



Miejsca wspólne, miejsca wyobrażone

Gry komputerowe w relacji z innymi mediami

Michał Szymański

Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu

Gry komputerowe należy obecnie uznać za niezwykle istotne zjawisko kulturowe, które rozwija się już od ponad 60 lat. W tym czasie ewoluowały od prostych form elektronicznej rozrywki do fenomenu wizualnego współczesnych czasów. Pomimo że data wyznaczająca początki tego medium jest kwestią sporną, to z pewnością należy tu mówić o latach 50. XX wieku. Niemniej jednak pierwsze próby tworzenia gier w tym czasie były podejmowane przez wąski krąg akademicki i musiało minąć kilkanaście lat, zanim stały się bardziej powszechne¹. Szczególnie w ostatnich kilkunastu latach, z uwagi na dynamiczny rozwój grafiki w grach, należy je uznać za miernik technologicznego postępu². Marcin Petrowicz stwierdza nawet, że miejsce, jakie gry zdobyły we współczesnej kulturze, niebawem uczyni z nich najistotniejsze medium społeczeństw zachodnich. Podobnie jak powieść w XIX w., a film w XX w., tak gry komputerowe będą – zdaniem autora – uznane za najważniejsze „imaginarium” naszej epoki³. Badaczka literatury i nowych mediów Maryla Hopfinger już w 1997 r. zauważyła, że gry idealnie wpisują się w audiowizualną specyfikę kultury przełomu XX i XXI wieku⁴. Techniczny charakter komputerowych narzędzi nie powinien przy tym być przeszkodą w przyznaniu grom cech twórczego medium⁵. Można wręcz stwierdzić, że właśnie dzięki tym narzędziom są w stanie naśladować inne media artystyczne i przekraczać ich możliwości.

il. 1. Zrzut ekranu z *Assassin's Creed 2*, Ubisoft; wykonanie własne



¹ Bartłomiej Kluska jako początek gier elektronicznych wyznacza 1952 r., kiedy to Alexander Douglas stworzył *Oxo*, zwane także *Noughts and Crosses*. Gra przenosiła na ekran zasady papierowego kółka i krzyżyk i w tym aspekcie nic nowego nie wносиła. Stanowiła jednak potwierdzenie i wizualizację tezy doktora o interakcji człowieka z komputerem (B. Kluska, *Dawno temu w grach*, Łódź 2008, s. 11). W większym stopniu za pierwszy ważny krok w tej dziedzinie należy uznać grę *Tennis for two*. Była przeznaczona dla dwóch graczy, za pomocą sterowników odbijających piłkę w formie pikselowej kropki. Stworzył ją fizyk William Higinbotham jako atrakcję dla zwiedzających laboratorium Brookhaven w Nowym Jorku. Grę wyświetlono wówczas jeszcze na oscyloskopie, czyli naukowym urządzeniu obrazującym m.in. pomiary elektryczne (S. Rabin, *A Brief history of video game*, [w:] *Introduction to Game Development*, ed. S. Rabin, Boston 2010, s. 4). Z kolei Mark Wolf za pierw-



szą prawdziwą grę wideo uważa dopiero *Spacewar!* z 1962 r. (M. Wolf, *An introduction to video game theory*, „Formats. Revista da Comunicação Audiovisual” 2005, núm. 4, s. 1).

² Radosław Bomba słusznie stwierdza, że gry, wraz z rozwojem technologicznym, stopniowo ewoluowały – od prostej rozrywki do produkcji o fotorealistycznym charakterze, stając się zjawiskiem o globalnym zasięgu i silnie wpływającym na naszą kulturę, społeczeństwo, a nawet kwestie ekonomiczne, z powodu przychodów, jakie przynosi ta branża (R. Bomba, *Jak badać gry komputerowe*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 305).

³ M. Petrowicz, *Gry wideo – medium XXI wieku*, [w:] *Technokultura, transhumanizm i sztuka cyfrowa*, red. D. Gałuszka, Kraków 2016.

⁴ M. Hopfinger, *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*, Warszawa 1997, s. 25.

⁵ I. Matusiak, *Gry jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013, s. 39.

⁶ Trudny do jednoznacznego zdefiniowania nurt badań, który pojawił się m.in. wraz z poglądami Nicholasa Mirzoeffa początkowo wychodzącego z założenia, że wizualność stała się obecnie problemem centralnym, bardziej określającym nasze relacje ze światem niż językowe formy komunikacji (N. Mirzoeff, *An Introduction to Visual Culture*, London 2000, s. 1). Pisze on zarazem o swoistym reżimie wizualności, nakładaniu się na siebie różnych typów wizualności i formie „symultanicznego pokazu” (*idem*, *Podmiot kultury wizualnej*, przeł. M. Bryl, „Artium Quaestiones” 2006, nr 27, s. 249).

⁷ Terminu tego można użyć jako synonimu dla określenia „gry komputerowe”. Nieraz odróżnia się gry konsolowe (wideo) od tych przeznaczonych na komputer. W artykule pojawia się głównie termin „gry komputerowe”, ponieważ tak naprawdę wszystkie gry powstają za pomocą oprogramowania komputerowego. Piotr Sterczewski podkreśla jednak, że obu terminów można używać zamiennie a wybór jednego z nich zależy od badacza (P. Sterczewski, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6, s. 210).

⁸ E. Aeserth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore-London 1997, s. 1-3.

⁹ G. Frasca, *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video) games and narrative*, „Parnasso” 1999, No. 3, s. 365.

Właśnie coraz większe możliwości, jakimi dysponują autorzy gier elektronicznych, skłaniają do postrzegania ich jako złożonych dzieł wymagających nie tylko osobnej analizy, lecz także uwzględnienia ich relacji z innymi wytworami kultury. W tym sensie gry należą do szerokiego obszaru tzw. „kultury wizualnej”⁶. Pozwala to na ich rozpatrywanie w kontekstach różnych reprezentacji i tym samym wprowadza potrzebę studiów porównawczych. Mam przy tym pełną świadomość tego, że gry komputerowe stanowią dzieło totalne o skomplikowanej strukturze, fenomen sam w sobie, który z powodzeniem może być badany bez odniesień do innych form. Niemniej jednak kwestia ich relacji z innymi mediami artystycznymi jest niezbadanym dotychczas aspektem, pozwalającym wiele powiedzieć nie tylko o nawiązaniach do obszaru sztuki, ale przy okazji o estetyce gier z tej perspektywy. Ze względu na powyższe historia sztuki wydawałaby się idealna do badań gier wideo⁷, ponieważ nieustannie rozszerza swoje kompetencje o nowe tematy i ma najdłuższe doświadczenie w analizie różnego typu artefaktów wizualnych. Paradoksalnie jednak żaden historyk sztuki nie podjął badań tego tematu, choć potencjał dyskursywny, jaki oferują gry, został dostrzeżony przez inne dziedziny humanistyczne już 20 lat temu.

Jako pierwszy wątek ten poruszył Espen Aeserth, obecnie światowej sławy badacz gier i redaktor czasopisma „Game Studies”. W książce *Cybertext: Perspectives of ergodic literature* z 1997 r. zaliczył gry do tzw. „literatury ergodycznej”, używając terminu łączącego dwa greckie słowa: *ergon* ‘praca’ i *hodos* ‘ścieżka’. Etymologia tego pojęcia wskazuje, że z jednej strony gry mają charakter opowieści, jak tradycyjna literatura, ale historia jest rozwijana poprzez aktywny współdziałanie odbiorcy, który na danym etapie musi podejmować decyzje, co ma swoje konsekwencje dla fabuły⁸. Wobec tego słowa „ścieżka” i „praca” odnoszą się do medium istniejącego przy współudziale gracza, co istotnie jest ważną cechą odróżniającą gry od innych mediów wizualnych. Gonzalo Frasca, w opublikowanym dwa lata później artykule *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video) games and narrative*, postulował potrzebę powołania nowej dyscypliny zajmującej się badaniem gier elektronicznych. Dziedzinę tę określił ludologią, od łacińskiego *ludus* – ‘gra’ ‘zabawa’⁹, ale samo pojęcie wywiódł prawdopodobnie z książki Johana Huizingi *Homo Ludens: zabawa jako źródło kultury* z 1938 roku. Wkrótce badaniem gier zainteresowali się reprezentanci różnych dziedzin, w tym medioznawcy, jak Henry Jenkins i Jesper Juul, ale także literaturoznawcy¹⁰, socjologowie czy reprezentanci tzw. „studiów kulturowych”¹¹.

W rezultacie gry są rozpatrywane w kontekście pojęć nowych mediów (w tym badań mechaniki rozgrywki), ich aspektu społeczno-kulturowego albo z perspektywy narratologicznej, traktującej je jako kolejną formę opowieści – w schematach narracyjnych. Nawet gdy w danej rozprawie pojawi się wątek dotyczący warstwy graficznej

gier, to często jest podporządkowany perspektywie narratologicznej. Świadczy o tym artykuł Jenkinsa *Game design as narrative architecture*, gdzie autor zwraca uwagę na wspomaganie głównego wątku gry lub kreowanie pobocznych motywów opowieści przez otoczenie za pomocą wyglądu lokacji i przedmiotów. W ten sposób autor traktuje estetykę miejsc w grze jako środek prowadzenia narracji¹². Pomimo sporej liczby opracowań brakuje takich, w których głównym przedmiotem badań byłaby analiza warstwy wizualnej gier, z całą obrazową złożonością, jaką oferuje to medium. Nawet w książce filozofa Granta Tavinora, dotyczącej estetyki gier wideo, refleksja ogranicza się do mimetycznego charakteru gier i doświadczenia estetycznego związanego z eksploracją wirtualnego świata¹³. Autor klasyfikuje gry jako formę sztuki, ale nie przytacza konkretnych przykładów i argumentów, uznając, że kategoria „designu” poszczególnych poziomów w grze jest wystarczająca¹⁴. Ponadto wskazując na „artyzm gier komputerowych”, autorzy piszą o nich w kontekście sztuki nowych mediów, skupiając się na twórczym aspekcie ingerencji w pierwotną wersję programu, a nie na wizualności samych gier¹⁵. W opracowaniach pojawia się również odniesienie do języka filmowego, z uwagi na dążenie do realizmu i zbliżone środki techniczne wykorzystywane w wielu grach ostatnich lat¹⁶. Uważam jednak, że nie wyczerpuje to potencjału obrazowego tkwiącego w tym medium i zbliżającego gry do tradycyjnych form reprezentacji.

Rolą historii sztuki byłoby wniesienie do analizy swoich narzędzi, które posłużyłyby w opisie nawiązań do znanych konwencji obrazowych, danego stylu czy konkretnych dzieł malarskich lub architektonicznych. Moim celem jest zbadanie, w jaki sposób odniesienia te funkcjonują w wirtualnym świecie gry i jakie znaczenia generują. Biorąc pod uwagę bogactwo nawiązań, wiele gier można postrzegać jako zwierciadło historii sztuki, odbijające w swoim medium wytwory kultury wielu epok. Przyjęcie tej perspektywy wymaga wprowadzenia pojęcia miejsc wspólnych, które wywodzi się z antyku i wówczas było rozumiane zarówno jako przestrzeń fizyczna, jak i intelektualna, oparta na wspólnocie myśli¹⁷. Współcześnie termin jest używany w teorii literatury i oznacza często powtarzane motywy oraz tematy, które pojawiają się w różnych kulturach, nawet niemających ze sobą kontaktu¹⁸. Natomiast pojęcie miejsc wspólnych, zastosowane do świata wizualnego, będzie obejmować zarówno pojedyncze reprezentacje, jak i recepcję danego stylu czy kierunku artystycznego danej epoki.

Kategoria toposu, chociaż nasuwa skojarzenia z przestrzenią mityczną, imaginacyjną, równie dobrze może się odnosić do realnych miejsc i obiektów, które istnieją w zbiorowej świadomości. Nawet dzieła funkcjonujące w konkretnym kontekście z czasem na skutek swojej popularności zaczynają być elementem zbiorowej wyobraźni, utrwalone chociażby na zdjęciach, filmach dokumentalnych i fabularnych. W wyniku tego następuje proces przekształcenia – także



¹⁰ Zob. J. Stasieńko, *Alien vs. predator? – gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005; A. Flamma, *Nowe tropy polonistyki, czyli dlaczego polonista powinien badać gry komputerowe?*, [w:] *Obszary polonistyki. Język – kultura – literatura*, red. J. Pasterska et al., Rzeszów 2014.

¹¹ Zob. R. Bomba, *Na przecięciu teorii, na skrzyżowaniu mediów. Badanie gier komputerowych jako nowa subdyscyplina kulturoznawstwa*, [w:] *Granice Kultury*, red. A. Gwóźdź, Katowice 2010.

¹² H. Jenkins, *Game design as narrative architecture*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, ed. P. Harrigan, London 2004.

¹³ G. Tavinor, *The Art of videogames*, Malden 2009, s. 2–3.

¹⁴ Autor swobodnie wymienia gry różnych gatunków, jak *Oblivion* i *Grand Theft Auto IV*, wskazując jedynie na ich jakość graficzną, ale nie uwzględniając odmiennej specyfiki wizualnej. (*ibidem*, s. 72–73).

¹⁵ A. Strużyna, *Sztuka gier wideo. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artyzmem gier komputerowych*, „Homo Ludens. Czasopismo Ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier” 2015, nr 1(7), s. 216–217; Ł. Ronduda, *Strategie subwersywne w sztukach medialnych*, Kraków 2006, 187–188.

¹⁶ M. Petrowicz, *Wirtualny realizm*, „Ekran” 2015, t. 24, nr 2, s. 1.

¹⁷ M. Bogdanowska, *Topika*, [w:] *Retoryka*, red. P. Wilczek, Warszawa 2008, s. 23.

¹⁸ E. Curtius, *Literatura europejska i łacińskie średniowiecze*, przeł. A. Borowski, Kraków 1997, s. 5.



il. 2 Zrzut ekranu z *Assassin's Creed 2*, Ubisoft; wykonanie własne



¹⁹ Koncepcję „miejsz wyobrażonych” zaproponował Hans Belting, pisząc o procesie zastępowania oryginalnego widoku jego wyobrażeniem. Autor zilustrował to na przykładzie wierszy chińskich poetów, którzy – opisując pejzaż – zmieniali go w „obraz”, na tyle utrwalaony w zbiorowej pamięci, że ludzie znali pewne miejsca, choć nigdy ich nie widzieli (H. Belting, *Miejsza obrazów*, przeł. M. Bryl, [w:] *Perspektywy współczesnej historii sztuki. Antologia przekładów „Artium Quaestiones”*, red. M. Bryl et al., Poznań 2009, s. 1055).

obiektów architektonicznych w obrazie, które zaczynają istnieć na własnych zasadach w coraz to nowych mediach. Miejsza wspólne, tak licznie „reprodukowane”, stają się swoistym stereotypem, a fizyczna przestrzeń zostaje przekształcona w „miejsza wyobrażone”¹⁹, tzn. miejsca dobrze nam znane, choć mogliśmy ich nigdy nie zobaczyć w rzeczywistości. Sądzę, że gry wideo, uczestnicząc w tego rodzaju procesie, odnoszą gracza poza swoje medium i w ten sposób budują tę „wyobrażeniową wspólnotę”. Z tego względu nie uważam związków gier z takimi dziedzinami jak architektura i malarstwo za relacje między wirtualnymi twórcami, a tymi powstającymi w przestrzeni rzeczywistej. Należy raczej mówić o związkach między dziełami z różnych mediów, z których wszystkie mieszczą się we wspólnym obszarze reprezentacji.

Omówienie problemu chciałbym rozpocząć od wysokobudżetowych produkcji cechujących się fotorealistyczną grafiką i dążących do osiągnięcia jak największego stopnia realności przedstawionego świata. Niewątpliwie istotnym tego przykładem jest słynna seria *Assassin's Creed*, której każda część osadzono w innym okresie histo-



il. 3 Zrzut ekranu z *Assassin's Creed 2*, Ubisoft; wykonanie własne

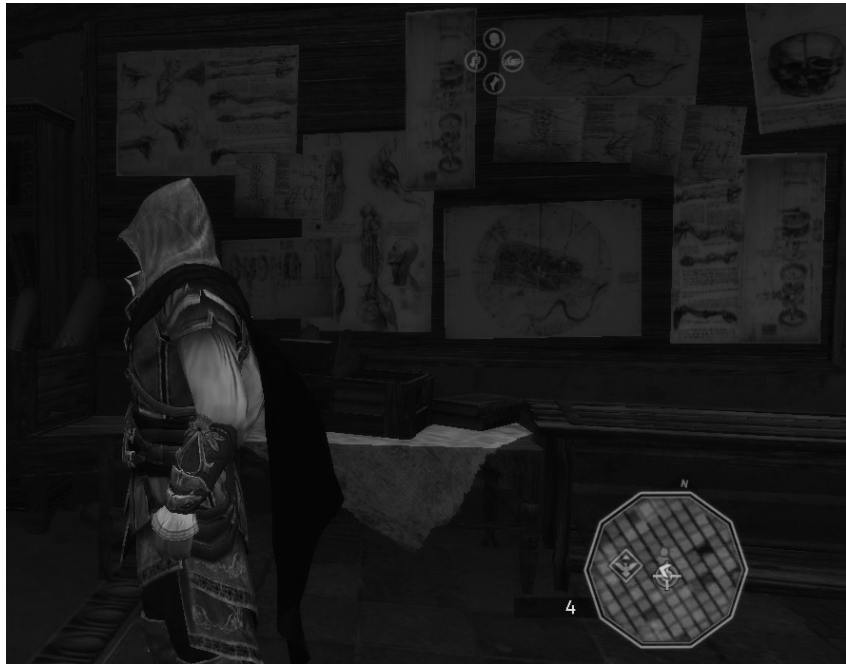
il. 4 Zrzut ekranu z *Assassin's Creed 2*, Ubisoft; wykonanie własne



rycznym. Twórcy możliwie wiernie oddają w niej najbardziej znane zabytki danego miasta w konkretnej epoce. Ponadto autorzy postanowili wpisać fabułę w kontekst wydarzeń historycznych, ale wplatając to w fikcyjną narrację opartą na konflikcie dwóch stron: templariuszy i asasinów mających swoją reprezentację w każdym okresie dziejów. Z uwagi na długość serii chciałbym omówić jedynie drugą odsłonę gry z 2009 r., której akcja toczy się w realiach renesansowych Włoch. Na początku należy podkreślić, że choć fabuła gry jest skupiona na odległych czasach, to rozgrywa się na płaszczyźnie dwóch rzeczywistości: przeszłości i teraźniejszości. Główny antagonista, Desmond Miles – potomek florenckiego szlachcica Ezio Auditore, zostaje podłączony do maszyny zwanej Animus, która – na podstawie łączących ich genów – odtwarza sekwencje wspomnień jego przodka²⁰. Proces ten można określić jako formę symulacji przeszłości, w której gracz uczestniczy na bieżąco. Warto w tym miejscu odnieść się do sposobu, w jaki „symulację” zdefiniował Lev Manovich, zauważając, że łączy ona strefę fizyczną z wirtualną, w przeciwieństwie do reprezentacji wyraźnie je oddzielającej. Reprezentacja, jak stwierdza badacz,

 ²⁰ *Assassin's Creed II*, Ubisoft 2009.

il. 5 Zrzut ekranu z *Assassin's Creed 2*, Ubisoft; wykonanie własne



²¹ L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006, s. 197-198. Należy przy tym zaznaczyć, że autor dokonuje zbyt radykalnego podziału, stwierdzając ostatecznie, że porenasansowa kultura była zdominowana przez reprezentacje aż do XIX w., wraz z wprowadzeniem m.in. figur woskowych. Trudno temu przyznać całkowitą rację, z uwagi na wszechobecne chociażby w XVII w. malarstwo iluzjonistyczne, które występowało w formie fresków nie tylko we wnętrzach sakralnych, lecz także świeckich (*ibidem*, s. 199).

²² Pojęcie symulacji można też odnieść ogólnie do gier wideo, które zdaniem Gonzala Frasca bardziej określa ich charakter niż reprezentacja. Podobnie jak Manovich dostrzegł też przedkomputerową genezę tego zjawiska, ale bardziej w modelach naukowych, zabawkach i grach planszowych (G. Frasca, *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, [w:] *Video/Game/Theory Reader*, ed. J. P. Mark Wolf, B. Perron, Routledge 2003, s. 3).

wyznacza granicę w formie ramy, jak w obrazie sztalugowym, którego ogląd oparto na założeniu nieruchomego widza. Natomiast symulacja (jej wczesne przykłady Manovich dostrzega w mozaikach i freskach) włącza poruszającego się widza w swoją iluzyjną przestrzeń²¹.

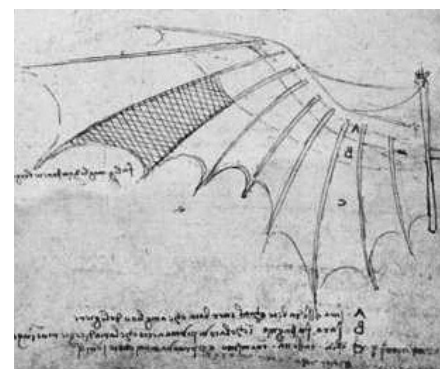
Współistnienie obu rzeczywistości w procesie symulacji idealnie odnosi nas do świata omawianej gry²², z uwagi na koncepcję maszyny Animus, którą można również potraktować jako znakomitą metaforę rekonstrukcji dokonywanej przez historyków i historyków sztuki. W istocie to, co Desmond odtwarza z przeszłości, ma wpływ nie tylko na stan jego wiedzy, lecz także daje mu praktyczne umiejętności w czasie rzeczywistym, ujawniające się na zasadzie aktywacji genów łączących go z przodkiem. Przeprowadzona za pomocą maszyny symulacja jest wspomagana przez programistów gromadzących na tablicy reprodukcje z ważnymi dziełami renesansu, projektami Leonarda da Vinci czy planami ówczesnych miast [il. 1]. W ten sposób materiał wizualny wspomaga proces symulacji, w którego przebieg zostaje włączony gracz. Proces jest zresztą sam w sobie wizualizowany, gdy miasto wyłania się z topograficznej siatki, wskazując na swoją genezę wewnątrz komputerowego systemu [il. 2]. Przemierzając ulice miasta, napotykamy wiele znanych zabytków, stanowiących rozpoznawalne punkty pośród pozostałych, podobnych do siebie budynków. Sygnalizuje to pojawiająca się w takich momentach „miniatura” z informacją, że o danej budowli możemy przeczytać w bazie danych.

Wpisy do bazy danych są aktualizowane przez poznawanie coraz to nowszych obiektów. W ten sposób we Florencji gracz może z różnych perspektyw oglądać Santa Maria del Fiore [il. 3] z ukończoną



il. 6 Zrzut ekranu z *Assassin's Creed 2*, Ubisoft; wykonanie własne

kopułą Brunelleschiego, dziedziniec Szpitala Niewiniątek, Palazzo Vecchio czy Santa Maria Novella Albertiego. Natomiast w Wenecji ujrzymy tak znane obiekty jak Pałac Dożów [il. 4] i bazylikę św. Marka. Równie „ikonieczne” zabytki gracz może zobaczyć w *Brotherhood*, dodatku do gry, gdzie bohater przemierza uliczki renesansowego Rzymu, czy w *Assassin's Creed Unity*, rozgrywającym się w Paryżu doby rewolucji francuskiej, gdzie mamy sposobność wejścia do katedry Notre Dame czy na szczyt Sainte-Chapelle. Twórcy, na miarę ówczesnych możliwości, oddają detale architektury, które nie tylko stanowią scenerię dla misji, lecz także – dzięki umiejętności wspinania się bohatera na każdy budynek – zostają włączone w mechanikę rozgrywki. Oprócz budowli, będących oczywistymi cytatami architektonicznymi, w grze występuje mnóstwo innych nawiązań do ówczesnej sztuki, jak projekty i obrazy Leonarda da Vinci. W czasie pierwszej rozmowy z Leonardem w tle jest widoczny jego obraz *Święta Anna Samotrzeń*, a gdy gracz eksploruje jego pracownię, może na ścianach dostrzec liczne szkice anatomiczne oraz dwukrotnie powtórzony plan Twierdzy Imola, położonej w okolicach Bolonii [il. 5]. Ponadto w grze wykorzystano projekt „maszyny latającej” (ornihopter) Leonarda da Vinci, który skonstruował ją na potrzeby jednej z misji



il. 7 Ornithopter; za: G. Maiorino, *Leonardo da Vinci. The Daedalian Myth-maker*, Pensylvania 1992

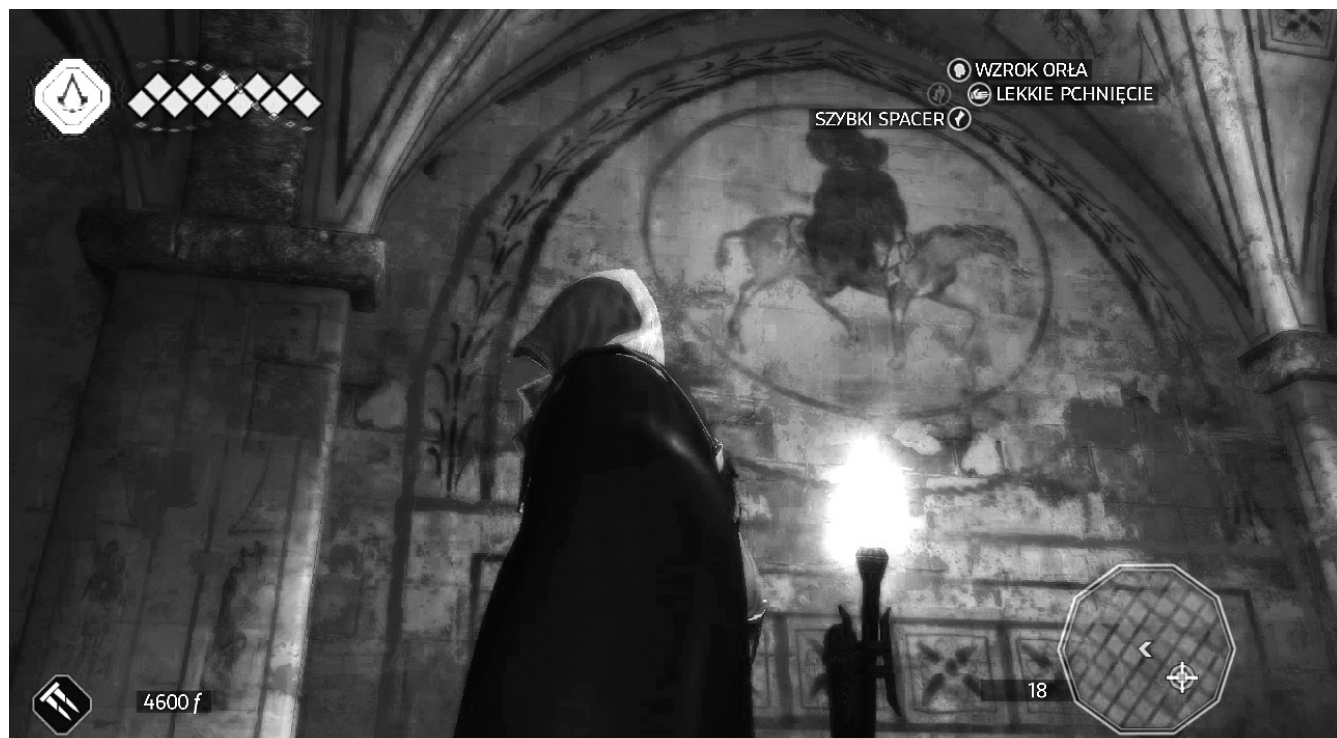


il. 8 Zrzut ekranu z *Assassin's Creed 2*, Ubisoft; wykonanie własne

²³ J. Dunkerton, *National Gallery Technical Bulletin*, vol. 32, London 2011, s. 22-23.

głównego bohatera. Wiadomo, że w rzeczywistości pomysł ten, jak większość projektów artysty, nie został zrealizowany [il. 6, 7].

W *Assassin's Creed II* pojawia się również wiele znanych dzieł renesansowych mistrzów, które można zakupić w sklepach marszanda sztuki, po czym obejrzeć w tokańskiej willi bohatera w Monteggiori. Nabędziemy m.in. *Portret Francesco della Oppere* Perugia [il. 8], *Wiosnę* Botticellogo czy *Świętego Jana Chrzciciela* Leonarda da Vinci. Ciekawą formę prezentacji ówczesnej sztuki w grze stanowi również akt uroczystego wystawienia obrazu *Tobiasz i anioł* Andrei del Verrocchia na dziedzińcu Szpitala Niewiniątek, przy okazji jednej z misji. Warto podkreślić, że podana przed rozpoczęciem zadania data 1475 r. jest zgodna z przyjmowanym czasem ukończenia obrazu przez Verrocchia²³, co dodaje przedstawionym realiom autentyzmu. Pojedyncze nawiązania w grze mają na celu zbudowanie poczucia osadzenia tego świata w historycznym kontekście, pokazania, że oto faktycznie mamy do czynienia z rekonstrukcją prawdziwych zdarzeń. Należy oczywiście podejść do tej kwestii z dystansem, bo twórcy na potrzeby fabuły świadomie manipulują określonymi faktami, ale nadal z powodzeniem oddają historyczno-artystyczne realia epoki. Przykładem budowania kontekstu określonego miejsca są również ukazane w grze katakumby pod kościołem Santa Maria Novella. Ich ściany i sklepienia pokryto malowidłami typu wze-



il. 9 Zrzut ekranu z *Assassin's Creed 2*, Ubisoft; wykonanie własne

snochrześcijańskiego, z przedstawieniami faktycznie odpowiadającymi takiej ikonografii jak Chrystus na osiołku [il. 9] czy motyw Dobrego Pasterza. Katakumby we wskazanym miejscu faktycznie istnieją, ale powtarzające się przedstawienia świadczą o inspiracji różnymi malowidłami z kręgu wczesnochrześcijańskiego i tworzeniu raczej ogólnego wyobrażenia o tej sztuce niż o intencji ukazania konkretnej przestrzeni.

Poza serią *Assassin's Creed* istnieją przykłady gier, które – choć rozgrywają się w świecie fantasy i nie aspirują w żaden sposób do oddawania realiów konkretnej epoki – to na wiele sposobów nawiązują do znanej sztuki. Doskonałym przykładem jest polska produkcja *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, powszechnie znana, która dzięki wyśmienitej fabule oraz wybitnej oprawie graficznej, zyskała ogromne uznanie na całym świecie. Oparta na cyklu powieści Andrzeja Sapkowskiego należy do gatunku RPG (*role playing game*), posiadając ogromny, różnorodny i otwarty świat, który gracz może eksplorować konno, pieszo, a nawet łodzią. Świat ten, częściowo oparty na wierzeniach słowiańskich, pełen magii i niebezpiecznych stworzeń, wypełnia jednak szereg nawiązań do rzeczywistych zabytków kultury, ale niewłączonych w konkretny kontekst historyczny. W *Wiedźminie 3* jednym z miejsc eksplorowanych przez gracza jest Novigrad, czerpiący inspirację z wielu europejskich miast średniowiecznych. Najbardziej



il. 10 Zrzut ekranu z *Wiedźmina 3*, Cd Projekt Red; wykonanie własne

czytelne nawiązanie, które moglibyśmy określić mianem cytatu, stanowi budynek w porcie miasta wykazujący ewidentne analogie ze słynną Bramą Żurawiem na Pobrzeżu Gdańskim [il. 10, 11]. Różni się jedynie materiałem, ponieważ w grze obiekt jest w całości wykonany z drewna, a w gdańskim zabytku drewnianą konstrukcję żurawia umieszczono pomiędzy dwoma ceglanyimi basztami stanowiącymi część bramy miejskiej. Poza tym nie tylko forma, lecz także lokalizacja i funkcja budynku jako dźwigu portowego są zgodne ze źródłem inspiracji. Twórcy, odnosząc się do tak ikonicznego obiektu jednoznacznie związanego z Gdańskiem, przekazują graczowi pewne informacje o realiach tego świata. Za kolejny dość klarowny cytat architektoniczny znad morskiego miasta należy uznać budynek budzący skojarzenia z tzw. Wielkim Młynem [il. 12, 13]. Porównanie to nasuwa charakterystyczny dach, sięgający niemal podstaw obiektu, oraz zbliżony kształt i układ okien. Oprócz tego analogiczna jest forma

komina, który łączy się z wyodrębnioną częścią budowli, stopniowo rozszerzając się ku dołowi. Występują oczywiście różnice w ukształtowaniu komina, bardziej opływowo przechodzącego w bryłę przybudowy, budynki mają też inną liczbę okien przypadających na kondygnację. Nie chodzi jednak o dokładne odwzorowanie, a w dobrze widocznej inspiracji, odnoszącej nas do rzeczywistej architektury.

Analogie do Gdańska wzmacnia pojawiające się w grze określenie Wolne Miasto Novigrad, co jest oczywistym odniesieniem do polskiego miasta, choć – jak wiadomo – używano go dopiero w okresie międzywojennym, w innym kontekście politycznym. Powyższe przykłady można uznać za formę cytatów wizualnych, ale dyskretnie wpisanych w tkankę wirtualnego miasta. W grze odnajdujemy także nawiązania o bardziej ogólnym charakterze, nieodwołujące się bezpośrednio do pojedynczych inspiracji, ale wpisujące się w nurt odniesień do określonej epoki i stylu. Oglądając centrum miasta Novigrad z nadrzecznych obrzeży, dostrzeżemy kilka drewnianych budowli o konstrukcji szachulcowej, nadwieszonych nad wodą. Usytuowanie wraz z charakterystyczną konstrukcją pozwala szukać nawiązań do architektury niemieckiej. Próbując wskazać bardziej konkretną inspirację, należy przywołać Dom Rotmistrza w Bambergu, wysunięty przed lico, usytuowany na środku mostu starego ratusza (*alther althaus*). Z kolei zbliżając się do murów samego miasta i widząc je z odpowiedniego oddalenia, można wysunąć wniosek o podobieństwie jego bryły do architektury zamkowej. Położenie obiektu nad wodą i forma potężnych wież przywodzą na myśl szczególnie zamek w Malborku. Rozwiązania znane z historii architektury ujawniają się



il. 11 Brama Żuraw w Gdańsku; fotografia własna (data dostępu: 24 I 2017)



il. 13 Zrzut ekranu z gry *Wiedźmin 3*, Cd Projekt Red; wykonanie własne



il. 12 Wielki Młyn w Gdańsku; za: <http://zabytki.ocalicodzapomnienia.eu> (data dostępu: 15 IV 2017)



il. 14 Zrzut ekranu z gry *Wiedźmin 3*; wykonanie własne



il. 15 Most Karola w Pradze; za: www.shutterstock.com (data dostępu: 10 II 2017)

też w drodze do miasta Oxenfurt, gdzie połączenie mostu z charakterystyczną bramą-wieżą budzi skojarzenia z Mostem Karola w Pradze [il. 14, 15]. Sugestia ta odnosi się nie tylko do typu rozwiązania architektonicznego, wbrew pozorom nie tak wówczas powszechnego, lecz także do charakterystycznego kształtu hełmu wieży.

Wskazane przykłady pozwalają sytuować stworzony w grze świat między XIV a XV w., jeśli wziąć pod uwagę okres pochodzenia zabytków, do jakich nawiązują autorzy. Z drugiej strony świat gry w równym stopniu kreuje też architektura drewniana, która wprowadza już w inny krąg inspiracji. Interesującym tego przykładem jest kasztel Wrońce stanowiący siedzibę jednej z postaci – Krwawego Barona. Drewniana brama wjazdowa budowli wraz z palisadą ewidentnie odnosi się do typu budowli grodowej, a jednym z jego bardziej znanych przykładów jest zrekonstruowany gród w Biskupinie [il. 16, 17]. To zabieg tym bardziej interesujący, że oprócz kilku chat w pobliżu wejścia główna część siedziby, usytuowana w wewnętrznym pierścieniu, jest postawiona z cegły. Ponadto określenie tego miejsca kasztelom zwraca nas raczej ku architekturze nowożytniej, a więc to grodowe wejście stanowi ciekawą formę nawiązania do bardzo wczesnej, rodzimej architektury. Z kolei podczas przemierzania licznych wsi, we wnętrzach chłopskich chat oraz karczm, widać pokrywające ściany malowidła [il. 18] oraz podwieszane pod sufitem konstrukcje w formie sztucznych kwiatów. Elementy tego rodzaju jednoznacznie kojarzą się ze zdobieniami powszechnymi w łowic-



il. 16 Zrzut ekranu z gry *Wiedźmin 3*; wykonanie własne

kiej kulturze ludowej. Oznacza to, że autorzy sytuują wyobrażenia na temat wiejskiego folkloru w określonym obszarze geograficznym, tworząc „obraz” wsi w grze. Obraz ten zostaje wzbogacony drewnianymi kapliczkami i rzeźbami nawiązującymi do obrządków kultury słowiańskiej. Przykładem jest występująca w każdym mieście tablica ogłoszeń, w której drewniana belka przyjmuje formę zbliżoną do totemu ukazującego słowiańskie bóstwo. Podsumowując, *Wiedźmin*



il. 17 Gród w Biskupinie; za: <http://poznajpolske.onet.pl> (data dostępu: 24 I 2017)



il. 18 Zrzut ekranu z gry *Wiedźmin 3*, Cd Projekt Red; wykonanie własne



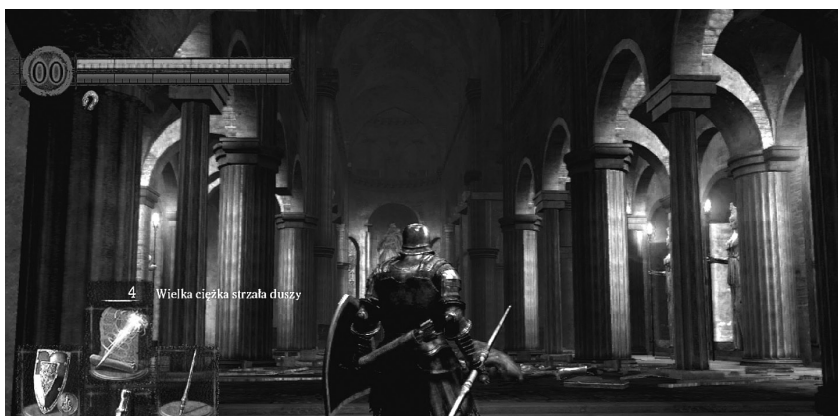
il. 19 Zrzut ekranu z gry *Dark Souls*, FromSoftware; wykonanie własne



il. 20 Zamek Windsor; za: <http://www.expedia.com> (data dostępu: 15 IV 2017)

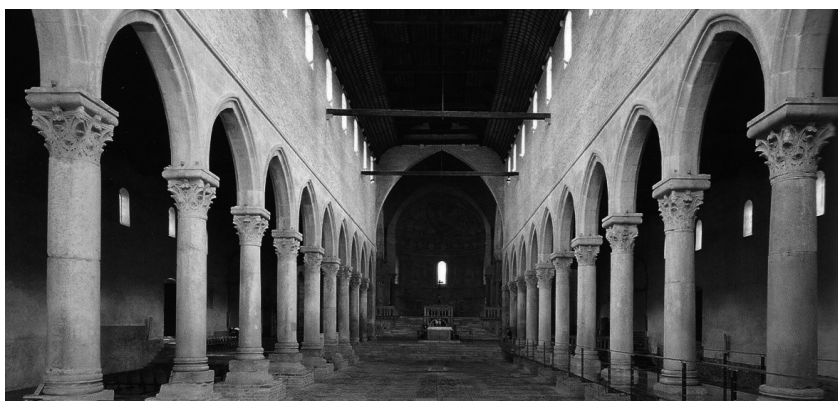
3 nie jest oczywiście próbą rekonstrukcji historycznych realiów, ale skutecznie buduje pewne elementy fikcyjnego świata na podstawie rzeczywistości. W ten sposób gra wpisuje się w ważne konteksty kulturowe i – włączając pewne ikoniczne miejsca w swój świat – tym samym kreuje własne wyobrażenie o nich.

Przykłady z kolejnej gry również mają charakter pojedynczych odniesień, bazujących na inspiracji historyczną architekturą, ale odmienny jest sposób ich funkcjonowania i znaczenia, jakie z tego wynikają. *Dark Souls* z 2012 r. można zakwalifikować do gatunku action RPG w świecie dark fantasy. Produkcja o dość ogólnie zarysowanej fabule odznacza się unikalną kreacją świata, którego stylizacja na wielu etapach przywodzi skojarzenia ze średniowieczną Europą, przeplatając styl romański z gotyckim. Tło muzyczne o mistycznym charakterze, gdzie często wykorzystuje się chóry, podtrzymuje te wyobrażenia, wraz z warstwą graficzną tworzącą symbolikę gry o wymiarze eschatologicznym. Jednakże w przypadku nawiązań wizualnych kwestia jest bardziej złożona i – wbrew pozorom – niejednokrotnie można odnaleźć odniesienia do budowli z innych okresów. W niniejszym artykule chciałbym się jednak skupić na przykładach przenoszących gracza do średniowiecznej Europy. Jedną



il. 21 Zrzut ekranu z gry *Dark Souls*, FromSoftware; wykonanie własne

il. 22 Bazylika w Akwilei; za: pl.pinterest.com (data dostępu: 15 IV 2017)



z pierwszych lokacji²⁴, w grze nazwaną Miastem Nieumarłych, tworzy ogromny zamek, którego architektura zdaje się ogólnie wpasowywać w stereotypowe ujęcie zamku. Można jednak odnaleźć podobieństwa z kilkoma rzeczywistymi budowlami tego typu w Anglii. Brama zamkowa, flankowana przez dwie wieloboczne wieże z blankami i otworem wejściowym zwieńczonym łukiem Tudorów, budzi skojarzenia z Bramą Henryka VIII z 1511 r. [il. 19, 20], do dziś stanowiącą jedno z głównych wejść do zamku Windsor²⁵. Natomiast eliptyczny układ zamku, z analogiczną bramą, przywodzi na myśl zamek Warwick, którego początki, podobnie jak Windsoru, sięgają 1068 r. i są związane z Wilhelmem Zdobywcą²⁶.

Gracz, opuszczając zamek po pokonaniu przeciwników, płynnie przechodzi do lokacji zwanej Parafią Nieumarłych, którą cechuje już inna stylistyka. Przemierzana przez niego droga jest po obu stronach flankowana antycznymi kolumnami i przypomina starożytne ruiny lub ściany boczne wczesnośredniowiecznej budowli, w której podpory z poprzedniej epoki pełnią funkcję spoliów. Skojarzenie to staje się jeszcze bardziej zasadne po wejściu do wnętrza, swoim układem jednoznacznie odnoszącym się do chrześcijańskiej bazyliki [il. 21, 22]. Ponadto w niszach naw bocznych zostały umieszczone



²⁴ Lokacja jest terminem używanym przez twórców i graczy, oznaczającym obszar w grze na danym etapie rozgrywki. Pojęcie to może odnosić się zarówno do wnętrza budowli, danej dzielnicy czy całego miasta, jak i bardziej rozległego terenu. W większości przypadków zmianą lokacji, wiążącą się z kolejnym etapem rozgrywki, jest wizualizowana przerwaniem filmowym lub pokazaniem, że gracz zaczyna kolejny rozdział historii. W przypadku *Dark Souls* wiele lokacji jest połączonych i wielokrotnie się do nich wraca, otwierając przez nie przejścia do nowych obszarów.

²⁵ Ernst Gombrich pisze o wyobrażeniu idealnego zamku, który kształtuje dane przedstawienie, łącząc rzeczywisty wygląd obiektu i stereotyp. Autor podaje tu przykład niemieckich grafik ukazujących zamek św. Anioła w Rzymie (E. Gombrich, *Sztuka i złudzenie: o psychologii przedstawienia obrazowego*, rozdz.: *Prawda a stereotyp*, Warszawa 1981).

²⁶ *A History of the County of Warwick: Volume 8, the City of Coventry and Borough of Warwick*, ed. W. Stephens, London 1969, s. 452.



il. 23 Opactwo w Corvey; za: pl.pinterest.com (data dostępu: 24 I 2017)



il. 24 Zrzut ekranu z gry *Dark Souls*, FromSoftware; wykonanie własne

posągi wyraźnie kojarzące się z wizerunkami bogini Ateny. Świadczy to o dowolności operowania nawiązaniem do różnych kultur, nawet w obrębie jednej przestrzeni. Elementy te nie mają oczywiście bezpośredniego przełożenia na fabułę gry, która rozgrywa się w świecie alternatywnym, nawiązującym jedynie dialog z kulturą różnych epok. Istotne, że przez ich wprowadzenie twórcy gry kreują symbolikę tego świata, wskazanymi odniesieniami budując jego mistyczny charakter. Owa symbolika, związana z cytowaniem sakralnej architektury, objawia się też w miejscu położonym nieopodal, do którego prowadzi, tak jak wcześniej, droga flankowana antycznymi kolumnami. Z daleka można już dostrzec, że fasada smukłej budowli znowu przenosi gracza w odmienną stylistykę, tym razem romań-

ską. Ważniejsza jest jednak druga fasada tego obiektu, którą widzimy po wyjściu i odwróceniu naszej postaci.

Smukła, kamienna fasada z dwoma wieżami, wyodrębnionymi z korpusu jedynie pod względem wysokości, i z uwydatnioną środkową partią przypomina westwerk kościoła w Corvey [il. 23, 24], choć oczywiście w grze przekształcony względem oryginału. Przede wszystkim środkowy ryzalit Corvey został zastąpiony dwoma pasami muru, występującego przed lico fasady. Z jednej strony pozwala to na uzyskanie efektu wyróżnienia środkowej partii, z drugiej zaś podkreślają wyraźny wertykalny podział między częścią środkową a wieżami, w Corvey zaznaczony subtelniej. W kwestii przekształceń interesujące jest również wprowadzenie szeregu prostokątnych otworów w górnej partii budowli, w westwerku w Corvey mających formę biforiów. Ponadto w pierwowzorze w kondygnacji poniżej występują cztery większe otwory, których tutaj brak, co jednak rekompensuje obecność gzymsu. Położenie tego elementu odpowiada dolnej krawędzi okien w Corvey i wprowadza horyzontalny podział fasady. Podobne podziały, tym razem w formie bardziej wydatnych gzymsów, są zauważalne na obu wieżach w grze, pozbawionych z kolei otworów okiennych – inaczej niż w Corvey. Ponadto wieże wieńczą proste, dwuspadowe daszki bez wyrafinowanych w kształcie, szpiczastych hełmów jak w pierwowzorze. Obie budowle zbliża ostatecznie położenie pośród drzew, a także nieco zmieniona wąska ścieżka. W *Dark Souls* ścieżka jest zamknięta po bokach niskimi murami z kamienia, które w opactwie są bardziej oddalone względem drogi. Odnosząc się do roli samego westwerku, stanowiącego szczególny typ odrębnej przestrzeni w kościele, poniekąd odpowiada to również budowli w świecie gry. W *Dark Souls* ta część fasady jest bowiem położona na innym poziomie względem wschodniej części i różni się od niej formą architektoniczną. Miejsce to zostało także wyróżnione symbolicznie, ponieważ w środku możemy rozpalić ognisko, element występujący na poszczególnych etapach gry, który po śmierci bohatera pozwala mu powrócić dokładnie w to miejsce.

Nawiązania tego rodzaju należy więc potraktować jako próbę świadomego budowania treści gry poprzez architekturę. Wniosek ten w jeszcze większym stopniu potwierdza projekt lokacji Arno Londro, stolicy świata Nieumarłych, które stanowi jedno z kluczowych miejsc w grze. Jego rola i znaczenie zostają podkreślone przez wzorowanie się przy jego tworzeniu na katedrze w Mediolanie. O źródle inspiracji świadczy charakterystyczna fasada artykułowana dużymi pinaklami i zwieńczona u szczytu oraz na dachu ponad setką mniejszych, a z góry sprawiająca wrażenie ażurowej konstrukcji [il. 25, 26]. Jeśli natomiast przyjrzeć się samym podziałom fasady i rozecie nad głównym portalem, widać inspiracje Opactwem Westminsterskim. Oczywiście podobieństwa mają charakter ogólny, a cała lokacja została w znacznym stopniu przekształcona i powiększona na potrzeby rozgrywki. Główną budowlę otacza szereg połączonych z nią form



il. 25 Zrzut ekranu z gry *Dark Souls*, FromSoftware; wykonanie własne



il. 26 Katedra w Mediolanie; za: pl.pinterest.com (data dostępu: 24 I 2017)



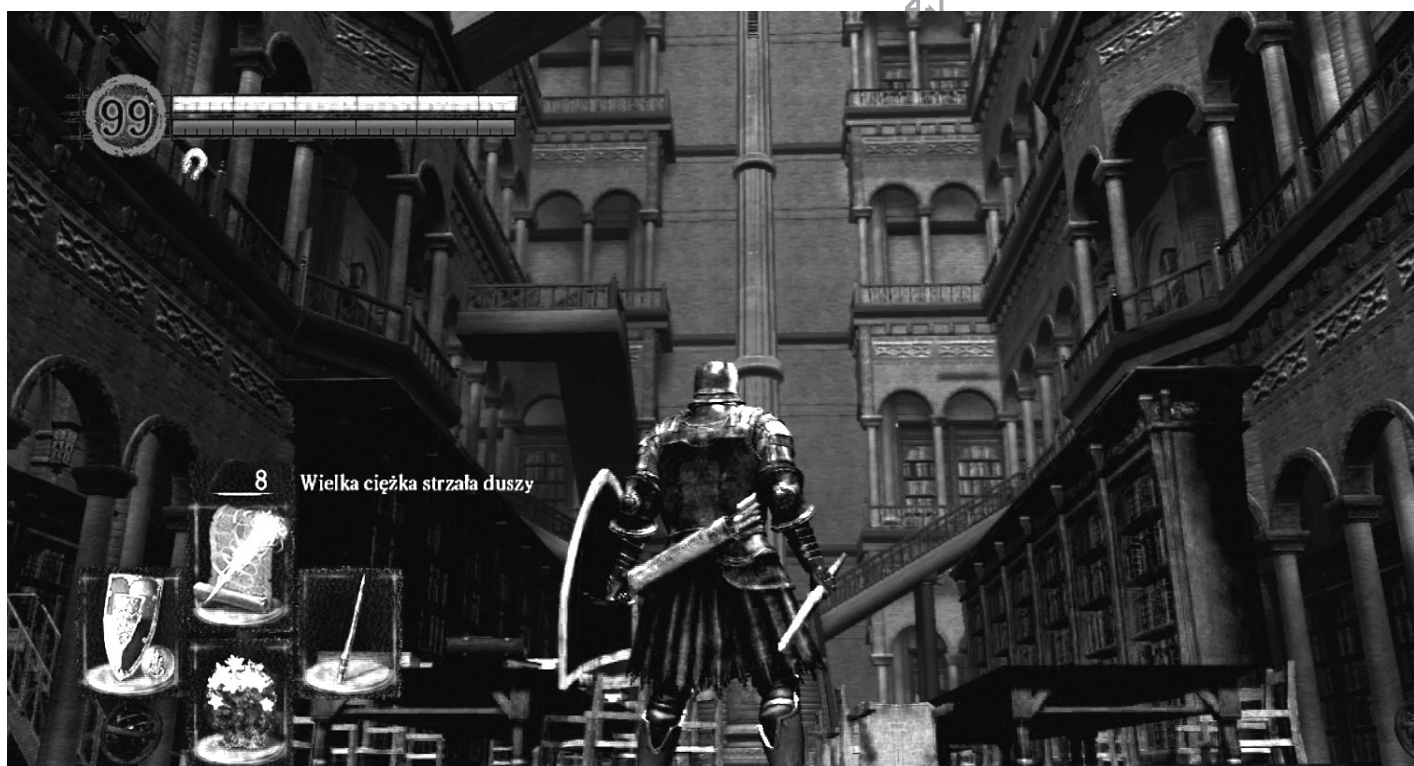
il. 27 Zrzut ekranu z gry *Dark Souls*, FromSoftware; wykonanie własne



il. 28 Chateau de Chambord; za: <http://planetden.com> (data dostępu: 15 IV 2017)

o zbliżonym stylu, a zanim gracz dotrze przed wejście, przemieszcza się na różne poziomy za pomocą ogromnej platformy ze schodami, której mechanizm kontroluje za pomocą obrotowej dźwigni.

Ponadto do głównego portalu prowadzą potężne schody, co zmienia rzeczywisty kontekst przestrzenny katedry ulokowanej bezpośrednio na placu. Modyfikacje o tym charakterze, wynikające z potrzeby przystosowania miejsca do samej rozgrywki, nie wpływają jednak na znaczenia wpisane w ten cytat. Arno Londo jest lokacją kontrastującą z pozostałymi, jako jedyna będąc stale oświetlona przez słońce, zarówno na zewnątrz, jak i w środku. Zabieg ten oddaje znaczenie przypisane tej przestrzeni, będącej siedzibą bogów, władców krainy Nieumarłych. Miejsce za głównymi drzwiami, przed starciem z głównymi strażnikami w tej lokacji, przypomina też wnętrze gotyckiej katedry. W tym kontekście jest to przestrzeń wyraźnie poświęcona, o charakterze sakralnym. Wskazana symbolika światła została także wzmocniona przez opcjonalny wybór gracza, związany ze zniszczeniem projekcji księżniczki Gwynevere, córki władcy Gwyna. Po tym akcie słychać w tle głos osoby przedstawiającej się jako „mroczne słońce Gwydolin”, który oskarża bohatera o świętokradztwo, a wewnątrz budowli oraz cała lokacja na zewnątrz toną teraz w mroku. Na tej podstawie możemy wnioskować, że emanujące zewsząd światło było jedynie iluzją mającą ukrywać upadek daw-



il. 29 Zrzut ekranu z gry *Dark Souls*, FromSoftware; wykonanie własne

nej świetności królestwa. Motyw ten stanowi trawestację chrześcijańskiej idei teofanii – emanacji Boga przez światło, w co wpisuje się architektura katedry²⁷. Zaskakujące przy tym, że część wewnątrz Arno Londo odbiega już od gotyckiej architektury sakralnej, przypominając raczej nowożytny pałac. Wskazuje na to szczególnie jeden element – spiralna klatka schodowa, która ewidentnie przywołuje architekturę XVII-wiecznego zamku w Chambord nad Loarą [il. 27, 28]. Zabieg ten świadczy o potrzebie wpisania w lokację znaczeń związanych z reprezentacyjną siedzibą władcy, co zostaje kontrastowo zestawione ze wskazanym sakralnym charakterem tego miejsca. Przykład ten nie jest jedynym wyjątkiem w świecie gry, gdzie dany styl dostosowano do efektu, jaki chcieli osiągnąć twórcy.

Miejsce nazwane Archiwami Książęcymi od początku zdaje się być ukształtowane w typie monumentalnej biblioteki angielskiej. Odpowiednie ujęcie kamery skłania przy tym do porównań z konkretnym obiektem, jakim jest Biblioteka George’a Peabody’ego z 1857 r. na Uniwersytecie Johna Hopkinsa [il. 29, 30]. Świadczy o tym szczególnie ogromne, kilkukondygnacyjne atrium o zbliżonym układzie, z rozstawionymi analogicznie stołami w centralnej części podłogi na parterze. Określenie „książęce” ma się wywodzić od tytułu Seatha Scalelessa – smoka będącego głównym przeciwnikiem w tej lokacji, a Archiwum sugeruje miejsce zgromadzenia starych ksiąg



il. 30 George Peabody Library; za: www.flickr.com (data dostępu: 15 IV 2017)

²⁷ Koncepcje te oddaje wizja św. Hildegardy z Bingen, opisującej „żyjące światło”, niezwiązane z „tą przestrzenią”, którego – jak stwierdza – nie może pojąć „z powodu głębi i szerokości” – M. Otłewska, *Teofania stworzenia w myśli Hildegardy z Bingen*, „Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów UJ. Nauki Humanistyczne” 2011, nr 3 (2/2011): *Kierunki badawcze w filozofii II*, s. 214.



il. 32 P. Brueghel, *Wieża Babel*, 1563 r.; za: www.magazynsztuki.pl (data dostępu: 24 I 2017)

il. 31 Zrzut ekranu z gry *Dark Souls*, FromSoftware; wykonanie własne



²⁸ Rdz 11,1-9 (w przekładzie Jakuba Wujka, Kraków 1962).

zawierających dawną wiedzę. Nie dziwi wobec tego chęć wzorowania się na typie monumentalnej biblioteki, której architektura oddaje doniosłą funkcję przestrzeni przytłaczającej swoim ogromem. Oczywiście twórcy ponownie są tu dalecy od dosłowności, z oczywistych względów przystosowując projekt miejsca do charakteru samej rozgrywki. Nie zmienia to jednak istotnego znaczenia takich odniesień dla interpretacji ukazanego świata.

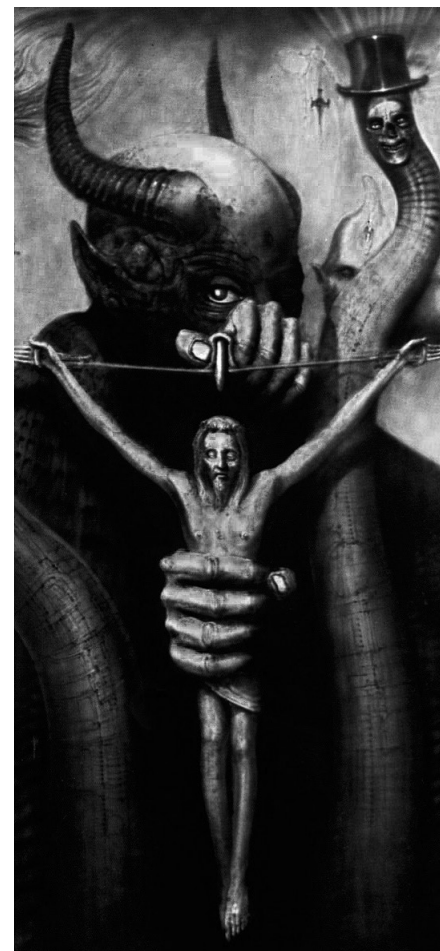
Charakteryzując symboliczny ładunek nawiązań w *Dark Souls*, należy jeszcze wspomnieć o miejscu w ostatnim etapie gry, nazywanym Piecem Pierwszego Płomienia. Oczom gracza ukazuje się utrzymany w szarej tonacji krajobraz ze szczątkowymi formami drzew, stanowiącymi tło dla ruin budowli, która zbudowana jest na planie zbliżonym do elipsy. Gdy oglądamy ukształtowanie bryły, może nam się nasunąć skojarzenie z obecnym w europejskiej sztuce wyobrażeniem biblijnej wieży Babel, za której najbardziej ikoniczny wizerunek uważam obraz Pietera Bruegla (starszego) z 1563 roku [il. 31, 32]. Odniesienie to nie stanowi wyłącznie formalnego zabiegu, ale buduje istotne dla fabuły gry konotacje. Ostatni przeciwnik, z jakim konfrontuje się nasz bohater, niegdyś nazywany Władcą Słonecznego Blasku, w tej chwili jest określany jako Gwyn, Władca Popiołów. Poświęcając swoje człowieczeństwo dla dobra królestwa, stanowi teraz pustą skorupę bez jaźni, stając się tzw. „pustym”. Tytuł „władca popiołów” włączony w imię postaci oznacza zarówno wypalenie jego duszy, jak i tej krainy, a nasz protagonista ma za zadanie zastąpić dawnego władcę oraz rozpalić ogień w Piecu Pierwszego Płomienia. W tym kontekście odniesienie twórców do wieży Babel wzmacnia wskazaną symbolikę, mówiąc o upadku wspaniałego niegdyś królestwa. Rzecz jasna, w grze nie ma mowy o motywie boskiej kary za ludzką pychę²⁸, ponieważ w świecie *Dark Souls* granice między wymiarem materialnym i duchowym zostają zatarte, a władca zasadniczo staje się Bogiem. Niemniej jednak niedokończona konstrukcja budowli również symbolizuje zmierzch pewnej potęgi



il. 33 Zrzut ekranu z gry z *Tormentum: Dark Sorrow, OhNoo!*; wykonanie własne: (data dostępu: 24 I 2017)



il. 34 H. R. Giger, *Gra II*, 1974; za: pl.pinterest.com (data dostępu: 24 I 2017)



il. 35. H. R. Giger, *Szatan I*, 1974; za: pl.pinterest.com (data dostępu: 24 I 2017)

i odwieczny cykl, w którym nawet największe cywilizacje z czasem przemijają. Wskazane przykłady stanowią oczywiście jedynie część relacji ze światem sztuki występujących w grze, nie wspominając już o pozostałych jej odsłonach, mają jednak chociaż w części pokazać bardziej rozległe zjawisko.

Odrębnym zagadnieniem, które na koniec krótko omówię, jest rynek gier zwanych Indie (*independent game*), tworzonych przez niewielką grupę osób i stanowiących przeciwieństwo wskazywanych wcześniej produkcji wysokobudżetowych. Pod względem wizualnym są one interesującym przykładem operowania – zazwyczaj w dwuwy-



il. 36 Zrzut ekranu z gry z *Tormentum: Dark Sorrow*, OhNoo!; wykonanie własne



il. 37 R. Magritte, *Kochankowie*, 1928; za: www.swiatobrazu.pl (data dostępu: 24 I 2017)

miarowych grach – stylistyką zbliżającą je do malarstwa i w wielu przypadkach bezpośrednio się do niego odnoszących. Znakomicie widać to w grze *Tormentum: Dark sorrow* studia OhNoo!, która z założenia twórców była wzorowana na malarstwie Zdzisława Beksińskiego i Hansa Rudolfa Gigera. W tym przypadku nie są to proste przeniesienia o charakterze cytatów, ale bardziej złożona transpozycja będąca wynikiem syntezy wizualnych doświadczeń z oglądu różnych obrazów, łącząc je w unikalną formę artystyczną. Nadal występują tu jednak aluzje do kilku konkretnych dzieł, które można z dużym prawdopodobieństwem uznać za źródło inspiracji twórców. Metodę kompilacji różnych dzieł widać na przykładzie demonicznej postaci przyjmującej formę bramy²⁹, która nawiązuje do estetyki obrazów Gigera, np. do *Gry II* [il. 33, 34]. Figurę trzymaną przez diabelską postać możemy kojarzyć ze sposobem przedstawienia Chrystusa ukrzyżowanego na obrazie *Szatan I*, natomiast rogatego demona do diabła w tym samym dziele [il. 35]. Inspiracje twórczością Gigera ujawniają się także w nawiązaniach do postaci Obcego, którą artysta stworzył na potrzeby filmu Ridleya Scotta. W grze występują również ewidentne odniesienia do malarstwa Beksińskiego, jak w przypadku podwieszonoego konia, u którego częściowo odsłonięta struktura kostna może się kojarzyć z na wpół umarłym zwierzęciem z jednego z jego obrazów. Ponadto zamek, do którego na początku gry zostaje przywieziony bohater, przywołuje na myśl stylistykę katedr z kilku obrazów artysty. Ostatecznie w *Tormentum* są też nawiązania do zupełnie odmiennej estetyki, czego ciekawym przykładem jest transpozycja obrazu René Magritte'a *Kochankowie* z 1928 roku. Twórcy dostosowują jednak zaczerpnięty z obrazu motyw do własnej, mrocznej stylistyki, z czego wynika inny sens. W obrazie surrealisty owinięte materiałem twarze są zbliżone w pocałunku, a w *Tormentum* zastygły o milimetr od siebie, ograniczone wychodzącymi z materiału więzami [il. 36, 37].

Ostatnim tytułem z rynku Indie, jaki chciałbym przedstawić, jest *Apotheon*, który wyróżnia się oprawą wizualną. Grafika gry zo-

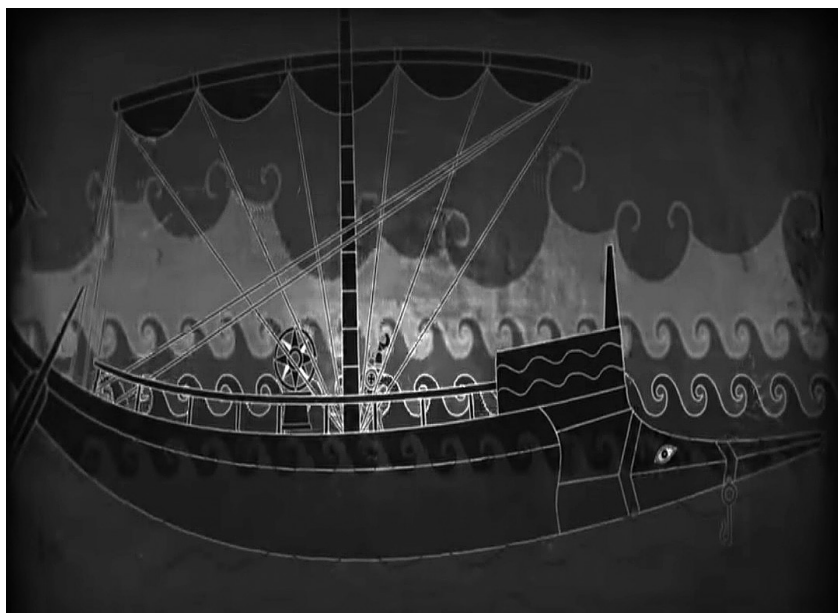


²⁹ Przejście przez bramę wymaga rozwiązania zagadki logicznej, która zostaje poprzedzona słowami: „Prędzej tysiąc wron przeleci przez płonąca górę, aniżeli ty, marny człeku, przejdziesz przez me wnętrznosci” (*Tormentum: Dark Sorrow*, OhNoo! 2015).



il. 38 Zrzut ekranu z gry *Apotheon*, Alientrap; wykonanie własne

stała bowiem oparta na naśladowaniu greckiego malarstwa wazowego, ze szczególnym naciskiem na styl czarnofigurowy, tylko momentami przeplatany czerwofigurowym. *Apotheon* nie przetwarza jedynie wybranych artystycznych motywów, ale w całości utrzymuje grafikę w stylistyce antycznego malarstwa wazowego. W rezultacie estetyka gry jest spójna z opowiadaną historią, a przez to rozwiązanie autorzy podejmują się dosłownie ożywienia mitycznych wydarzeń, przenosząc je w nowe medium. *Apotheon* scala więc narrację słowną z obrazową, wprowadzając do tego element ruchu, za który odpowiada gracz. W pewnym sensie jest to rodzaj przekładu, podob-



il. 39 Zrzut ekranu z gry *Apotheon*, Alientrap; wykonanie własne



il. 40 *Dionizos na statku*, 540 p.n.e.; za: pl.pinterest.com (data dostępu: 15 IV 2017)



³⁰ Forma podwójnej siekiery, która wywodzi się z kultury minojskiej i funkcjonowała przede wszystkim w różnych dekoracjach jako motyw symboliczny. Na początku wiązany z mitem o labiryncie, z czasem nabrał znaczenia religijnego (H. Trevor, *The Labrys: Why was the double axe double?*, [w:] „American Journal of Archeology” 1985, vol. 89, No. 2, s. 307). W malarstwie czarnofigurowym kilkakrotnie pojawia się wizerunek Hefajstosa z tą bronią i – zważywszy na jego znaczenie – można przypuszczać, że uważano go za twór boskiego kowala, choć w literaturze nie podjęto tego wątku.

ny do przeniesienia mitów przez starożytnych artystów w obrazową historię, mieszczącą się w obrębie jednego naczynia. Warto zwrócić przy tym uwagę, że mamy tu do czynienia z jeszcze silniej podkreśloną dwuwymiarowością.

Cecha ta jest charakterystyczna dla wazowego malarstwa greckiego, zważywszy na brak budowania głębi perspektywicznej, ale z uwagi na trójwymiarową bryłę naczynia nie do końca oglądamy je jak fryz. W tym przypadku znika jednak materia medium, wciągana bezpośrednio do kreowanej przez antyczną stylistykę mitycznej historii. Zresztą już w samym menu gry, w którym widzimy powoli przesuwającą się plejadę bogów, łatwo zrozumieć, z jaką stylistyką będziemy mieli do czynienia [il. 38]. Warto wspomnieć o podobieństwach również na poziomie ikonograficznym, przywołując chociażby postać Hefajstosa, który trzyma w dłoni labrys³⁰. Zestawienie boga z tego rodzaju bronią stanowi rzadki motyw ikonograficzny charakterystyczny dla przedstawień w malarstwie czarnofigurowym [il. 34]. Nawet tutorial, tzn. krótki samouczek pokazujący jak możemy sterować działaniami postaci, jest wpisany w konwencję malarstwa czarnofigurowego. Ponadto przerywniki filmowe w żaden sposób nie różnią się w warstwie wizualnej od grafiki w czasie samej rozgrywki, czyniąc ukazaną rzeczywistość spójną. Rzecz zwykle wygląda inaczej w produkcjach dysponujących większym budżetem, które w filmowych sekwencjach operują jeszcze silniejszym realizmem. W kwestii przekładu także konkretnych postaci i form związek narzuca się przy porównaniu niemal każdego przedstawienia z przykładowymi wazami greckimi. Znajdziemy tu odniesienia do konkretnych typów łodzi, co widać w zestawieniu z paterą ukazującą statek Dionizosa [il. 39, 40]. Warto także podkreślić, że nawet mechanika gry została dostosowana do oprawy graficznej, co jest widoczne w formie przerywanych części meandra, obrazujących uderzenia postaci. Podobny charakter zapożyczeń pokazują detale, takie jak ujęcie łani cyrenańskiej czy wizerunek gorgony na tarczy.

Oczywiście we wszystkich tych przykładach konkretnych odpowiedników może być wiele, gdyż są to motywy podobnie ujmowane w malarstwie wazowym. Wskazane w tekście przykłady pokazują, jak silnie autorzy inspirowali się światem sztuki, jak wiele czerpią z niego dla własnych pomysłów i jak twórczo wpisują te bogate odniesienia w strukturę gry. Występujące w grach nawiązania sprawnie funkcjonują w tym wirtualnym świecie, nie stanowiąc nienaturalnego, sztucznie wpisanego w tę rzeczywistość tła. Przeciwnie, nadają one tym wirtualnym światom niezwykłą formę, wzbogacając eksplorowane przez gracza lokacje. Niektóre z przedstawionych gier zasadniczo opierają się na tego rodzaju inspiracjach, istniejąc w odniesieniu do tego, co powstało w innym medium. Nie znaczy to jednak, że mowa tutaj o prostym naśladownictwie, odwzorowywaniu rzeczywistych obiektów w celu wypełnienia świata gry. Przeciwnie, wskazane inspiracje pokazują twórczy potencjał gier, które – jak każ-

da forma artystyczna – istnieją w niewyczerpanej, złożonej relacji do innych dzieł. Świadomie wykorzystując te odniesienia, autorzy przenoszą wizualność gier na nowy, odkrywczy poziom. W ten sposób miejsca, jakie przemierza gracz, nie są zbiorem umownych schematów, ale elementem równie istotnym co sama rozgrywka. Z przyjętej perspektywy ważne jest także to, że – eksplorując fikcyjne lokacje – gracz odkrywa na nowo miejsca mniej lub bardziej znane z rzeczywistości i może dostrzec, że realny i artystyczny świat ulegają tu syntezie.

Słowa kluczowe / Keywords

ludologia, game studies, relacje obrazowe, kultura wizualna, gry komputerowe /

ludology, game studies, pictorial relations, visual culture, computer games

Bibliografia / References

1. **Aeserth Espen**, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, London 1997.
2. **Bomba Radosław**, *Jak badać gry komputerowe*, „Homo Ludens” 2009, nr 1.
3. **Frasca Gonzalo**, *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video) games and narrative*, „Parnasso” 1999, No. 3.
4. **Jenkins Henry**, *Game design as narrative architecture*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, ed. **P. Harrigan**, London 2004.
5. **Kluska Bartłomiej**, *Dawno temu w grach*, Łódź 2008.
6. **Manovich Lev**, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006.
7. **Mirzoeff Nicolas**, *An Introduction to Visual Culture*, London 2000.
8. **Petrowicz Marcin**, *Gry wideo – medium XXI wieku*, [w:] *Technokultura, transhumanizm i sztuka cyfrowa*, red. **D. Gałuszka**, Kraków 2016.
9. **Wolf Mark**, *An introduction to video game theory*, „Formats. Revista da Comunicación Audiovisual” 2005, núm. 4.

mgr Michał Szymański

Absolwent historii sztuki na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu i doktorant w Instytucie Historii Sztuki UAM w katedrze Historii i Teorii Badań nad Sztuką. Pod kierunkiem prof. Mariusza Bryła przygotowuje rozprawę poświęconą grom komputerowym w relacji z różnymi mediami artystycznymi, na konkretnych przykładach rozpatrując recepcję świata sztuki w grach. Obszar jego zainteresowań badawczych obejmuje wobec tego ludologię, estetykę gier wideo, kulturę wizualną i przede wszystkim szeroko pojęte związki między dziełami tworzonymi w odmiennych mediach.

Summary

MICHAŁ SZYMANSKI (Adam Mickiewicz University in Poznań) / Common-places and imaginary places. Computer games in relation with other media

The paper deals with computer games in relation to other artistic media, mainly to paintings and architecture. I want to present computer games as an object of research for an art historian and being exact to show an impact of art field on numerous games. In first part I show games as important visual phenomenon in modern culture and discuss game studies as scientific discipline which examines games. Next, I discuss state of research and which contemporary disciplines explore games. The present state of research brings to a conclusion that a majority of researchers have forgotten about the visual aspects of games, which offer image complexity. I want to prove that the history of art can bring something new to game studies, owing to experience with analysing many visual artifacts. However, in this case the most important thing is to compare two fields, because we can see many references to famous historical monuments as well as historical and modern paintings in games. My purpose is to find citations and allusions to historical objects, paintings and buildings in games. I do not want just to mention these examples, but also examine how these references exist in virtual world of the game and what meaning they generate. As a result, it is really important that games preserve visual stereotypes and create form of „commonplaces”. Indicated notions incorporate this issues to broader context of „visual culture”, where there is no difference between virtual space and reality since everything is a representation. Selected examples come from both historical and fantasy games, which indicates that references to art could be found in many types of games. Firstly, I discuss games in the historical context, in particular *Assassin's Creed* series, which is based on famous monuments and characters. I'm going to show quotes from historical architecture and from paintings of great Renaissance masters, as well as interesting allusions to Leonardo da Vinci inventions from his workshop. However, even more fascinating examples can be noticed in games set in fantastic reality, which indeed refer to monuments from many ages. The most important instances in this category are *Witcher III* and *Dark Souls*, where we can see medieval architecture, but also citations from other epochs and cultures. As far as *Dark Souls* is concerned, its quotes have symbolic potential and these meanings co-create the story in the game. At the end, I will discuss category of Indie games (Independent games) being productions created by a small group of people with a low budget but characterize by a distinctive graphic style. These simple and usually two dimensional games are in many cases stylised as paintings or show strong reference to paintings. As an example may serve *Tormentum: Dark sorrow*, inspired by works of modern painters, and *Apotheon*, based on black-figured Greek painting.