer (*Crash Bandicoot*) which is a significant element of narrative, establishing a relationship with his actual partner and also a pure (if I may say so) ludic experience. Another example is *Gwint*, the game present in *The Witcher* series, which became so popular that it

⁴ Whatever the said machine may be, of course. The presence of some form of GUI is almost literally “omnipresent” in many devices: from computers, phones, game consoles, to washing machines, freezers and cars.

⁵ This, of course, is not limited to the “interfaces of action” used to put direct input from the user to the machine but also “interfaces of feedback” such as for example: a display device, sound, vibration etc. This is clearer for analysis (and usually unclear for the common user because the technology is so common that it has become invisible) in the case of the multi-function devices which serve as both input and feedback devices at the same time. A trivial example may be the capacitive screen present in smartphones. Interfaces used for spatial oriented games (a dance mat or interaction sticks for example) or the quite broad matter of “Virtual Reality” interfaces are far beyond the main topic of this paper.

has grown into its own identity and independent development. Another one may be *Fallout. New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010). In this example a set of such “games inside the game”, each having its own interface which, while preserving aesthetical coherence with the main title, is independent from the main game mechanics and idioms (including a graphical one like an actual GUI). These mini-games are mostly an optional activity, but also serves a significant narrative role by their mere presence as an option.

Finally, the matter of *interface presence* is also a specific problem. In general, the mere presence of some form of visible indicators of (for example) metrics like health, ammunition, stamina, party members, inventory etc. may be read as a “distance factor” detaching the player from the game as an experience. In the case of certain titles, the visible part is almost completely removed or embedded into the direct presentation breaking the GUI (the player’s graphical interface) and viewport (the place of the action) division. Examples of this might be the *Dead Space* series which places the basic indicators of metrics (like the protagonist’s health bar) directly on the PC as an element of his suit or the HEV-suit from *Half-Life*, the player is granted access to the metrics *after* obtaining the suit – an indicator that the GUI is not “the GUI of the game” but “the GUI of the HEV-suit”. To some extent the same logic is present in the *Halo* series, however, in a less obvious form, because the player will never get the experience of the game without the combat armour of the protagonist (and the protagonist, Master Chief *and* the combat suit are *de facto* one entity). In general, one might say that the more the designer of the game wants to emphasise direct immersion as the main factor, the more effort will be put into diminishing (or modifying) the visibility or general presence of the graphical (“the GUI” in some form) interface.

Sometimes to the point of self-contradiction, example of which may be productions developed by David Cage (e.g. *Fahrenheit* or *Heavy Rain*, Quantic Dream 2005, 2010). The classic GUI interface barely even exists in these games, however, the player is constantly bothered by numerous “action minigames” (and inevitably interfaces) effectively defeating the desired outcome (“interface-less immersion”). Instead of greater immersion the player is constantly reminded that “this is a game, press the button”.

What is easy to miss while researching this topic is the way the layers already mentioned and elements of presentation are not only directly connected, but the borders between them are also blurred in practical implementations (mobile game consoles such as the GameBoy or Switch may be the best examples to understand this). What may be even more confusing is the way the last “layer” mentioned here creates particular kinds of interaction of which e.g. the GUI is only

one (though: often the most visible and because of that dominant in reception) of many. It is also worth mentioning that many elements of these interfaces have their own particular idioms of interaction embedding the physical layer – for example: WASD keyboard keys used commonly to move the character, “press key to activate” or “point and click to activate” interaction – which may be (or should be) treated as their own internal symbolic references.⁶

The point is: while debating interfaces (present in the game in the case of this paper), even if the graphical (or speaking more general: visual) presentation seems to be the most visible and significant, it is still only part of the interfaces actually used⁷ even if from, for example, a textual perspective: the most elaborate one. In this paper the main focus is on *presentation for the interaction* (POV, aesthetics’ choices, screen management etc.) perspective because of the selected type of examples and their main forms of articulation. The role of the above mentioned physical layer would be more prominent in simulation (or simulation-like) examples such as racing games, flight simulators and some FPS and action games for which these elements are crucial in their own narratives.

Interfaces, as I would argue, not less than traditionally understood narrative (storytelling in the form of e.g. “the plot”), may be treated as elements of the game identity. That very *signifier* which allows us to recognise the game as **this** game (or games’ series). This, however, especially in certain examples may not be so easy to identify, and also very strongly debatable.⁸ Such identification, or at least – an arguable presentation of one – is much easier in non-singular cases: sequels, series or successors. Taking as an example the two productions: *Half Life* (Sierra Studios, 1998) and *Diablo* (Blizzard North 1997) the “core” elements, and also the genre identifiers may be easily recognised. The combat mechanics in both places them clearly in their genres (First Person Shooter and cRPG respectively) and at first glance are the main definers. In both cases we have elements of direct and indirect (environmental in these cases) narratives, which may be seen

⁶ An example of this (besides the “WASD” idiom known from the PC) is the controller’s buttons assignment (XBOX, PlayStation). A different physical interface device may also lead to the fragmentation of a players’ community for this very reason – it’s especially present in competitive games elaborating precision or speed of reactions. Console and PC players are often separated because they could not compete with each other on fair, common ground because of the difference in interaction devices used by these communities.

⁷ Not to mention “external” ones which may not even be an element of the original game, from user modifications, to whole new programs, websites and other means of interacting with the game’s content. One quite elaborate example of this case may be a set of websites and external tools used by dedicated players of *Eve Online* (CCP games, 2003-) for interacting with a game’s internal market (including lottery/gambling interfaces), politics or a ships’ design (such as fitting simulation tools).

⁸ I would argue that many of the fierce debates about sequels, especially among the players (“if the sequel is a good one”), although not always in a conscious way, are in fact addressing this very problem.

as mundane, generic additions, not really necessary (especially in the case of the “story”) for the gameplay itself. It takes the sequels to clearly show what kind of gameplay mechanics and interfaces were (and are) mentioned as “core ones”. *Half-Life 2* (Valve 2004) shows what an important element not only the player character (PC) itself is to the game’s identity but also the mentioned HEV – the suit he equips – which the game’s narrative (and the marketing) emphasises strongly during the whole introductory part of the game. Without the suit (and later the gravity gun, which even more detaches the game from its default recognisance as just another FPS)⁹ *Half-Life* as a game is hardly “itself”.

In a similar way, while inventory management plays an important role in the first *Diablo* instalment, it is the sequel (Blizzard North, 2000) which establishes its crucial role for the gameplay and its primary loop: fight to gain power (experience points and the loot) to gain more power. Additional mechanics introduced in the sequels, such as the shared part of the inventory between a player’s characters (introducing elements of strategic meta-gameplay), elements of crafting, totems: special items which benefit the player with certain bonuses at the cost of precious inventory space, sets of items allowing a player to gain additional bonuses while at the same time being equipped etc. emphasises the inventory as core mechanics even more. One could even risk saying that the gameplay loop and the inventory interfaces established the whole genre (Diablo-esque cRPG) as it exists in many incarnations today.

The game interfaces’ integrity as a general term in this paper should be understood as a particular set of interfaces and narratives establishing a particular game’s identity independently of the classic identity tropes (“the plot”, the “genre” etc.).¹⁰ This kind of “working definition”, however, may be somewhat confusing and needs at least a bit of preliminary clarification. First of all neither term (“integrity” and “identity”) is very precise, for example, in numerous inquiries in the field of Ethics they are often pretty blurred.¹¹ I use the term “integrity” here mainly in the context of the interfaces while the term “identity” is mostly reserved for the “game” as an artefact itself.

⁹ The introduction of the gravity gun makes many idioms of the FPS genre (like the gun type gameplay, ammunition management and such) much less significant if not obsolete in the game’s later parts which subsequent DLCs (*Episode One*, *Episode Two*) emphasise even more.

¹⁰ This leads to another set of problems with the “genre” itself. The said qualifier, when observed carefully, rarely invokes a particular game’s actual qualities (like “strategy”, “action”, “arcade”), and is strongly dependent on the marketing strategy, not to mention the conscious efforts to create multi-genre or genre-independent works from particular developers.

¹¹ As for example in classical Greek moral philosophy (Socrates, Plato, Aristotle) “to be oneself” (identity) “is to be the truth with the one” (integrity), this way of thinking is pretty common in moral philosophy in general.

The first reflects how the particular set of interfaces is (so to speak) “faithful” to the particular gaming experience which includes interaction idioms, graphical and functional design of the interfaces (if applicable), types of feedback and ability to invoke a particular affective state in the player – which is reported usually by the players as “the feeling”, among others. The term “identity” is used here, in contrast, as a description of broader context: including the genre of the game, its social and symbolic presence and type of design of narrative itself. As can quite easily be noticed, both terms in practical examples may be embedded in each other creating a kind of “hermeneutic wheel” of understanding.

The game identity (for example: a particular type of FPS like the *Call of Duty* series) determines selected types of interfaces, often the ways of presentation (not limited to the FP POV) and their respective narratives, while traditionally understood narrative (as “the plot”) has a rather secondary importance for the game itself. At the same time the integrity of the interfaces (interaction idioms, the used device etc.) will determine (as I try to show later in this paper) how the game is able to incarnate its own identity, and their narratives may be – and usually are – the crucial element, especially in the case of games not really built around any significant “plot”. In the mentioned example it does not really matter what kind of “story” or “plot” (no matter how ridiculous it is)¹² the player experiences while significant modification to the weapon narrative would completely change the whole game. Such change may be intentional (as it was with the *Half-Life* series) establishing a whole new identity, but it may also be just the effect of mismanagement, error, lack of insight or intervention of other entities (like the publisher), producing a certain lack, or in particular examples one might even say “the void”, of identity in effect. As I argue, this case – the dependence of a game’s identity on the integrity of its respective interfaces (and inadvertently: dependence of an interface’s articulation on the game’s identity) extends also into the territory of, as one could say, “typical” narrative-based games where “the story” or “the plot” seems to be their most important part. These elements, as I argue here, create a fragile equilibrium which when intentionally broken may lead to the creation of a whole new experience (and even genre) but also may effectively destroy the game as a particular expected artefact or diminish its promise.

This leads to another matter: the games as artefacts and activity (“gaming”) do not exist only in the “gameplay” context. They are also elements of economy,

¹² However, as in his video-essay Noah Caldwell-Gervais (2015) argues, the change of the narrative tone was crucial in changing the political narrative of the game. While the first two instalments emphasise the individual courage of the mere soldier (the PC) thrown into the horror of war, later they are focused on power projection and power presentation while the war and the combat are an opportunity to exercise both.

not necessarily obvious technology advancement and limitations – which do not merely limit to (as it’s typically seen) the means of presentation, by limitation of computing power and available programming interfaces of the presentation device (like GPU) or numerous other social activities. Particular design choices do not necessarily depend solely on the technical or managerial proficiency of the developer, studio or producer, technology level, device type (is it a console, a computer or a smartphone) and such, though all of these things, and potentially more are a very important part of these choices. Creating and producing the game (and subsequently: playing one) also means interaction with social or legal constraints, which does not reduce itself to “social awareness” – the latter should rather be understood as a by-product of the particular social landscape and (in the case of entertainment corporation decisions) marketing strategy. Both the game’s identity and integrity of its interfaces in this perspective should be viewed as a complex structure, depending on more than, for example: “design decision”. These factors, which may be seen (or rather: mistaken) as “outside elements” of the game’s design and creation, lifetime and accessibility and, subsequently, identity and integrity, on the contrary play a very important role, yet are often ignored by researchers. These numerous factors and influences cannot be fully explored in this short paper. Instead, I propose to look at these issues from the perspective of a particular game, it’s revival attempt and further attempt to create a particular “sibling” identity.

Quite a story: *Planescape Torment*. Original, revival, successor.

Published in 1999 the title: *The Planescape Torment* may be an interesting example of the problems described, mostly because of popularity of the title as an example of “brilliancy of storytelling” and rather unanimous acclaim in the narrative department. The game itself is often considered one of the unique gems in the industry’s history. Awarded numerous accolades and very good reviews at the time, even if it wasn’t a particular example of commercial success (Brother None, 2007), it is still considered a kind of pinnacle (for its technological era) of the narrative and artistic possibilities of the video game as a medium. It may also be considered as a good example of the value and importance of the interface not only for the gameplay but also the game’s narrative itself. Because of the nature of the example, the main issue here will be *visual presentation* and the role of implementation of the interfaces in this way.¹³

¹³ While, for example, the “mouse and keyboard” interface idiom – common for the era and still very important despite the presence of touch-type interfaces – is put aside. As a “way of interacting” it’s obviously important, yet its significance is far less crucial for the matter than in other types of games’ series (e.g. *Guitar Hero*) where the device of interaction might play a much more important role.

The game's design decisions are based on a few key principles and careful considerations following technology limitations at the time, the story and its presentation, the problem/dilemma articulation as presented for the player, selected mechanics (inherited from the licensed setting) and so on. The placement of the story in the *Planescape* setting, one of the Dune&Dragons universes strongly determined the visual and interface design. This setting emphasised the bizarreness of the environment, its ultimate alienating form even for the native inhabitants, while also presenting an uncanny familiarity of any peculiarity which may be met and the design of the visuals tried to embrace these elements. As one of the richest worlds (or rather plethora of worlds and generative and fatal matrix for them) among those present in D&D, its presentation was, however, a particular challenge. For the technology at the time, featuring a rich, strange and alien environment was particularly difficult. While certain titles (such as *Unreal* from 1998) definitely pushed the limits of the presentation possible with 3D technology, it came with the high cost of devices for the customer (namely: the cost of the accelerator), production process and very limited interactivity, mostly referencing to the *DOOM* (Id Soft. 1993) interaction idiom, design and mechanics.

For role-playing titles 3D technology also presented serious challenges. *The Elder Scrolls* series (in particular at this time: *The Elder Scrolls: Daggerfall*, which follows the success of its predecessor *Arena* from 1994 and *Ultima Underworld* from 1992), which embraced this form of presentation – first person perspective in a fully 3D environment, was not only plagued by technological difficulties but also problems with the interface and articulation of the game mechanics (especially the combat) visual compromises and, in general, the narrative itself. On the other hand, the popular isometric presentation – or in the case of hand-painted, static levels semi-isometric – by default tended to detach the player from the character perspective; in essence the PC in such a design is one of the pawns on the board manipulated by the player. One crucial design decision made by the developer of the game was the selection of the perspective, which strongly influenced the game's presentation. While the game uses *Infinity Engine*, the same one which fuels *Baldur's Gate* (BioWare 1998), the perspective is much closer to the PC and his companions creating almost intimate atmosphere, sometimes even claustrophobic, especially in the dungeons.

This decision was driven by the fact that the game's narrative is in essence a very personal story. The story is of an immortal, amnesiac (at the moment) creature: the *Nameless* (PC), on a quest, the sense of which as presented during the game, is yet to be found, and it is ultimately, up to the player what kind of

question there is and in fact the task itself is, because the famous question “What can change the nature of a man?” is actually not his own. In contrast with the normal way of establishing the PC and their place in the world as a newcomer or person of no apparent, actual significance, in *Planescape Torment* the position, history and abilities of the PC, are already in place, just not revealed to the player. The PC has a long (very long in fact) history, and the environment (the world(s) and the other characters) is, in general, much more aware of their presence than either the PC or the player. While for the player, and for the most part, for the PC the world is unfamiliar, if not alien, for the world the PC is not.

The perspective chosen by the designers: up close and semi-isometric, reinforces the way the game articulates both the personal nature of the narrative and detachment at the same time. The two important game mechanics – an actual immortality and the class change – are also reinforced by the perspective and the interface design itself. The player is always close to the PC and at the same time has the perspective of an observer. In that way, while in general the form of presentation determined by the engine is built around the party (and party management and tactical movement), the very same perspective is shifted. Crucial elements of the game have a very subversive nature, for example: solving part of the game’s puzzles requires leaving the party and literal suicide, numerous times. The PC is the only character able to solve this puzzle (created once by himself, by the way) because of his immortality. Death in the game is not only an experience, but is also, literally, a way of solving problems. In addition, crucial elements of the story driven puzzles – such as confrontation with the NPC presented at the moment as a kind of antagonist – demands detachment from the party. At each of those moments the close perspective and the “observer” position have a crucial role in the storytelling. This form of presentation keeps the manipulative “observer” or “director” perspective and approach and keeps the focus on the PC without reducing him to the mentioned “pawn”.

This particular point of view (POV), the close up semi-isometric which the player has, may be described in general as “directing” in contrast to the first-person perspective of “performing” (Rouse 1999). However, as I have already emphasised, the “close up” part alters such dynamics. In *Tomb Raider*, which is Rouse’s example of the “directing” perspective, the player manages the pawn (PC) from what he describes as a “suitable” distance, providing an effective way for manipulating the PC, interacting with the environment and the necessary level of environmental awareness. As a result, his perspective in fact reinforced the ludic interpretation of the interface stressing its managerial role within the game experience. In the case of *Planescape Torment*, as I’d argue, the close but

detached POV is strongly tied not to “management” or “directing” (though such elements exist within the game) but rather involvement and narrative within the limitations of the technology and the engine.

This argument may be explained better in the context of the attempt to revive the game with the benefits of newer technology, thus: beyond the limitations and constraints put upon the development team of the original. *Planescape Torment: Enhanced Edition* (Beamdog 2017) aimed to rebuild the original experience with modern technology (Brother None 2007) which included many minor tweaks, quality control (bug fixing) and overall quality of life (QoL) improvements, such as for example the game’s ability to work with widescreen resolution (though before this attempt modifications made by players existed achieving similar results) and higher resolutions in general. I prefer to call Beamdogs (and similar) productions “revivals” rather than “remakes” because unlike the “remake” itself the “revival” aims not just to refresh the presentation with the newer technology (for example: implementing better textures or more detailed models), but also to alter the articulation of the original through their new, forms which were non-existent at the time of the original creation. However, with all these improvements a very simple, yet important problem has arisen. The original game was meant to be played in 640x480 resolution (4:3 proportions) and the whole interface (including obviously artwork) is oriented around this limitation. And while having access to the original code and artwork the revival team has made a great effort to restore the original experience in the modern technology, something was missing in the translation. Namely: the point of view.

The ability to almost freely zoom the view presented by the game (one of the QoL improvements) inadvertently defeats the purpose of a few of the important game puzzles (for example: solving the labyrinth puzzle becomes trivial if one can easily see its shape just by zooming out), changes the environmental feeling – the game became much less claustrophobic and somewhat more colourful unlike the rather bleak original – and overall perspective orientation. While delivering a very good, polished and modernised experience, it became more generic and similar to the other titles based on Infinity Engine like *Baldur’s Gate* (BioWare, 1998) and *Baldur’s Gate II: Shadows of Amn* (BioWare 2001) losing, as I’d argue, important parts of its identity. I’d also argue that certain difficulties which the original implementation of POV and the interface presented for the player, such as rather a lack of suitability for effective tactical party management up to the point of tediousness in particular violent encounters, were intentional design decisions.

Unlike the other titles I have mentioned, combat as a mechanic is neither important nor particularly satisfying in the game. From the narrative structure its presence is a mere distraction, rarely even serving the purpose of being a border between areas of different levels of difficulty. On numerous occasions the class change mechanics, effectively require the player to weaken the PC, which is necessary not only for the plot itself, but also for the possibility to experience part of the gameplay. This further reinforces the low importance of combat as a game mechanics, for the very simple reason that succeeding in this kind of gameplay is to build it around gaining power, which games like *Diablo* implemented almost perfectly. While the PC is literally immortal and never loses their equipment, and the experience points (the power) may be acquired in a large number of other ways, without these stakes the violent encounters are negligible.¹⁴ This is an important element because *combat* (of some kind) as a main way of reaching the goals, gaining power or in general progressing through the game/story, was the main design principle in the genre at the time.¹⁵

From the presence of the party, the changes in the interface (mainly the resolution) are as important. In the original the player's team may contain up to six characters (including the PC) and their portraits, presented in the lower bar of the screen, are animated consuming most of the available space and pushing all other elements aside. The player's party is not "just a party" as in other similar titles. Those NPCs are a crucial element for the narrative. Many of the elements fundamental for the story and the storytelling itself are not only delivered by the party members or require their presence, but also revolve around them and the relationships between the PC and other NPCs and them. Moreover, part of the narrative is essentially not the PC narrative or "about" the PC, but "about" them and their narrative. And while a certain PC presence and influence connects these elements and many of them were once shaped by the PC (of which the PC is often unaware), the player is confronted with a different perspective: while the main story is his story, this story is not *just* about him breaking narcissistic player expectations. This is another example of subversion in the game. The PC is the central (literally) element of the narrative, however, at the same time this centre is shifting from perspective to perspective, from one NPC experience to another, challenging the "all about

¹⁴ While the PC starts as a combat oriented character (a warrior) and for the most part players will probably stay in this form, the design, as I'd argue, attempts to inform the player that the PC has fought enough (and in numerous incarnations).

¹⁵ This dynamic has its own subversion in the expansion pack *Baldur's Gate II: Throne of Bhaal* (Bioware 2001) to the *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* (Bioware, 2000) in which the player is confronted with the moral consequences of the "combat to gain power" loop, effectively challenging the whole game's narrative and common game design in general.

me” (or my character) expectations and attitude of the player, even though that “all about me” is the main narrative structure *de facto*.

The decision to place their (party members) portraits as one of the most visible things, almost constantly present animated elements of the interface, reinforces this narrative articulation. As I’d argue, within the limitations of the technology and the engine given, this very placement and management of “party GUI”, at least to some extent, negates its mere functional form. Because of the animations and the significant part of the active screen (the viewport) taken up by the party, they have become more present as participants and spectators along with the player. However, in the Bullfrog’s revival these portraits are smaller, in a similar way to the other Bioware titles (which the studio also revived). The party portraits in the revival have become one of many elements of the interface and can be easily pushed aside. Based on the interface design, presence of the party members became less impacting in that way, in a word: less *present*.

Without raising big controversy, one could say that there is a strong connection (Bizzocchi 2007, Bizzocchi et.al 2011) between the presentation and the interface and the overall game experience and narrative. And while the revival described definitely succeeded in delivering part of the narrative experience, namely it succeeds in retelling the story, it also somewhat failed in its attempt to rebuild the atmosphere of the story, altering the narrative experience in the process.

Another attempt at restoring the *feel* of the game’s narrative instead of delivering a revived experience in the new technological environment, was *Torment: Tides of Numenora* (inXile Entertainment 2017). As already mentioned, by the “feel” I describe the particular affective state which the game (as an artefact, activity and social phenomena) invokes and reinforces. The matter of “the feel” whose field might be very broadly and liberally traced from the design itself (Swink 2009, Schell 2010, Ernest 2010), through the fields of psychology and sociology and marketing strategies up to literal “nostalgia marketing” (Cui 2015, Abrams 2019) cannot be thoroughly debated in this paper. Therefore, I have to ask the Reader to take this topic as a general and imprecise metaphor used here following the practice of its audience (gamers and reviewers alike) and often also developers, rather than a proper term.

Torment: Tides of Numenora made with the use of a crowdfunding platform was claimed as the “spiritual successor” to the original *Planescape Torment* from 1999, and the developer acquired the rights for the product after initial attempts to gain the license from the owners of the Planescape D&D setting (Wizards

of the Coast) by part of the original team (including Chris Avellone and Collins McComb) eventually failed around 2012. The game itself received generally good reviews, and because it's still marketed its financial success cannot be clearly determined (though the product was claimed to be profitable).

Unlike the Bullfrog revival attempt, this was a case of trying a new approach which would use existing, modern technology and its benefits, with deliberate multiplatform support, including PC (Windows, Linux), Mac, Xbox One, and PlayStation 4 – very different devices with their own interface idioms. This, however, proved to be difficult from the point of interface design and its narrative integrity. The narrative itself, from the storytelling point of view, may be seen rather as a derivative of the original *Planescape Torment*, to the point where the new story is just rebranded and slightly shifted in tone from the original one. This decision was to some extent deliberate (although problematic from the creative standpoint) because of customers' demands clearly established during the crowdfunding campaign. In short it was driven by nostalgia, with players demanding “more of the same” which the developer, for the most part, delivered.

This is, as I suppose, a very clear example of how these earlier mentioned “external” factors influenced the game design, its interfaces and narratives. The ambition of the creators of *Planescape Torment*, which were to create a game as an artistic, rich storytelling device embedding the player's agency, were enveloped by the license of a particular game already in existence. Therefore, many parts of the game (such as combat and test mechanics, but also many parts of the storytelling and world-building) are intentional recreations of these. Other parts (such as the death mechanics) are a subversion of players' expectations and serve an important role in the gameplay and narration.¹⁶ This, however, is always mediated through the existing narratives (and of course mechanics) in the *Planescape* multiverse.

By not being a directly licensed product and through different mechanics and aesthetics, *Torment: Tides of Numenora* attempts to create its own identity, and even if – especially for the players who know the original piece – it fails in the creative area and one could even claim that the concept is close to the plagiarism, such design decisions at least to some extent succeed in that matter. Being turn based and with a system which discourages combat up to the point of pure frustration severely limits any enjoyment from such encounters. One of the reviewers described these mechanics as “like Halfway and XCOM mixed with Divinity:

¹⁶ Or in this particular case: expected subversive content, because such mechanics might be treated as crucial elements for the original piece, therefore a proper restoration needs their reimplementations in some form.

Original Sin and The Banner Saga, only taking the worst aspects of each and discarding the good entirely” (Arias 2017). The game also delivers them in very low amount and practically almost all of them may be avoided. This is in fact a clear message (though delivered sometimes pretty heavy-handedly), demonstrating through design that combat is neither a preferred solution, nor an important part of the game, even more so than in *Planescape Torment*.

This feeling is further reinforced by the dialogue design which can (as in the other heavily dialogue driven productions) take up to half of the screen space (or even the whole screen in certain circumstances). However, just like *Planescape's* Bullfrog revival, the point of view is not concentrated on the PC. Therefore, the personal experience, even if present in the dialogue and story itself, is not delivered through the interface design, or necessarily through the visuals. The focus is shifted visually to the world.

This, however, while somewhat detaching from the source material of *feeling*, is consistent with the narrative. The elements of body horror, the feeling of being trapped and sometimes lost are barely present in *Tides of Numenora*. And even if someone could argue that they are, they do not pose it as important. The story, while in general presented as personal, is in fact far less oriented on the relationships and PC development through the game (especially after the first act) than *Planescape Torment* and more on the world, technology and its potential. The aim of the game is different and its identity lies elsewhere. The creators of *Tides of Numenora* were presented with a very different task than the team developing *Planescape Torment*, who had to establish a completely new world and new mechanics in the narrative and through the interface with elements they recognised as crucial from the previous title and its identity. However, while similar, or even almost the same on the surface level, these core elements are different. This creates a problem of establishment: the game often seems to go back and forward between concentrating on the story presented as the main narrative and the narrative of world-building. Such fluidity does not need to be seen as a flaw in the design – in fact I'd argue that the visuals and the interface design decisions fit well in that matter. There is, however, a problem, which one may speculate are a side-effect of the development difficulties, with the decisions in the narrative depth. After the initial first act many world-building (and also character interactions) lose their depth and determination.

One of the important parts of the promise to deliver the *feeling* again was the role of NPCs. And there new production indeed – especially in the latest game – falls short: characters deliver their intended narrative and simply either vanish (NPC) or just quickly become mere companions (potential party mem-

bers) which – for the most part – the player is able to mend almost as they see fit. They lack the certain level of irreparable flaw which deliberately fleshed out Planescape characters, not only on the dialogue level of the narrative but also the mechanics. However, taking into consideration the mechanics of *Tides of Numenora*, which makes it relatively easy, especially further on in game, to avoid failure in any test, this may also be considered a consistent design decision. The game attempts to tell its story in a few interconnected ways avoiding potential failure – for example, by cutting off the potential branch of failing a test – and also avoids that sort of problem with growing costs of developing branched narratives. At the same time the difficulty threshold is lowered, assuming that the player understands mechanics of the game, lowering the chance of “test frustration”. This avoids the situation where a player becomes disconnected with the narrative and focused on the win/failure factor, eventually losing motivation to play if the particular PC/NPC build is not able to provide success (or the “RND-God” is particularly malicious at that time).¹⁷

However, the most important story design difference, which influences the presentation and used interfaces lies in the focus of the narrative. As already mentioned *Planescape: Torment* is built around the PC in the very literal sense. If we use Propp’s (1976) terms, in almost each instance the PC is the hero, the antagonists, the traitor, the donator, even the magical device itself (the mcguffin). The story and the articulation of the narrative strongly revolves around him and by refocusing the player on the relationship with the NPCs (including party members) the game’s narrative design challenges the player’s expectations and habits. While the PC-centred design is common, to the point that it may be called the “default design”, the game not only fully embraces this concept but also twists it and constantly challenges until the last moment. *Tides of Numenora*, however, took a different, more classic approach, than many other attempts to revive the genre (an isometric crpg) following the said “default design”. The PC is the centre of the story serving as a player’s avatar; however, the narrative constructs are mainly outside the PC. These peculiar almost dreadful moments of narrative enjoyment for *Planescape Torment*, for which the game was praised – “So, this is because of **me**”, especially in disturbing conditions – are not present here. *Tides of Numenora* follows many narrative devices present in *Planescape Torment*, such as exposition and action through dialogue memories (although the mechanics of the memories seem to be pretty important, the narrative never explores them fully (for example in the *wrong* remembrance)), death as an experience, and confrontation with past actions

¹⁷ However, one could ask why, if that is the intent, any test mechanics at all are implemented if it has such low value (down to none in some circumstances)?

of the appearance of the actual PC. However, there's a different weight here. In the first game such confrontations are the result of the past actions of the PC himself, while *Tides of Numenora* confronts the player with the actions of someone else, namely the "Changing God", a creature able to transfer its consciousness from one body to another leaving behind the "cast-offs" (bodies with created ad hoc consciousness from the memories of past actions of the said entity). And while there are moments which attempt to use for example the impostor narrative, this structure has not been explored much in the game (which seems to be another missed storytelling opportunity). Therefore, there is a structural difference in the narrative on the "story" (plot) level and the interface narrative between these two games and – also taking into account the differences in technology – both productions acknowledge their core narrative design (unlike the revival), even if in the case of *Tides of Numenora*' the game is not very consistent in that matter. However, the promise of *feeling* was not really delivered (as reviewers and players eventually acknowledged), and if one wanted to look for such a thing, titles like *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019) probably embrace that feature better.¹⁸ One could say, and I'd support this stance, that the pressure from fans (and de facto: financial backers) to *deliver the feeling* effectively impaired the creative potential of the developer. To some extent, *Tides of Numenora* may be taken as an example of yet another casualty of unfortunate metaphorical (in this case) publisher intervention.

Facets of identity and interface integrity (closure not included)

There are, of course, simpler examples of relationships between narrative interfaces, their integrity and the identity of the game, than *Planescape Torment*. In the quest for "the perfect sequel" both of the earlier mentioned titles (*Diablo II* and *Half-Life 2*) would probably win, or at least would get a very high position. That is because the following instalments keep and reinforce the core elements of the titles' identity and interface integrity. Another relatively simple example may be the *Total War* series (Creative Assembly, 2000-). The double layer structure of the game – turn based strategy and real time battles – engages a particular set of evolving mechanics, and despite numerous changes in the metrics (for example the units' topology, economy of the strategic part of the game), settings (from "historical" to ones of licensed fantasy), as long as these elements are present and the integrity of interfaces is preserved in each of them, we may easily recognise any instalment as "a Total War game".

¹⁸ There is of course the question if it is possible to re-create a particular experience (not just a story, which of course may be delivered by means of different articulation) when playing a game like *Planescape Torment* without open plagiarism.

However, the integrity of the interface (and the game's identity in effect) is also a fragile thing. A good and simple example of this is the third game in the *Diablo* series (*Diablo III*, Blizzard Entertainment 2003). As I have already pointed out, one of the crucial (core) elements of the interface integrity, which establishes the game identity (as well as the specific genre) is the inventory and loot mechanics belonging to the primary loop of the gameplay: fight, gain power through loot (items), fight to gain even more power. The introduction of an Auction House and altered loot mechanics, which often rewarded players with items useless for an actual PC was an obvious incentive for investment in the game's internal market. This decision obviously altered the narrative of the interfaces related to this set of functionalities and introduced another layer of the interface with their own narratives (namely the Auction House). Another deep change was shifting the game dynamics from single-player with an optional (and very popular) multiplayer mode to only being a single-player with enforced (through interface design) participation in competitions, whether you want to or not, despite the mode of play (even in "single player" mode, the player still creates metrics in competitions). In effect both of the alterations mentioned changed the game's identity, to the point where other products (such as *Torchlight*, Runic Games 2009 or *Patch of Exile*, Grinding Gear Games 2013-) have taken its place, making the question "is *Diablo III* still a *Diablo* game?" non trivial.

The complicated (maybe a bit too complicated) example of *Planescape Torment* and its attempts at a revival and continuation has the merit that, at least to some extent, it shows how multilayered the issue may be. The influence of license – and subsequently, such things as determination of mechanics, presentation etc. – managerial intervention on the developer, or in the case of *Tides of Numenora* demands from the backers and their expectations in the crowdfunding campaign, the level of technology and presentation and interaction idioms connected with it, as well as the influence of the publisher and more, are unfortunately usually lost or mostly ignored in research despite what is sometimes their fundamental role in the development. In addition, the role of the integrity of interface design, partially as I have already argued, because their "core" nature reveals itself fully, usually in the success (or failure) of the sequel or other form of continuation, is at last worth some inquiry. It does not mean that the game as a continuation or sequel may be successful on the market only if the said integrity is kept. There are a lot of success stories (or at least marketability) of the series of games which have serious problems in this area, such as *Need for Speed* (Electronic Arts 1994-), a series which for no good reason (for a racing game at least) has a "storytelling" layer. However, if this one deals with the question of *feeling* is another story.

Bibliography

- Abrams Amanda (2019), *Nintendo and the magic of nostalgia marketing*, “Financial Management” 01.02.2019, online: <https://www.fm-magazine.com/issues/2019/feb/nintendo-nostalgia-marketing.html> (accessed: 2020.12.29)
- Adams Ernest (2010), *Fundamentals of Game Design*, New Riders, Berkeley
- Arias Jake (2017), *Torment: Tides of Numenora Review*, <https://killapenguin.com/gamer-reviews/tormenttidesofnumenera/> (accessed: 2020.12.29)
- Bizzocchi Jim, (2007) *Games and narrative: an analytical framework*, “Loading – The Journal of the Canadian Games Studies Association”, Vol. 1, No. 1, pp.5–10
- Bizzocchi Jim, Ben Lin, Tanenbaum Joshua, (2011) *Games, Narrative, and the Design of Interface*, “International Journal in Arts and Technology” Vol. 4, No. 4, p. 460-479
- Bizzocchi Jim, Woodbury Robert F., (2003) *A case study in the design of interactive narrative: The subversion of the interface*, “SIMULATION & GAMING”, Vol. 34 No. 4, p. 550-568
- Brother None (2007), *Tales of Torment, Part 1*, online: <https://www.rpgwatch.com/show-article?articleid=55> (accessed: 2020.12.29)
- Caldwell-Gervais Noah (2015), *The Complete Call of Duty Single Player Campaign Critique (For PC)*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=AvN51r1o1Nc> (accessed: 2020.12.29)
- Calleja Gordon (2011), *In-Game. From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge, MA
- Cui Rubo (2015), *A Review of Nostalgic Marketing*, “Journal of Service Science and Management”, 2015/8, p. 125-131
- Ensslin Astrid (2014), *Literary Gaming*, MIT Press, Cambridge, MA, DOI: 10.1162/LEON_r_00985
- Fullerton Tracy, Swain Chris, Hoffman Steven (2008), *Game Design Workshop*. Morgan Kaufmann, Burlington, MA
- Jenkins Henry (2002), *Game Design as narrative Architecture*, “Computer” 44; online: <https://pdfs.semanticscholar.org/f82f/061e7a44530d1dee281b96d9b1640485aa74.pdf> (accessed: 2020.12.29)
- Koenitz Hartmut, (2015), *Towards a Specific Theory of Interactive Digital Narrative*, in: Koenitz H. (et.al) *Interactive Digital Narrative*, Routledge, New York, p. 91-105
- Koenitz Hartmut, (2018), *What Game Narrative Are We Talking About? An Ontological Mapping of the Foundational Canon of Interactive Narrative Forms*, “Arts”, 7, 51, doi: 10.3390/arts7040051 (accessed: 2019.20.29)
- Laas Oliver (2014) *Narratives in Digital Games. Their Place and Function in the Study of Digital Games*, [in:] Kelomees Raivo, Hales Chris (eds.) *Expanding Practices in Audio-visual Narratives*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, p. 29-58
- Luers Will, (2013), *Make Me Think: Composing the Narrative Interface*, online: https://www.academia.edu/10094649/Make_Me_Think_Composing_the_Narrative_Interface (accessed: 2020.12.29)

Propp Władimir Jakowlewicz (1976), *Morfologia bajki*, tr. Wiesława Wojtyga-Zagórska, Książka i Wiedza, Warszawa 1976.

Ryan, Marie-Laure (2001), *Beyond myth and metaphor: The case of narrative in digital media*, “Game Studies” 1-1, online: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (accessed: 2019.12.10)

Schell Jessie (2010), *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Elsevier : Morgan Kaufmann Publishers, Amsterdam

Swink Steve (2009), *Game Feel. A Game Designer’s Guide to Virtual Sensation*, Elsevier: Morgan Kaufmann (eBook)

Wood Hannah (2017), *Dynamic Syuzhets – writing and design methods for playable stories*, ICIDS. 10690, DOI: 10.1007/978-3-319-71027-3_3, p. 24 – 37

Summary:

The paper aims to address the issue of the game’s identity in the context of narrative interfaces and their integrity. Following the approach of Jenkins (2002), Bizzocchi (2007, 2011) and Koenitz (2015, 2018) I propose to address the said topic by paying attention to the integrity of the narrative interfaces design and their role in the presentation and experience of “the game” as particularly “that game”, especially in the context of attempts to recreate a specific experience (remake/revival, sequel and sibling identity), for which the main example is the game *Planescape Torment* and its revival (Enhanced Edition) and “spiritual successor” *Tides of Numenora*. A short study on the said example, as I argue, shows that the main issue has a multilayered nature (including technology, studio politics, artistic design, license legal limitations and such), and the integrity of the interfaces, especially those which may be identified as “core”, is an important part of them and seemingly small changes, may break it completely. And while the storyline may deliver literally “the same” story, changed (or broken) integrity of the narrative interface’s design cannot be restored, creating what is in effect a different experience, and in essence: a different game. However, keeping the said core integrity intact makes it possible to sustain the game identity (and its experience) allowing for the extending of existing mechanics, additional layers of gameplay etc.

Keywords: game design, narrativity, interfaces, computer game theory, computer-human interaction

VARIA

Paweł Biliński

Uniwersytet Gdański

Dokument z pulpitu. O kulisach powstania, narracji i kontekstach *Transformers: The Premake* Kevina B. Lee

Nazwisko Kevina B. Lee należy do najczęściej przywoływanych w zestawieniach najważniejszych wideoeseistów. Amerykanin przez ostatnią dekadę dał się poznać nie tylko jako twórca oryginalnie zmontowanych audiowizualnych utworów traktujących o kinie współczesnym, ale też osoba, która może pochwalić się dobrą znajomością komputerowego oprogramowania (także tego podstawowego, w postaci środowiska Microsoft Office), sprawnie przezeń wykorzystywanego do komponowania krytycznych „tekstów” o kinie. Wideoeseje jego autorstwa, regularnie umieszczane na platformach YouTube i Vimeo, doceniano za analityczną staranność, niebanalne spostrzeżenia, wreszcie – za przekonujące zestawianie scen z interpretowanych filmów. I choć liczba obserwatorów konta Lee na Twitterze nie robi wrażenia, oscylując od kilku lat na poziomie 7 tysięcy zainteresowanych, trzeba pamiętać, że mowa o entuzjastach ambitnej wideoeseistyki, nie zaś odbiorcach zadowolających się oglądaniem internetowych filmów w rodzaju „Top 10”, w których wyspecjalizowały się niektóre kanały na YouTube (choćby WatchMojo.com). Pozycja Lee w świecie tego rodzaju krytycznej praktyki od pewnego czasu jest ustabilizowana, co potwierdzają wygłaszane przez niego na światowych uniwersytetach wykłady gościnne i uczestnictwo w istotniejszych panelach poświęconych realizacji podobnych utworów.

Metoda Lee ma swoje źródła w eseistyce filmowej Chrisa Markera, Jean-Luca Godarda czy Haruna Farockiego¹. Przywołani twórcy zacierali granice między kinem fikcyjnym a dokumentalizmem – w obrębie realizowanych dzieł zestawiali oni fragmenty różnych filmów oraz wzbogacali audiowizualny przekaz o nagraną przez siebie narrację z offu, niejednokrotnie przy tym koncentrując się na samym medium². Za swoisty pomost pomiędzy twórczością wyżej wymienionych a pracami Lee można uznać wielokrotnie wspomniane przez tego ostatniego kinofilskie realizacje amerykańskiego dokumentalisty Marka Rappaporta³. Ich podobieństwo do współczesnej odmiany wideoesejów⁴ wiąże się z faktem, że Rappaport korzystał niemal wyłącznie z fragmentów innych filmów, umieszczając je w zaskakujących kontekstach⁵ i dodając komentarz z offu, w którym koncentruje się nade wszystko na narracji, estetyce i teorii, co ma wiele wspólnego z utworami publikowanymi w sieci, a określanymi już mianem wideoesejów. Co ciekawe, Rappaport z czasem zaczął posługiwać się nowoczesną aparaturą komputerową i umieszczać swoje prace w internecie – „naturalnym środowisku” wideoeseytyki, która wręcz mogłaby nie zaistnieć, gdyby nie platformy YouTube i Vimeo. Przeszło dekadę temu pisała o tym Iwona Kurz:

Można by sądzić, że serwis YouTube przyciąga wielu miłośników filmu; liczne spośród zamieszczonych w nim wypowiedzi mają charakter cytatów i odniesień do istniejących dzieł filmowych lub rozmaitych montaży, przeróbek, odegrań i powtórzeń znanych scen i sekwencji. Jest zatem ten serwis polem, celem (i efektem) rozmaitych praktyk nadawczo-odbiorczych, w pewnym sensie także kolekcjonerskich, związanych z filmem (Kurz, 2010, s. 417).

Otwarty internetowy dostęp do filmów Lee, podobnie jak do dzieł innych wideoeseyistów, wydaje się jednym z czynników wyróżniających tę formę wypowiedzi. Realizacja wideoesejów jest produktem kultury opartej na aktywnym współuczestnictwie w rozmyślaniach nad sztuką filmową i dzieleniu się swoimi

¹ Eseistyka filmowa „zainicjowała pytanie o możliwość przeprowadzenia za pomocą środków audiowizualnych wywodu demonstracyjnie niefikcyjnego i niesystemowego, podszuwającego się pod różnego rodzaju wypowiedzi i style” (Świętochowska, 2018, s. 7). Pod względem genologicznym wideoesey odczytywany jest jako rozwinięcie formuły wypracowanej przez wspomnianych reżyserów.

² Więcej informacji na temat narracji i definiowania eseju filmowego zob. Zając, 2010, s. 75–96.

³ Filmom Rappaporta Lee poświęcił osobny, nostalgiczny wideoesey zatytułowany *Breaking through the Screen. Video Essays of Mark Rappaport*, <https://vimeo.com/196762561> (dostęp: 20.08.2020).

⁴ Warto odnotować, że nie zawsze filmy Rappaporta są w ten sposób interpretowane. Phillip Lopate w swym szkicu monograficznym wspomina co prawda o „metodzie kolażu” stosowanej przez artystę, ale nie odnosi się do jego filmów jako wideoesejów. Zob. Lopate, 2020, s. 30–33.

⁵ Doskonałym przykładem jest tu film *Rock Hudson's Home Movies* (1992), którego narrację kształtuje mozaika cytatów z filmów ze słynnym amerykańskim aktorem, odczytywanych przez pryzmat skrywanej przez Hudsona orientacji psychoseksualnej.

sposprzeżeniami. YouTube (oraz Vimeo) „jest kluczową witryną, na której możemy oglądać aktywne dyskursy kultury partycypacji i pojawienie się twórczego, zyskującego na znaczeniu konsumenta” (Burgess, Green, 2014, s. 386). Zwracam szczególną uwagę na wspomniane serwisy nie tylko ze względu na ich znaczenie dla współczesnej wideoeseistyki (a tym samym twórczości Lee). YouTube – oraz związana z nim partycypacja – bywa bowiem jednym z tematów podobnych filmów, traktujących nie tylko o kinie, ale też o sposobach i możliwościach jego reinterpretowania czy remiksowania w domowym (lub innym) zaciszu. Ta samozwrotność sprawiła, że można też wskazać wideoeseje, które w pewien sposób wpisują się w obszar *audience studies*. Jeden z najważniejszych tego rodzaju utworów zmontował (zrealizował? wyreżyserował?) Kevin B. Lee.

Droga do *premake'u*

Pośród intelektualnie zdyscyplinowanych wideoesejów Lee raczej trudno znaleźć dogłębne analizy blockbusterów z ostatnich lat, choć dzięki ewentualnemu zmontowaniu utworów na ich podstawie z pewnością łatwiej byłoby zgromadzić większą grupę obserwatorów Alsolikelife.com – serwisu prowadzonego przez Amerykanina. Zamiast skupiać się na kinie głównego nurtu, Lee:

„(...) woli rozstrzygać tajemnice z niemieckiego *Dziwnego małego kota* (2013, R. Zürcher), „pisać” audiowizualny list do kambodżańskiego reżysera *Brakującego zdjęcia* (2013, R. Panh), badać zakamarki *No Home Movie* (2015, Ch. Akerman), oddawać hołd dokumentowi *W obręczy marzeń* (1994, S. James), prezentować różne interpretacje *Lewiatana* (2012, L. Castaing-Taylor, V. Paravel), czy odkrywać po latach zapomniany film polskiego reżysera (*Ceremonie miłości* [1987, W. Borowczyk])” (Biliński, 2016, s. 16).

Bogate spektrum odniesień potwierdzają takie wideoeseje, jak *The Spielberg Face* (2011), w którym Lee analizował filmy reżysera *Szczęk* (1975) pod kątem wielokrotnie pojawiających się w nich zbliżeń twarzy protagonistów, *What Is Lynchian?* (2016), rozwiązający refleksję nad lynchowską estetyką czy *Terrence Malick: The Art of Voiceover* (2014) – praca koncentrująca się na znaczeniu głosu z offu, tak chętnie stosowanego przez ekscentrycznego autora *Drzewa życia* (2011). Regularne publikowanie różnorodnych wideoesejów – tworzonych nieprzerwanie od 2007 roku, kiedy to Lee doszedł do wniosku, że samo pisanie o filmach nie wystarcza do ich zadowalającego zgłębienia (Lee, 2009) – doprowadziło do sytuacji, którą Amerykanin po latach wspominał jako trudną do zniesienia ze względu na konieczność spędzania przed komputerem co najmniej kilkunastu godzin dziennie (Lee, 2020). Pragnienie nakręcenia czegoś kamerą poza domem stało się jednym

z katalizatorów wiodących ostatecznie do realizacji dwudziestopięciminutowego *Transformers: The Premake* z 2014 roku – nagradzanego wideoeseju, który jako jeden z nielicznych może się pochwalić wymienieniem w bazie IMDB, największym światowym serwisie filmowym, gdzie otagowany jest hasłami: „krótkometrażowy”, „dokument”, „sci-fi”. O ile ostatecznie określenie jest mylące – *Transformers: The Premake* jedynie odnosi się do filmu science fiction (jeśliby posłużyć się uproszczonym rozumieniem tej kategorii – z nauką seria *Transformers* ma bowiem niewiele wspólnego), nie wpisując się samodzielnie w ramy gatunku – o tyle z resztą wypada się zgodzić: wspomniany wideoesej można uznać za stosunkowo niedługi utwór niefikcyjny. W przeciwieństwie jednak do swoich wcześniejszych wideoesejów w tym wypadku Lee wykorzystał przede wszystkim bardzo różne materiały audio-wizualne znalezione w internecie oraz, najprawdopodobniej po raz pierwszy, ujęcia nakręcone samodzielnie. Najbardziej jednak zastanawiający jest sam temat wideoeseju. *Transformers: The Premake* odnosi się do *Transformers: Wieku zagłady* (2014, reż. M. Bay), a więc filmu, który w trakcie montowania wspomnianego wideoeseju był jeszcze w fazie produkcji i postprodukcji, a zarazem filmu, który pod względem estetyczno-narracyjnym niekoniecznie powinien być zainteresować Lee na tle jego dotychczasowych wyborów.

Reportaż(e) z planu

Wbrew swojemu tytułowi *Transformers: The Premake* nie traktuje o robotach ratujących świat. Fabuła poprzednich części widowiskowej sagi (*Wieku zagłady* to czwarta odsłona serii, którą zapoczątkowano w 2007 roku) również nie jest przedmiotem zainteresowania Lee. Na pierwszym planie wideoeseju autor sytuuje proces produkcji, czyli aspekt filmu, który dotychczas mniej go interesował jako twórca i krytyka, relatywnie rzadko uwzględniany także przez innych wideoeseistów. Jako paratekst typu *making-of* utwór Lee wyróżnia się na tle podobnych dokumentów – nie jest fanowską ciekawostką, nie prezentuje szczegółowo kulis realizacji filmu, nie jest też rozbudowaną i krytyczną analizą, rekonstruującą wieloetapowy przebieg powstawania *Wieku zagłady*⁶. Nie ma tu „gadających głów” (a nawet jeśli się pojawiają, to jedynie w formie cytatów z telewizyjnego programu), zakulisowych wywiadów z twórcami *Transformers*, wypowiedzi fanów, pokazów budowy dekoracji czy prac nad udoskonaleniem ujęć CGI. Autor nie rości sobie również pretensji do bycia ekspertem w zakresie kręcenia tego rodzaju filmów. Na potrzeby przygotowania *Premake’u* nie przeprowadził też wywiadu z samym reżyserem – nawet jeśli by to zrobił, to tego rodzaju rozmowa najpewniej nie zostałaby zresztą użyta. Trudno sobie wyobrazić, by Lee reprezen-

⁶ Więcej o strukturze dokumentów *making-of* zob. Koźuchowski, 2019, s. 70–74.

tował studio Paramount Pictures (odpowiedzialne za produkcję *Wieku zagłady*); *Premake* nie nadaje się bowiem do promocji wysokobudżetowego blockbustera i sami producenci z pewnością nie pozwoliliby sobie na umieszczenie tego utworu na płytach DVD lub blu-ray z wydaniem *Wieku zagłady*⁷. Nie taki był też, rzecz jasna, cel twórcy wideoeseju.

Pierwszą cechą wyróżniającą *Transformers: The Premake* na tle oficjalnych materiałów z planu jest data premiery. Lee jeszcze na etapie montowania postanowił, że wideoesej winien być ukończony (i umieszczony na platformie w sieci) przed pierwszymi oficjalnymi seansami *Wieku zagłady* (Lee, 2020), dzięki czemu zostałyby podkreślone, w jakim stopniu nad tekstem przeważa kontekst realizacji. Nawiasem mówiąc, cel udało się zrealizować, gdyż *Premake* na Vimeo opublikowano 5 maja 2014 r., zaś premiera filmu studia Paramount miała miejsce w Hongkongu nieco ponad miesiąc później, 19 czerwca. Wspomniana kwestia ma też związek z tytułem wideoeseju – niemający polskiego odpowiednika neologizm nie bez przyczyny przypomina słowo *remake*. Swoją myśl Lee tłumaczył w jednym z wywiadów, w którym zaznaczał, że chciał iść pod prąd trendom kręcenia wariacji tego, co już było (czyli *remake'ów*) i zrobić własną wersję *Wieku zagłady*, zanim będzie go można zobaczyć w kinach (Steffen, 2015).

Premake z fabułą dzieła Baya, jak wspomniano, niewiele ma wspólnego. W centrum zainteresowania twórcy wideoeseju znajduje się przede wszystkim proces realizacji blockbustera, z którym zapoznajemy się, oglądając fragmenty amatorskich nagrań z miejsca kręcenia filmu Paramount Pictures. Cytatową kompozycję *Premake'u* buduje kolaż youtube'owych filmików, które przez kilka miesięcy Lee skrupulatnie kolekcjonował (jak sam twierdzi – zebrał ich 355 [Lee, 2020]), przy okazji odnotowując, gdzie akurat odbywały się zdjęcia do kolejnych sekwencji. Wspomnianych nagrań Lee szukał za pomocą prostych haseł typu: „Transformers 4 Detroit”, „Transformers 4 Chicago”, „Transformers 4 behind the scenes” itp., wpisywanych do wyszukiwarki YouTube'a (Lee, 2020). Na zestaw materiałów składają się nagrania przede wszystkim z Detroit (115 utworów) i Chicago (148 filmów), ale Lee dotarł też do relacji z innych miast – jednego filmu z Utah i Waszyngtonu, czterech nakręconych w Michigan, ośmiu zrealizowanych w stanie Teksas. Ponadto w *Premake'u* zacytowano nagrania z Chin oraz Hongkongu – gdzie również miały miejsce zdjęcia do *Wieku zagłady*, i gdzie amatorzy przygotowali 52 nieoficjalne filmy. Lee cytuje także materiały analizujące zwiastuny, jak również takie, w których spekuluje się na temat ewentualnych bohaterów czwartej odsłony

⁷ Nawiasem mówiąc, łączny czas trwania materiałów dodatkowych umieszczonych na dysku blu-ray z filmem *Transformers: Wiek zagłady* przekracza czas projekcji przeszło dwuipółgodzinnego metrażu (Liebman, 2014), co tylko podkreśla, jak duży nacisk kładą pracownicy Paramountu na przygotowanie paratekstów przybliżających proces realizacji wyprodukowanego przez nich filmu.

Transformers. Krytyk sięga nie tylko po utwory audiowizualne – w jego wideoeseju znalazły się ujęcia prezentujące strony internetowych serwisów, fora o cyklu *Transformers* i fragmenty tekstów znalezionych w sieci.

Lee, jak zostało już powiedziane, nad oficjalne materiały typu *making-of* przedkłada amatorskie i półamatorskie utwory, kręcone zazwyczaj za pomocą telefonu komórkowego lub smartfona. Warto dodać, że umieszczenie tego rodzaju filmów na platformie YouTube nie musiało wzbudzać sprzeciwu przedstawicieli Paramount. Wprost przeciwnie – studio często nie zgłaszało administratorom serwisu naruszenia praw, ale wręcz wykorzystywało obecność i zaangażowanie fanów uniwersum robotów w szerzenie informacji o powstającym właśnie *Wieku zagłady*. To o tyle znamienne, że nie każde wideo mogło znaleźć się w szerszym dostępie – co także *Premake* wypunktowuje w scenie ukazującej wymianę wiadomości między Lee a jednym z użytkowników, któremu ze względu na naruszenie praw autorskich skasowano nakręcony przezeń film z miejsca realizacji blockbustera. Zdaniem jednego z krytyków fragmenty te dowodzą, że wideoesej Lee ma ambicję stanowić komentarz odnoszący się do tzw. *crowdsourced movie promotion* (Skinner, 2014), czyli działań odbiorców, którzy na własną rękę reklamują dany utwór. Kазus *Wieku zagłady* dowodzi, że wolność w ustalaniu toru tego typu promocji jest fikcją – studio może momentalnie zablokować niepożądany przez siebie przekaz, zaburzający dokładny harmonogram reklamowania produkcji. Koresponduje to poniekąd z tezą Johna Thorntona Caldwella, autora książki *Production Culture: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*, według którego naczelną fantazją dzisiejszego Hollywood jest, by „uzyskać produkt w najniższej możliwej cenie lub za darmo i sprawić, by wszyscy pracowali dla ciebie bez wynagrodzenia” (Adamczak, 2015, s. 26). Doskonale to obrazuje jedna z ostatnich scen *Premake’u*, w której widzimy kilkoro stojących przy płocie gapiów, rejestrujących za pomocą telefonów komórkowych członków ekipy filmowej *Wieku zagłady*, akurat grających rekreacyjnie w piłkę. Wśród nich jest Mark Wahlberg, gwiazdor czwartej części *Transformers*, dostrzeżony w pewnym momencie przez rozentuzjazzmowaną fankę. Żadnej z osób nie będzie dane przekroczyć płotu. O braku możliwości przejścia tej granicy – rozumianej również metaforycznie: jako przepaści dzielącej fana i reprezentanta pionu produkcji – także traktuje wideoesej Lee.

Inne znaczące w tym kontekście ujęcie – jedno z niewielu zarejestrowanych przez Lee na potrzeby swojego dzieła – można znaleźć w scenie nakręconej w kawiarni, gdzie kilka osób za pomocą telefonów filmuje przez okno nadjeżdżające sportowe i luksusowe samochody, zapewne przygotowywane do występu w superprodukcji Baya. Stoi tam również niewidoczny w kadrze Lee skupiony na ludziach zafascynowanych fermentem produkcyjnym – co sygnalizuje

kompozycja ujęcia, w którym auta są na drugim planie. „Zdałem sobie sprawę, że nie jestem sam – że takich jak ja jest mnóstwo” – wspominał później autor (Lee, 2020). *Premake* to więc na swój sposób utwór dokonujący zaklasyfikowania współczesnej popkultury, bazującej na stale zwiększającej się roli fanów i odbiorców (w procesie odbioru i współuczestnictwa w szeroko pojętym spektaklu) względem poprzednich lat. Fakt ten podkreśla także złożona narracja dzieła, za sprawą której do wideoeseju Lee odnoszono się jako jednego z prekursorskich *desktop documentaries*.

Dokument zarejestrowany na pulpicie

Desktop documentary to kontynuujący tradycje eseju filmowego utwór niefikcyjny, realizowany w całości w cyfrowej przestrzeni przy wykorzystaniu odpowiedniego oprogramowania. Pozwala ono na montaż i manipulację już istniejącymi materiałami, najczęściej zaczerpniętymi z internetu (Beślągić, 2019, s. 52). To także – w jeszcze większym stopniu, aniżeli powstałe dotychczas eseje filmowe – gatunek *per se* autotematyczny. *Desktop documentary* nie tylko realizowany jest na pulpicie komputera (co samo w sobie nie stanowi przecież innowacji), ale również bezpośrednio prezentuje zawartość pulpitu. Dzięki tej optyce eksplicytnie zostają opisane stosowane przez twórcę narzędzia i metoda, co pomaga nie tylko w zgłębieniu danego tematu, na którym utwór się koncentruje, ale również w wypukleniu autorskiej perspektywy i sposobów charakteryzowania danej problematyki.

Taką narrację *Premake'u* zapowiadają już pierwsze sekundy dzieła. Ujęcie otwierające wideoesej prezentuje pulpit MacBooka Pro – tytuł filmu zostaje zapisany w edytorze tekstów (w momencie wklepywania kolejnych liter słyszemy charakterystyczne dźwięki klawiatury), zaś po zminimalizowaniu okna widzimy *desktop* z trzema folderami: dyskiem twardym nazwanym „Adorno”⁸, dyskiem zewnętrznym określonym jako „Farocki”⁹ oraz folderem „Transformers”. Pulpit ozdabia zaś tapeta ze stopklatką z animowanego serialu przedstawiającą głowę Grimlocka – jednego z Dinobotów (robotów przemieniających się w maszyny dinozauropodobne), który pojawia się również w *Wiekach zagłady*. Ów ekran będziemy oglądać do końca projekcji, a niewidoczny, anonimowy użytkownik, a zarazem

⁸ Eksplicytne odwołanie do Theodora Adorno nie jest bezzasadne, jako że Lee – jak sam mówi – inspirował się myślą filozofów z tzw. szkoły frankfurckiej, zwłaszcza Waltera Benjamina i wspomnianego autora studium *Esej jako forma* (Lee, 2020).

⁹ Prace i myśl Farockiego były Kevinowi Lee, podobnie jak wielu innym twórcom filmowych esejów, bliskie od dawna. Amerykanin zrealizował serię wideoesejów dla Harun Farocki Institut w Berlinie, instytucji powołanej w 2015 roku przez Goethe-Institut, gdzie był pierwszym rezydującym artystą. Zob. <https://www.alsolikelife.com/learning-farocki> (dostęp: 20.08.2020).

narrator, w czasie rzeczywistym będzie otwierać pliki, włączać przeglądarkę, odpalać filmy z YouTube'a (lub odtwarzać te zapisane na dysku), wyróżniać fragmenty tekstów z internetu, pisać maile, a także manipulować dźwiękiem w jednym z filmów za pomocą programu służącego do obróbki wideo. I choć Lee zaznacza, do ilu amatorskich nagrań dotarł, to nie jest w stanie przywołać wszystkiego w swoim wideoeseju. *Premake* ten nadmiar różnorodnych materiałów uwypukla – na ekranie toczy się swoista walka otwieranych okienek, potwierdzających bogactwo źródeł z informacjami o procesie produkcji, swoisty „choreograficzny wyczyn przypominający grę cieni lub długie nieprzerwane cięciem ujęcia” (Boone, 2014), jakie znamy z historii kina. *Premake* dość szybko zaczyna jawić się odbiorcy jako pannotikum pełne audiowizualnych i tekstowych ciekawostek; niekończący się zbiór, z którego wszystkimi komponentami niepodobna się zapoznać.

Analizę przebiegu prac nad filmem Lee zaczyna od pokazania fragmentu zwiastuna, do którego odnośnik w serwisie YouTube pojawia się jako jeden z pierwszych po wpisaniu do wyszukiwarki hasła: „Transformers 4”. Znamienne, że „kamera” koncentruje się na trailerze¹⁰ ledwie chwilę – po kilku sekundach, jak gdyby znudzona estetyką kolejnego blockbustera, kieruje swoją uwagę na lewą stronę ekranu i „przegląda” pozostałe wyniki wyszukiwania. Kursor myszy wybiera kolejny film do odtworzenia – amatorskie *making-of* zatytułowane *Transformers 4 filming in Chicago – Autobots on Columbus Drive*¹¹ (ukazujące, zgodnie z tytułem, przejeżdżające przez miasto samochody przygotowywane do wykorzystania w filmie), które z kolei prowadzi do kolejnego podobnego utworu itd. Dość szybko okazuje się, że fabuła nadchodzącego blockbustera nie ma większego znaczenia, bo o wiele istotniejsze od samego filmu jest wszystko to,

¹⁰ Skądinąd warto zaznaczyć, że w tym z pozoru nieznaczącym momencie można upatrywać ironii – na ekranie zostaje bowiem wyświetlony kilkusekundowy fragment ze zwiastuna pokazanego w trakcie meczu Super Bowl. Teaser trwa łącznie 33 sekundy, a Lee nie decyduje się na zacytowanie go w całości. Pomijając kwestie praw autorskich, odnotujmy, że wyszukiwarka pokazuje znacznie bardziej złożone zwiastuny, ale narrator i tak dobiera jeden z krótszych; i to tylko po to, by zapożyczyć z niego kilka efektywnych ujęć robotów, eksplozji i Marka Wahlberga mówiącego do swoich kompanów, by trzymali się blisko niego („Everybody stick behind me!”). Tyle w zupełności wystarczy, zdaje się twierdzić twórca, by odbiorca wiedział, z jakiego rodzaju filmem mamy do czynienia. Szybka zmiana wektora zainteresowania, zademonstrowana poprzez ukazanie kursora myszy klikającego w kolejne dostępne materiały wideo, wydaje się odautorskim komentarzem dotyczącym samego filmu i jego estetyki – kwestii, która Lee nie zajmowała, i to niezależnie od faktu, że *Wiek zagłady* wówczas był jeszcze w fazie produkcji.

¹¹ Wciąż można go znaleźć w sieci. Zob. <https://www.youtube.com/watch?v=psJnT'Wok62A> (dostęp: 15.09.2020). Zacytowany w *Premake* film na portalu YouTube umieścił Ryan Yzquierdo, założyciel serwisu Seibertron.com – platformy fanowskiej poświęconej serii *Transformers*. Wideoesej informuje nas także o niemałej liczbie wyświetleń nagrania Yzquierdo w 2013 roku (1,002,201 odsłon); licznik obecnie wskazuje nieco ponad 2,331,000 odtworzeń. Trudno więc dziwić się władzom Paramountu, że zdecydowały się wzmocnić siłę promocji *Wiek zagłady* również o umożliwienie fanom rejestracji i upowszechniania o rodzaju filmów.

co dzieje się wokół niego. Tym bardziej, że dzieje się bardzo wiele – kolejne miasta zamieniane są w swoiste place boju, na których dochodzi do autentycznych wybuchów, wyrzucania aut w powietrze, pokazów imponujących samochodów, latających nisko helikopterów filmowanych przez potężną aparaturę. Doskonale widać, na co został przeznaczony opiewający na kwotę przeszło 200 milionów dolarów budżet *Wieku zagłady*. Jeszcze ważniejsze jest jednak to, że blisko planów zdjęciowych znajdują się fani oraz przypadkowi przechodnie, którzy, decydując się na rejestrację telefonami hollywoodzkiego przepychu, sami stają się częścią złożonej maszyny produkcyjno-reklamowej – i to ich audiowizualne minireportaże z planu, w większości nakręcone, jak zapewne można sądzić, na własny użytek, posłużyły Lee do zbudowania narracji wideoesaju o procesie powstawania czwartej części *Transformers*.

Remiksowy sposób opowiadania w *Premake'u* bazuje nie tylko na zestawianiu kolejnych fragmentów filmowych. Lee wzbogaca narrację o wykorzystanie innych narzędzi poza przeglądarką i serwisem gromadzącym materiały wideo. Kluczowa wydaje się tu inspiracja interfejsem programu Prezi służącego do przygotowywania wyświetlanych na wirtualnym płótnie 2.5D prezentacji multimedialnych, których elementy pokazywane są za pomocą techniki przybliżania kolejnych slajdów, a następnie oddalania, obejmującego całą planszę. W *Premake'u* tym wirtualnym płótnem jest mapa lokacji, gdzie realizowano zdjęcia do *Wieku zagłady*, zaś w obrębie slajdów Lee umieszcza informacje o mieście i liczbie powstałych tam materiałów audiowizualnych. Pomocne okazało się również Google Maps, z którego autor korzysta, by zaznaczyć, w jakiej części miasta powstał dany film, a tym samym bardziej szczegółowo scharakteryzować przebieg produkcji *Wieku zagłady*. Warto odnotować, że im dalej od centrum amerykańskich miast, tym mniej materiałów *making-of* nakręconych przez użytkowników YouTube'a – co więcej, pokazanie się z kamerą w miejscach z założenia niedostępnych dla publiczności alarmowało przedstawicieli studia produkcyjnego, którzy wyprasali osoby dysponujące sprzętem do rejestracji z terenu wynajętego na potrzeby kręcenia filmu. Przynajmniej to można wywnioskować z wideoesaju, ale wydaje się, że niekoniecznie musi się to mijać z prawdą.

Działanie według ściśle określonych reguł i zgodnie z ustalonym wcześniej scenariuszem zostaje zresztą żartobliwie podsumowane w *Premake'u*. W jednej z ostatnich scen dzieła Lee zacytowano relację z konwencji firmy Samsung (reklamującej akurat nowe telewizory), na którą został zaproszony Michael Bay. Stojący przed publicznością reżyser w pewnym momencie przestał mówić, gdyż, jak sam głośno zaznacza, wadliwy teleprompter nie wyświetlał mu tekstu do odczytania. Zaskoczony, nieprzygotowany do spontanicznej wypowiedzi na miej-

scu, wreszcie – skompromitowany Bay po chwili przeprosza i schodzi ze sceny, nie odpowiadając na pytanie o inspiracje i swój sposób pracy, stając się następnie bohaterem nagłówków informujących o wpadce popularnego realizatora. Wpadce zapewne nieprzewidzianej w starannie zaplanowanej kampanii reklamowej czwartej części *Transformers*. I choć ta „usterka” nie wpłynęła w znaczący sposób na wyniki frekwencyjne *Wiek zagłady*, to wspomniane wyżej zdarzenie nie zostało pominięte przez twórcę *Premake'u*, ironicznie odnoszącego się do charakteryzowanego zjawiska postprodukcji i reklamy współczesnego blockbustera.

Wideoesej Lee, mimo struktury opierającej się przede wszystkim na nagromadzeniu cytatów i braku narracji prowadzonej z offu¹², charakterystycznej dla dotychczasowych krytyczno-audiowizualnych dzieł Amerykanina, jest tekstem w pełni autorskim w tym sensie, że poprzez dobór materiałów i charakterystycznego sposobu opowiadania twórca zaznacza swoją perspektywę i wyraża ambicję wypunktowania istotnego zjawiska. Przenośne znaczenie niektórych scen zdaje się tę perspektywę potwierdzać. W jednym z zacytowanych nagrań słyszymy mężczyznę oglądającego uliczne plakaty powstałe na potrzeby kampanii reklamowej *Wiek zagłady*¹³ – widać na nich grafiki z Deceptikonami (czyli przeciwnikami Autobotów, pozytywnych bohaterów serii *Transformers*) i hasłami w rodzaju: „He’s watching you” [on cię obserwuje], „It’s watching you” [to cię obserwuje], czy „Report alien activity” [zgłaszaj aktywność obcych], co – biorąc pod uwagę koncentrację Lee na aspekcie produkcji filmu – koresponduje z metodami stosowanymi przez studio Paramount, bacznie przyglądające się aktywności użytkowników i fanów.

Nie mniej ironiczne są nawiązania do ulubionego wizualno-dźwiękowego motywu Baya, czyli scen wybuchów, których oglądania i słuchania widz z pewnością doświadczy w trakcie projekcji jakiegokolwiek filmu reżysera *Pearl Harbor* (2001)¹⁴. Lee nawiązuje do eksplozji kilkukrotnie – albo prezentując w ob-

¹² Początkowo Lee pracował nad wersją *Premake'u*, w której *voice over* był używany, jednakże, jak sam zaznaczał, ten sposób budowania narracji tym razem kompletnie się nie sprawdził (Lee, 2020).

¹³ Na marginesie można dodać, że kampania reklamowa *Wiek zagłady* wyraźnie odnosiła się do fabuły trzeciej odsłony cyklu, *Transformers 3* (2011, reż. M. Bay), gdzie roboty zostały oskarżone o działanie na szkodę ludzkości. Na początku 2014 roku na ulicach miast (zwłaszcza w Chicago) pojawiały się więc plakaty informujące o dalszym zagrożeniu ze strony transformatorów. Powstała także strona internetowa www.transformersaredangerous.com, na której znalazło się więcej informacji o rzekomym niebezpieczeństwie (dziś po wpisaniu powyższego adresu zostajemy przekierowani na facebookowy profil serii *Transformers*), zaś dzwoniąc pod numer telefonu znajdujący się na billboardzie z teasera promującego *Wiek zagłady*, można było usłyszeć komunikat ostrzegający przed kontaktem z robotami (Eisenberg, 2014).

¹⁴ Do wybuchów w filmach reżyserowanych przez Michaela Baya nawiązuje sporo memów (wystarczy zerknąć do wyszukiwarki po wpisaniu nazwiska twórcy i hasła „explosions”). Charakterystyczny komponent wizualno-akustyczny opisuje Tony Zhou w swoim wideoeseju *What Is Bayhem?* (Zhou, 2014).

rębie jednego ekranu fragmenty kilku amatorskich filmów naraz, gdzie akurat filmowano scenę, w której miałyby dojść do eksplozji, albo też multiplikując włączające się pliki wideo (widać na nich czarny ekran z charakterystycznym podpisem: „Opening...” i ikoną ładowania) i dodając stosowną oprawę audialną, sugerującą jakiegoś rodzaju „eksplozję” związaną z nadmiarem otwartego oprogramowania. Ów nadmiar zdaje się szczególnie fascynować wideoeseistę, który sam z liczbą materiałów dotyczących powstawania filmu mierzył się przez kilka miesięcy. Swoboda w ich doborze na potrzeby montażu autorskiego audiowizualnego tekstu niejako koresponduje z ideą eseju jako takiego – Lee tworzy *Premake* jako utwór uwypuklający sieć dyskursów i unaoczniający działanie maszyny produkcyjnej, której aktywnym uczestnikiem stał się także widz. Perspektywa odbiorcy może być jednak – co także podkreśla opisywany wideoesej – różna, w zależności od miejsca zamieszkania (*vide* dysproporcje w liczbach amatorskich nagrań dotyczących realizacji *Wieku zagłady*). To z kolei prowadzi do jeszcze jednej kwestii opisywanej przez Lee: koprodukcji filmu z podmiotami z Chin.

Wobec Chinawood

Kevin Lee wspominał, że procesem powstawania czwartej części *Transformers* zainteresował się dopiero po obejrzeniu krótkiego filmu internetowego, w którym można zobaczyć kręcenie sceny eksplozji na ulicy chińskiego miasta. Tę scenę zarejestrowano jednak nie w Państwie Środka, ale w Detroit (Lee, 2020). I choć fakt „odgrywania” jednego miasta przez inne również zostaje ironicznie przywołany w *Premake’u*, to nie sposób pominąć faktu, że film Baya jest jednym z ważniejszych dzieł ostatniego dziesięciolecia pod względem pogłębienia relacji amerykańsko-chińskich poprzez koprodukcję filmów.

Rozwinięcie wątku Chin w wideoeseju Lee jest wynikiem internetowego śledztwa. Autor, wyliczając kolejne nagrania i informując o miejscu ich realizacji, wskazuje również na Hongkong i Narodowy Park Geologiczny Wulong Karst. Warto zauważyć, że w drugim z wymienionych miejsc powstały wyłącznie krótkie reportaże telewizyjne, a Lee nie odnalazł w internecie ani jednego amatorskiego filmu nakręconego w Chinach kontynentalnych, co dowodzi odmiennych strategii marketingowych prowadzonych przez producentów z China Movie Channel i Jiaflix Enterprises LCC. Pośród zacytowanych materiałów można zobaczyć wywiady z Bayem lub relacje z imprez zorganizowanych w celu zacieśnienia relacji między USA a Państwem Środka (w jednej z nich widać aktorkę Li Bingbing wyznającą na scenie miłość reżyserowi). Organizacja zdjęć w parku Wulong Karst, jak się dowiadujemy, nie była na rękę okolicznym handlowcom, którzy na czas produkcji musieli zamknąć sklepy, jednak, jak sami

zaznaczają – zapewne również z ostrożności i lęku przed władzami – gotowy film miał wypromować region, co w przyszłości mogłoby być opłacalne również i dla nich jako sprzedawców.

Na ekranie swojego komputera Lee prezentuje sieć materiałów dotyczących zależności amerykańsko-chińskich w kontekście realizacji *Wiek zagłady*. Zacytowany zostaje fragment krótkiego filmu, w którym jeden z fanów serii sugeruje, że wygląd kompletnie różniącego się od swej wersji z serialu animowanego Grimlocka nawiązuje do powszechnych wyobrażeń smoka chińskiego, jednego z popularniejszych stworów z tamtejszej mitologii. W podobnym tonie został napisany krótki tekst – również przywołany w *Premake'u* – którego autor zastanawia się, czy wspomniany robot będzie przemawiać w języku mandaryńskim, co mogłoby wynikać z umowy między producentami filmu (Nguyen, 2014)¹⁵. Z kolei kilka oficjalnych reportaży prezentuje amerykańskich twórców czwartej części *Transformers* dowodzących, że „kino jako forma sztuki jest zdolne do przekraczania granic i zbliżania oddalonych od siebie kultur”, czego dowodem miałby być powstający *Wiek zagłady*.

Z powyższym kontrastuje decyzja producentów, by znaczną część zdjęć zrealizować w Detroit, w którym akurat nie rozgrywa się akcja filmu. Miasto ze stanu Michigan – jak zostało powiedziane – tak naprawdę udaje Hongkong, a powodem, dla którego zdecydowano się zorganizować w nim zdjęcia, były ulgi podatkowe, jakie przyznano studiu Paramount na potrzeby produkcji. Dlatego też, kiedy widzimy Michaela Baya mówiącego w wywiadzie dla chińskiej telewizji, że to był jego „pomysł, by tutaj [tj. w parku Wulong Karst – przyp. P.B.] kręcić film” i „nie chodzi tu o box office”, możemy się domyślać – a przynajmniej Lee taką interpretację wyraźnie sugeruje – że, wbrew słowom reżysera, finanse odgrywają kluczową rolę w podejmowanych przez producentów krokach.

Fakt, że *Wiek zagłady* swoją światową premierę miał w Hongkongu, nie jest bez znaczenia – choć wideoesej Lee o tym, ze względu na wcześniejszą publikację w internecie, nie informuje. Rynek filmowy w Chinach od pewnego już czasu rozrastał się w imponującym tempie¹⁶ – stąd termin „Chinawood” na określenie tworu mającego ambicję być zarówno konkurencją dla amerykańskich blockbustów, jak i stanowić sieć przemysłu nastawionego na promocję wartości narodowych

¹⁵ Na marginesie warto dodać, że w opisywanym filmie Grimlock się po prostu nie odzywa, a dosiadający go Optimus Prime, przywódca Autobotów, wydaje mu rozkazy i stawia ultimatum, wedle którego Dinoboty muszą pomóc w ratowaniu Ziemi, bo w innym wypadku mogą zostać zniszczone przez pozostałe maszyny. Trudno powyższego nie interpretować w kontekście próby ustalenia symbolicznej podrzędno-nadrzędnej relacji, w której podmiot amerykański dominuje nad producentem z Chin.

¹⁶ Píše o tym więcej Marcin Adamczak w swojej książce o światowych przemysłach filmowych (Adamczak, 2019, s. 141-217).

(Davis, 2010, s. 124) – więc chęć nawiązania współpracy ze strony amerykańskiej wydawała się logiczną konsekwencją komercyjnych sukcesów w Państwie Środka¹⁷. Aynne Kokas swoją książkę poświęconą amerykańsko-chińskiej kooperacji filmowej zaczyna od uwagi dotyczącej *Wiek zagłady* jako dzieła znamienego dla relacji między hegemonem współczesnej produkcji filmowej z USA a chętnie z nim współpracującymi chińskimi firmami, hojnie zresztą finansującymi powstawanie amerykańskich blockbusterów (Kokas, 2017, s. 1). Proces produkcji czwartej części *Transformers* – zwłaszcza jego ukazanie w *Premake'u* – potwierdza więc chęć rozwijania sieci kontaktów Hollywood w Chinach w celu „ekspansji pionowo i poziomo zintegrowanych konglomeratów medialnych” (Kokas, 2017, s. 27), co z czasem prowadziło do powstania kolejnych filmów mogących potencjalnie podbić światowy box office: *Kung Fu Pandy 3* (2016, reż. J. Yuh-Nelson, A. Carloni), *Bumblebee* (2018, reż. T. Knight) czy aktorskiego remake'u *Mulan* (2020, reż. N. Caro). *Wiek zagłady* wydaje się być pod pewnymi względami osobliwą reklamą (uwypukla to również kilka zacytowanych w wideoeseju krótkich telewizyjnych reportaży) służącą dowiedzeniu, że współpraca z Chinami jest dla producentów z Hollywood po prostu opłacalna. Niezależnie od tego, czy szczerze myślą oni o misji „zblizania oddalonych od siebie kultur”.

Wideoeseistyczna metarefleksja

Wideoesej Lee, przez niektórych ironicznie uznawany za najlepszą część serii o popularnych robotach (Franich, 2014), co prawda pomyślany przede wszystkim jako audiowizualny tekst relacjonujący niuanse produkcji hollywoodzkiego blockbustera, jest utworem faktycznie odnoszącym się do wielu różnorodnych kwestii. *Premake* jest więc dokumentem o zmieniającej się roli współczesnego widza (tyleż odbiorcy, co również twórcy); szkicem o postępujących możliwościach manipulowania przekazem ze względu na powszechny dostęp do specjalistycznego oprogramowania; pełnym cytatów remiksem różnego rodzaju nagrań zacytowanych w celu prezentacji wielu, niekiedy odmiennych punktów widzenia; esejem o internecie i ewoluującej kulturze konwergencji, której charakter jest coraz bardziej nieuchwytny ze względu na bogactwo otaczających tekst główny „współegzystujących” z nim elementów (w tym paratekstów w rodzaju *Premake'a*); niefikcyjnym metafilmem o wideoeseju jako takim – jego ograniczeniach i możliwościach; wreszcie też, co wiąże się z poprzednią cechą, dziełem o metodzie badań *production* i *audience studies*. To z jednej strony tekst anali-

¹⁷ Kolejne lata potwierdzały dominującą rolę chińskiej kinematografii w światowym box office, dlatego nikogo już nie dziwiły propozycje współpracy wychodzące ze strony amerykańskich producentów. Zob. więcej na ten temat: Demiańczuk, 2020, s. 40–42; odcinek podcastu prowadzonego przez Marcina Krasnowolskiego i Jagodę Murczyńską, <https://azjakreci.podbean.com/e/azja-kreci-odcinek-13-mulan-czyli-chiny-w-hollywood/> (dostęp: 29.09.2020).

tyczny, poddający krytycznej refleksji szereg zjawisk, z drugiej zaś utwór, który można analizować nie tylko jako wideopublikację (popularno)naukową (z wyraźnymi „przypisami” – ich rolę pełnią tu wszechobecne adresy internetowe, które pozwalają ustalić tok poszukiwań autora), ale też krótkometrażowy film skoncentrowany na kinie.

Z pewnością *Premake* prowokuje do rozwinięcia przyjmowanej dotychczas niekiedy perspektywy, zgodnie z którą moglibyśmy definiować wideoesej jako „wypowiedź audiowizualną o charakterze interpretacyjnym w odniesieniu do filmu lub grupy filmów” (Koschany, 2018, s. 31) – interpretacja *Wieku zagłady*, z oczywistych względów, nie jest w tym wypadku możliwa, a jednak przez całą projekcję pamiętamy, do jakiego filmu Lee nawiązuje. Decyzja amerykańskiego wideoeseisty o opublikowaniu swojego utworu przed premierą hollywoodzko-chińskiego blockbustera wydaje się zresztą znamieną – oto swego rodzaju (audiowizualny) komentarz dotyczący dzieła Paramount Pictures pojawia się jeszcze przed jego pierwszymi oficjalnymi projekcjami. Co więcej – jest to tylko jeden z komentarzy, w dodatku nawiązujący do innych opinii i opierający swoją kompozycję na ich istnieniu.

Usytuowanie w centrum pozaestetycznych aspektów *Wieku zagłady* jest, jak się wydaje, sprzężone z przemianami w zakresie kultury audiowizualnej. Film Michaela Baya, jak najpewniej sugerowałby wideoeseista, nie ma bowiem większego znaczenia (pod względem fabularnym czy estetycznym). Lee w *Premake’u* nade wszystko interesuje rozpoznanie fenomenu związanego z relacją ukształtowaną na linii studio: odbiorca. Dlatego w pierwszej kolejności twórca przedstawia kulisy (obserwowane, co istotne, z perspektywy osoby niezaangażowanej w samą produkcję filmu) strategii marketingowej współczesnego blockbustera w dobie partycypacji oraz zastanawia się nad sposobami wykorzystywania przez studio materiałów zrealizowanych przez amatorów. Istotnie – gdyby nie działalność serwisów typu YouTube czy Vimeo, reklamowanie *Wieku zagłady* przebiegałoby inaczej i najpewniej nie angażowałoby w taki sam sposób ulicznych przechodniów.

W kontekście powyższych konstatacji nie bez znaczenia pozostają ostatnie momenty wideoesaju Lee, w których na ekranie laptopa widzimy wśród otwartych okien jedno z filmem przedstawiającym odbijających się w szybie ludzi, którzy trzymają aparaty i telefony. „Powinniśmy to zarejestrować” – słysząc z offu kobietę. Jej wypowiedź wypukła powszechną potrzebę ludzi do uwieczniania najrozmaitszych zjawisk, wydarzeń czy osób na swoich elektronicznych urządzeniach. Ponadto przywołane wyżej ujęcie nawiązuje do zastosowanej w *Premake’u* polifonicznej narracji. Wideoesej Lee, cytujący setki rozmaitych nagrań, oglądany pod tym kątem staje się, jak zaznaczono, utworem o nadmiarze. Łatwo sobie wyobrazić

dłuższą wersję opisywanego dzieła, bo baza zamieszczonych w sieci quasi-dokumentów z każdym miesiącem się rozrasta. Kwestia nadmiaru dotyczy jednak nie tylko liczby samych filmów w internecie, ale też tropów, jakimi można podążyć po zapoznaniu się z tymi filmami (*vide* wspomniane wyżej możliwości odczytań wideoeseju Lee). *Premake* jest więc także utworem akcentującym nieustannie multiplikowane i rozwarstwiające się narracje związane z analizowanym zagadnieniem. Finałowa kanonada wyskakujących okienek – mających zademonstrować, jak wiele udało się znaleźć materiałów dotyczących produkcji *Wieku zagłady* – niejako potwierdza bezradność narratora/odbiorcy, który w obliczu tak wielu ścieżek interpretacyjnych decyduje się poddać refleksji kilka tematów jednocześnie.

Opisywany *desktop documentary* wpisuje się także w zagadnienie współczesnej odmiany kinofilii – stale ewoluującej pod wpływem nowych mediów. Już w roku pojawienia się YouTube'a Thomas Elsaesser zastanawiał się nad istnieniem kinofilii „postartystycznej” i „postteoretycznej”, która przyswaja nowe technologie i krzewi się w internecie (Elsaesser, 2012, s. 19). Pisząc o ściąganiu plików, wymienianiu się nimi, samplowaniu i przemontowywaniu, teoretyk zarówno wskazywał na możliwości tekstowych manipulacji, jakie dane są użytkownikowi, jak też akcentował charakter fragmentaryczny i fetyszystyczny pracy utrwalania oraz odtwarzania (tamże, s. 23). Powstały niespełna dziesięć lat później wideoesej Lee zdaje się wpisywać w kolejną epokę kinofilii, w której film – w tym wypadku czwarta część cyklu *Transformers* – jeszcze bardziej traci na znaczeniu, zyskuje zaś to, co jest z nim pośrednio związane. W centrum usytuowany zostaje zaś odbiorca: widz, który przygląda się innym widzom; i widz-twórca analizujący własną metodę pracy poprzez ukazanie na ekranie różnorodności tekstowych manipulacji.

Premake, jako *desktop documentary*, jest prawdziwie współczesnym metafilmem, którego proces (post)produkcji przebiega „performatywnie”, na naszych oczach (Beślągić, 2019, s. 57). Nie bez znaczenia są tu więc wszelkie zbliżenia na otwierające się okna, ekrany ładowania, eksplorowanie plików, sceny ujawniania manipulacji posiadanym materiałem audiowizualnym, czy uwypuklenie dostępu do niemal nieskończonej liczby źródeł. Patrząc zaś szerzej, można uznać, że refleksyjna płaszczyzna *Premake'u* na swój sposób podkreśla także rosnące znaczenie wideoeseju jako formy wypowiedzi – formy, której poświęcone są serwisy internetowe (choćby prowadzone przez Catherine Grant Audiovisualcy. An Online Forum for Videographic Film Studies¹⁸), periodyki naukowe (*vide* „[In]Transition. Journal of

¹⁸ Zob. <https://vimeo.com/groups/audiovisualcy> (dostęp: 20.08.2020).

Videographic Film & Moving Image Studies¹⁹), artykuły naukowe²⁰, wreszcie też zestawienia najlepszych wideoesejów danego roku (patrz: rankingi publikowane na stronie internetowej brytyjskiego magazynu „Sight & Sound”²¹).

Transformers: The Premake wskazuje na nowy obszar „badań” wideoeseistyki i kina w ogóle, w ramach którego refleksywne *desktop documentaries* mogłyby łączyć krytyczny namysł nad danym problemem z analizą użytych przez siebie środków. Biorąc pod uwagę, że po filmie skoncentrowanym na realizacji *Wieków zagłady* nie tylko Kevin B. Lee montował utwory utrzymane w tej poetyce²², można domniemywać, że wkrótce powstanie więcej tego rodzaju wideoesejów. Czas pokaże, na ile *Premake* okaże się dziełem przełomowym – zarówno dla amerykańskiego twórcy, jak i dla wideoeseistyki w ogóle.

Bibliografia:

Adamczak, M. (2019). *Kapitały przemysłu filmowego. Hollywood, Europa, Chiny*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Adamczak, M. (2015). *Obok ekranu. Perspektywa badań produkcyjnych a społeczne istnienie filmu*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Avissar, A., DiGravio, W., Lee, G. (2020). *The Best Video Essays of 2019*, <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/polls-surveys/best-video-essays-2019> (dostęp: 20.08.2020).

Beślągić, L. (2019). Computer Interface as Film: Post-Media Aesthetics of Desktop Documentary, *Am Journal*, No. 20.

Biliński, P. (2016). Palimpsesty. Wideoeseistyka Kevina B. Lee, *Ekrany*, nr 5.

Boone, S. (2014). *Kevin B. Lee's Transformers: The Premake*, <https://www.rogerebert.com/features/kevin-b-lees-transformers-the-premake> (dostęp: 28.09.2020).

¹⁹ Periodyk, rzecz jasna, publikowany jest wyłącznie online, a autorzy wideoesejów oprócz swoich audiowizualnych prac zamieszczają na jego łamach również teksty przybliżające cele czy inspiracje oraz opisują swoje metody twórcze. Zob. <http://mediacommons.org/intransition/> (dostęp: 20.08.2020).

²⁰ Pośród polskich prac traktujących o interesującym nas zagadnieniu na szczególną uwagę zasługują zwłaszcza dwa szkice (zob. Liguziński, 2012; Świętochowska, 2018).

²¹ Do przygotowania zestawienia zapraszani są najważniejsi wideoeseiści świata – wśród nich jest także bohater niniejszego artykułu. Zob. <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/polls-surveys/best-video-essays-2019> (dostęp: 20.08.2020).

²² *Vide* choćby zrealizowane przez Lee i Chloé Galibert-Lainé *Reading // Binging // Benning* (2018, <https://vimeo.com/252840859>, dostęp 30.09.2020) czy *Watching The Pain of Others* (2018, <https://vimeo.com/298425068>, dostęp 30.09.2020) Galibert-Lainé – wideoeseje, których (współ)autorka zastanawiała się nad procesem oglądania filmów i wpływu projekcji konkretnych utworów na samego odbiorcę. W obu dziełach widać pulpit komputera i nie bez znaczenia pozostaje to, co narratorzy decydują się umieścić w obrębie ekranu, niejednokrotnie wykorzystując możliwość otwarcia wielu okien jednocześnie i ukazania ich odbiorcy wideoesejów.

- Burgess, J., Green, J. (2014). Przedsiębiorczy vloger: kultura uczestnictwa poza podziałem na profesjonalistów i amatorów (tłum. D. Rode). W: *Badanie widowni filmowej. Antologia przekładów*, K. Klejsa, M. Saryusz-Wolska (red.). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- Davis, D.W. (2010). Market and Marketization in the China Film Business, *Cinema Journal*, Vol. 49, No. 3.
- Demiańczuk, J. (2020). Chinawood, *Polityka*, nr 38.
- Eisenberg, E. (2014). Transformers: Age of Extinction *Viral Found In New Trailer*, <https://www.cinemablend.com/news/Transformers-Age-Extinction-Viral-Found-Trailer-41961.html> (dostęp: 20.09.2020).
- Elsaesser, T. (2012). Kinofilia albo pożytki z odczarowania (tłum. M. Szczubiałka), *Panoptikum*, nr 11.
- Franich, D. (2014). Transformers: The Premake *Is the Best Transformers Movie Ever*, *Entertainment Weekly*, <https://ew.com/article/2014/06/19/transformers-premake/> (dostęp: 29.09.2020).
- Galibert-Lainé, Ch. (2018). *Watching the Pain of Others*, <https://vimeo.com/298425068> (dostęp 30.09.2020).
- Galibert-Lainé, Ch., Lee, K. B. (2018). *Reading // Binging // Benning*, <https://vimeo.com/252840859> (dostęp 30.09.2020).
- Kokas, A. (2017). *Hollywood Made in China*. Oakland: University of California Press.
- Koschany, R. (2018). Fenomenologia obrazów filmowych. Wideoesej jako krytyka tematyczna i sztuka interpretacji, *Kwartalnik Filmowy*, nr 104.
- Kożuchowski, T. (2019). *Making-of*. (Nie)zwykły dodatek, *Ekrany*, nr 3–4.
- Krasnowolski, M., Murczyńska, J. (2020). Mulan, *czyli Chiny w Hollywood*, [odcinek podcastu *Azja kręci. Podcast filmowy*], <https://azjakreci.podbean.com/e/azja-kréci-odcinek-13-mulan-czyli-chiny-w-hollywood/> (dostęp: 29.09.2020).
- Kurz, I. (2010). „I got you tube”. Kino a serwis YouTube.com – odmiany kinofilii. W: *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, A. Gwóźdź (red.). Kraków: Universitas.
- Lee, K.B.(2015). *Breaking through the Screen. The Video Essays of Mark Rappaport*, <https://vimeo.com/196762561> (dostęp: 20.08.2020).
- Lee, K.B. (2020). *Learning Farocki*, <https://www.alsolikelife.com/learning-farocki> (dostęp: 20.08.2020).
- Lee, K.B. (2020). *The Making of Transformers the Premake*, <https://vimeo.com/415018869> (dostęp: 20.08.2020).
- Lee, K.B. (2009). *The Viewer as Creator. On Shooting Down Pictures Video Essays*, <https://www.kunst-der-vermittlung.de/dossiers/internet-weblogs/kevin-lee-on-shooting-down-pictures/> (dostęp: 20.08.2020).
- Liebman, M. (2014). Transformers: Age of Extinction *Blu-ray Review. These Transformers Haven't Changed*, <https://www.blu-ray.com/movies/Transformers-Age-of-Extinction-Blu-ray/83888/#Review> (dostęp: 20.08.2020).

- Liguziński, S. (2012). Wideoesej. Zapiski na marginesach, *Ekrany*, nr 6.
- Lopate, P. (2020). Mark Rappaport's Essay Films, *Cineaste*, Vol. 45, No. 2.
- Nguyen, J. (2014). *Will Grimlock speak Mandarin in Transformers: Age of Extinction?*, <http://nerdreactor.com/2014/02/02/will-grimlock-speak-mandarin-in-transformers-age-of-extinction/> (dostęp: 30.09.2020).
- Skinner, C. (2014). Transformers: The Premake *Takes an Amusing Look at „Crowdsourced Movie Promotion”*, <https://www.craigskinnerfilm.com/transformers-the-premake-takes-an-amusing-look-at-crowdsourced-movie-promotion/> (dostęp: 20.08.2020).
- Steffen, D. (2015). *Exploring Virtual Space: Talking* Transformers: The Premake *with Kevin B. Lee*, <https://truefalse.org/exploring-virtual-space-talking-transformers-the-premake-with-kevin-b-lee/> (dostęp: 20.08.2020).
- Świętochowska, G. (2018). Wideoesej, czyli od Chrisa Markera do Fandoru. Historia awansu pewnej formy audiowizualnej wyrosłej z kinofilii, *Kwartalnik Filmowy*, nr 104.
- Zajac, B. (2010). Między słowem a obrazem. Dyskurs eseju filmowego, *Kwartalnik Filmowy*, nr 71–72.
- Zhou, T. (2014). *What Is Bayhem?*, <https://vimeo.com/99798626> (dostęp: 24.09.2020).

Summary:

Desktop documentary. On the making, narrative and contexts of Kevin B. Lee's *Transformers: The Premake*

The paper focuses on an analysis of Kevin B. Lee's video essay *Transformers: The Premake*. The Author refers to the narrative components of the film and to the context of its production (which is also one of the themes of the analyzed video essay). *Transformers: The Premake* is characterized not only by the work of Lee – one of the most appreciated contemporary video essayists – but also as a film on production and audience studies. As a desktop documentary, Lee's video essay is a self-reflexive film in which the main topic – in this case the more or less conscious participation of spectators in the process of the promotion of Michael Bay's *Transformers: Age of Extinction* – remains as important as the editing of *The Premake*: video essay on the work of contemporary film/video essayist, who shapes the narration of his film with the usage of material available on the Internet (videos on YouTube or Vimeo) and available software (Adobe Premiere, Google Maps, etc.).

Keywords: video essay, Lee, *Transformers*, documentary, desktop, YouTube

Biogramy/Biographical entries

Paweł Biliński – adiunkt w Instytucie Badań nad Kulturą Uniwersytetu Gdańskiego, autor rozprawy doktorskiej o autotematyzmie w polskim filmie fabularnym. Przez wiele lat był kuratorem kina w Klubie Żak, gdzie przede wszystkim zajmował się edukacją filmową. Był jednym z pomysłodawców i redaktorów internetowego programu o kinie „Amatorzy TV”. Jest stałym współpracownikiem magazynu „Ekran”. Współredagował książkę *Orson Welles. Twórczość – recepcja – dziedzictwo*. Publikował między innymi na łamach „Studiów Filmoznawczych”, „Blizy”, „Lampy”, „Panoptikum”, „Załącznika Kulturoznawczego”, portalu edukacjafilmowa.pl oraz w tomach zbiorowych. Lubi słuchać muzyki (zwłaszcza hip-hopu) i grać w gry wideo. Na swoje nieszczęście jest kibicem Arsenalu Londyn.

Paweł Biliński – Assistant Professor at the Film and Media Department at the University of Gdańsk. Author of the doctoral dissertation on the reflexivity in Polish cinema. For many years he was responsible for film education at Klub Żak. He was one of the founders and editors of the YouTube online channel “Amatorzy TV”. He is a regular collaborator of “Ekran” magazine. He co-edited the book *Orson Welles. Twórczość – recepcja – dziedzictwo (Orson Welles. Creativity – reception – heritage)*. He published, among others, in “Studia Filmoznawcze”, “Bliza”, “Lampa”, “Panoptikum”, “Załącznik Kulturoznawczy”, the educationfilmowa.pl portal and in collective volumes. He likes to listen to music (especially hip-hop) and play video games. Unfortunately for him – he supports Arsenal F.C.

ORCID: 0000-0002-4724-4542

Mateusz Felczak – doktor, pracownik Instytutu Nauk Humanistycznych Uniwersytetu SWPS, groznawca i kulturoznawca. Interesuje się przemianami modeli monetyzacji i dystrybucji gier oraz ich funkcjonowaniem w obiegu fanowskim. Zajmuje się też mediami strumieniowymi, sportem elektronicznym oraz teorią postkolonialną. Współpracownik krakowskiego Ośrodka Badań Groznawczych. Publikował między innymi w „Tekstach Drugich”, „Homo Ludens”, „Journal of Gaming & Virtual Worlds”, „Przeglądzie Kulturoznawczym” oraz „Ekranach”, gdzie pełnił funkcję redaktora działu gier wideo. Obecnie realizuje grant Narodowego Centrum Nauki: „Masowe wydarzenia sportu elektronicznego w Polsce i w Hongkongu”.

Mateusz Felczak – PhD, works at the SWPS University in Warsaw, Poland. His research interests include eSports, streaming media, Infinity Engine modding, postcolonial theory and cognitive capitalism. Member of the Games Research Centre at the

Jagiellonian University. His current primary research project, financed by the Polish National Science Centre, involves investigating large-scale eSports events in Poland and Hong Kong.

ORCID: 0000-0001-8042-6965

Filip Jankowski – groznawca, doktorant na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego. Jego zainteresowania obejmują historię i teorię gier cyfrowych oraz filmu, w szczególności francuską branżę gier. Pisał dla takich czasopism, jak „Homo Ludens”, „Kwartalnik Filmowy” oraz „Games and Culture”; w tym ostatnim czasopiśmie opublikował artykuł *The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985–1993*. Aktualnie pisze rozprawę doktorską o interseksyjności i teorii autorskiej w grach cyfrowych.

Filip Jankowski – game researcher, graduate student at the Faculty of Management and Social Communication of the Jagiellonian University. His interests include the history and theory of digital games and film, especially the French game industry. He wrote for such magazines as “Homo Ludens”, “Kwartalnik Filmowy” and “Games and Culture”; he published an article: *The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985-1993* in the latter journal. He has been writing his dissertation on intersectionality and auteur theory in digital games.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5178-2549>

Magdalena Kozyra – doktorantka kulturoznawstwa na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego. Jej zainteresowania badawcze związane są ze współczesną kulturą popularną, swoją rozprawę doktorską przygotowuje na temat doświadczenia porażki w grach cyfrowych.

Magdalena Kozyra – PhD candidate in Cultural Studies at the Faculty of Polish Studies at the Jagiellonian University. Her main academic interests lie within contemporary popular culture and digital games. Her PhD project is focused on the experience of failure in digital games and gamers cultures.

ORCID: 0000-0001-7900-399X

Adam Kubiak – Absolwent UAM w Poznaniu, doktoryzowany na PAT w Krakowie (2005), Nauczyciel akademicki w Instytucie Filozofii Uniwersytetu Rzeszowskiego. Główne zainteresowania badawcze skupione są wokół relacji podrzędności i praktyk oraz narracji peryferyjnych funkcjonujących w różnych sferach kultury. Publikował m.in w „Tekstach Drugich” i „Kwartalniku Filozoficznym”, ostatnia książka „Rzeczy mniejsze. Semi-peryferijne formy kultury” (2015) poświęcona jest specyficie polskiej peryferyjności i postkolonialności.

Adam Kubiak – Alumni of Adam Mickiewicz University in Poznan, PhD from PAT in Kraków (2005). Academic teacher in the Faculty of Sociology and History at Rzeszów University. Main research interests are the relations of inferiority and peripheral narratives functioning in various cultural domains. He published, among many others, in “Teksty Drugie” and “Kwartalnik Filozoficzny”. His last book “Rzeczy mniejsze. Semi-peryferyjne formy kultury (2015) is focusing on specificity of Polish periphery and postcolonialism.

ORCID: 0000-0002-4153-0468

Paweł Sołodki – doktor, medjoznawca, filmoznawca, wieloletni dydaktyk, autor licznych artykułów i wystąpień dotyczących kina spoza głównego nurtu, specjalista w Dziale Zbiorów i Wystaw w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w Łodzi. Autor książki *Rubieże przyjemności. Seksualna niesubordynacja na obrzeżach amerykańskiej kinematografii*. Współredaktor jednej z pierwszych w Polsce książek poświęconych perspektywie queer w filmie: *O polityce ciała i pożądania w kulturze audiowizualnej*. Pomysłodawca i organizator Międzynarodowego Festiwalu Filmu Queer „A Million Different Loves!?”.

Paweł Sołodki – PhD, film and media art scholar, author of numerous papers and speeches on independent cinema and alternative media, a specialist in the Exhibitions and Collections Department in the National Centre for Film Culture. The author of a book *Rubieże przyjemności. Seksualna niesubordynacja na obrzeżach amerykańskiej kinematografii* [*Outskirts of Pleasure. Sexual Disobedience on the Margins on American Cinema*]. Originator and organizer of the International Queer Film Festival “A Million Different Loves!?”.

ORCID ID: 0000-0003-1879-2109

Agata Waszkiewicz – zajmuje się badaniami nad reprezentacją marginalizowanych tożsamości oraz relacji pomiędzy graczami a postaciami w metagrach na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Obecnie pracuje nad książką *Delicious Pixels: Food in Video Games*, która ukaże się w 2022 roku w ramach serii „Video Games and the Humanities” nakładem wydawnictwa De Gruyter.

Agata Waszkiewicz – is researching representation of marginalized identities as well as player-character relationship in meta games at Maria Curie-Skłodowska University. They are currently working on their upcoming book *Delicious Pixels: Food in Video Games* to be published in 2022 as part of Video Games and the Humanities series by De Gruyter.

ORCID ID: 0000-0002-2340-4812

Contents

Digital games and audiovisual culture

Editorial	6
Paweł Sołodki <i>Digital docu-games</i>	10
Mateusz Felczak <i>The audiosphere of dungeons, poetics of landscape. The traces of romantic aesthetics in CRPG games</i>	28
Filip Jankowski <i>The fiction of interactivity: Participatory Films and their Constraints</i>	45
Magda P. Kozyra <i>Android's gaze. An analysis of the diegetic interface in NieR: Automata</i>	56
Agata Waszkiewicz <i>Audiovisual media convergence and the metareferential strategies in Layers of Fear 2</i>	68
Adam Kubiak <i>Narrative interfaces, identity and integrity of the game</i>	80

VARIA

Paweł Biliński

Desktop documentary. On the making, narrative and contexts of Kevin B. Lee's Transformers: The Premake

104

Biographical entries

122

PANOPTIKUM

FILM / NOWE MEDIA - SZTUKI WIZUALNE

FILM / NEW MEDIA / VISUAL ARTS

<https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/panoptikum/index>