

Bergman vs. Batman. Chwył technicznej deziluzji w grach wideo na tle praktyk literackich i filmowych

Gry wideo od wielu lat stanowią nieodłączną część pejzażu współczesnej kultury audiowizualnej[1]. Stopniowo rozwijające się – także w Polsce – studia nad grami elektronicznymi systematycznie wypełniają luki w stanie wiedzy o tego typu tekstach kultury[2]; przed badaczami wciąż jednak stoi bardzo wiele doniosłych zadań. Warto wśród nich wyróżnić to polegające na dogłębnym zrozumieniu specyfiki gier ujmowanych jako medium – a zwłaszcza na zrozumieniu tych zabiegów, które pozwalają grze przekształcić się w przestrzeń twórczych poszukiwań, ekspresji artystycznej lub mogą posłużyć twórcom do prób **przekraczania granic nośnika** – tym bardziej, że ten ostatni temat nie doczekał się wcześniej w Polsce systematycznych badań. Niniejszy artykuł omawia taki właśnie, specyficzny dla gier wideo, zabieg, który nazywam **chwytem technicznej deziluzji**.

W analizie konkretnego przykładu chwytu technicznej deziluzji posłużę się perspektywą porównawczą, będę się odwoływał do dzieł powstałych na gruncie literatury i filmu. Ujęcie komparatystyczne okazuje się tu szczególnie użyteczne, ponieważ w interesującym mnie chwycie da się wskazać podobieństwa do wysoko cenionych technik artystycznych. Nie chodzi wszak o każdą sztukę deziluzyjną, ale o takie jej manifestacje, których istota polega na celowym podkreśleniu materialności nośnika (i doprowadzaniu dzięki temu do napięcia między iluzją bezpośredniego uczestnictwa w przedstawianych wydarzeniach a demaskowaniem tej iluzji). W doborze materiału porównawczego ograniczyłem się głównie do przykładów XX- i XXI-wiecznych (sięgnąłem przede wszystkim po kontekst literatury oraz film *Persona* w reżyserii Ingmara Bergmana[3]); nie chodziło mi bowiem o stworzenie jak

[1] Na temat kultury audiowizualnej zob. zwłaszcza M. Hopfinger, *Literatura i media. Po 1989 roku*, Warszawa 2010.

[2] Do ważniejszych polskich publikacji książkowych podejmujących w Polsce tematykę studiów nad grami wideo trzeba zaliczyć następujące pozycje: P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002; J. Stasiński, *Alien vs. Predator? – gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005; M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczes-*

nej, Warszawa 2006; K. Prajzner, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź 2009; *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012. Ważnym forum myśli akademickiej poświęconej badaniu gier jest także czasopismo „Homo Ludens”.

[3] Ten konkretny film okaże się szczególnie dobrym przykładem, ponieważ zarówno w *Batmanie*, jak i w *Personie* analizowane zabiegi można odczytywać jako reprezentacje psychicznych stanów bohaterów.

najszerszego katalogu ekwiwalentów, ale o taki dobór, który umożliwi jak najlepsze naświetlenie interesującego mnie zjawiska i zarazem pozwoli wpisać je w pewną tradycję kulturowo-tekstową.

Aby wyjaśnić, na czym polega chwyt technicznej deziluzji w grach wideo, warto przytoczyć autorską **kategorię emersji**, która stała się już przedmiotem szerszego studium[4]. Przez emersyjne rozumiem te elementy gry, które zmniejszają wrażenie zanurzenia użytkownika w cyfrowej rzeczywistości (w niektórych ujęciach wrażenie zanurzenia nazywane jest immersją[5]), zwracają uwagę na zmediatyzowany charakter doświadczenia gracza, uwypuklają zapośredniczenie gry przez technologię (o której w trakcie gry raczej się zapomina; uwaga gracza jest kierowana zazwyczaj na to, *co* – a nie *w jaki sposób, za pomocą czego* – jest przedstawiane). Emersja w najprostszej postaci może być zatem efektem błędu technicznego (usterki wynikającej z błędu w samej grze lub w działaniu urządzenia, na którym ją uruchomiono) lub niesprawnie działającego interfejsu. W takiej sytuacji dochodzi do **technicznej deziluzji**: bodziec mający charakter wyłącznie techniczny (a nie na przykład fabularny) obnaża iluzoryczność bezpośredniej partycypacji i przez to zmniejsza siłę oddziaływania tej iluzji. Emersja może jednak być także skutkiem celowo zaprojektowanej strategii twórczej (polegającej na przykład na wprowadzaniu do gry autotematycznych komentarzy czy na dyskursywizacji mechanizmów gry)[6]. Tak jest na przykład w sytuacji interesującego mnie chwytu technicznej deziluzji, który polega na celowym sięgnięciu po efekt wizualny charakterystyczny dla technicznej deziluzji i wykorzystaniu go w sposób znaczący.



Gra *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady; 2009): moment akcji tuż przed wystąpieniem technicznej deziluzji.

który sugeruje zawieszenie się programu wynikające z usterki komputera lub konsoli. Moment ten jest wyjątkowo sugestywny także dlatego, że dźwięk generowany przez grę imituje metaliczne piski, co dodatkowo wyraźnie wskazuje na usterkę mechaniczną (być może nawet uszkodzenie sprzętu, z którego korzysta użytkownik).

Bardzo interesującego przykładu takiego zabiegu dostarcza *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady; 2009), fabularna gra akcji, w której rozgrywka widziana jest z perspektywy trzecioosobowej, a gracz steruje jednym bohaterem – tytułowym Batmanem.

W omawianej grze następuje pewna szczególna scena, w której Batman, otruty halucynogennym gazem, przemierza długi korytarz. Chwilę później obraz wyświetlany na ekranie zastyga i rozmazuje się w sposób,

[4] Zob. P. Kubiński, *Immersion vs. emersive effects*, w: *Play, Theory, and Practice: Engaging with Videogames*, red. D. Stobart, M. Evans, Oxford 2014 [ebook].
Kategorię emersji po raz pierwszy zaprezentowałem na konferencji „Videogame Cultures and the Future of Interactive Entertainment” (Oksford, 14–16 lipca 2013 r.).

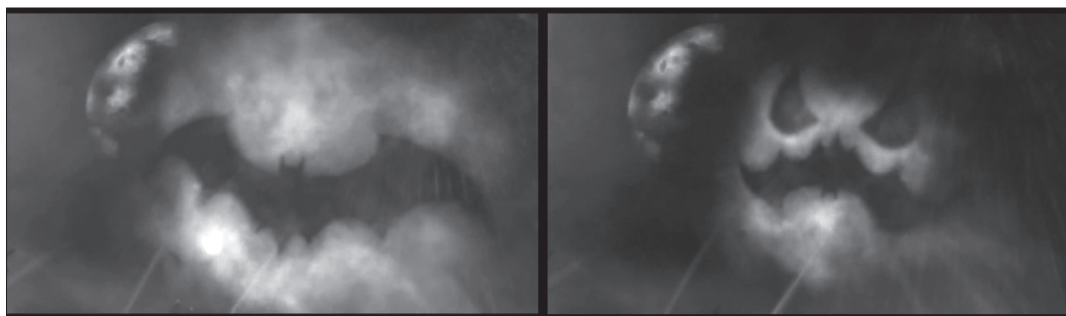
[5] Zob. np. J. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge 1997.

[6] Więcej na ten temat zob. P. Kubiński, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2015, nr 5 [w druku].

Scena zakłóconego, zawieszającego się i w końcu znikającego obrazu trwa około ośmiu sekund, po których uruchamia się film bardzo przypominający intro (czyli animację rozpoczynającą grę). Użytkownik może więc pomyśleć, że gra wskutek defektu wyłączyła się, aby po chwili automatycznie uruchomić się ponownie – tym razem od samego początku. Szybko jednak staje się jasne, że nie jest to ta sama animacja, gdyż istotnie różni się ona od oryginału, i to pod wieloma względami. Pierwszą i najbardziej wymowną rozbieżnością jest łatwo rozpoznawalny znak Batmana wyświetlany na nocnym niebie za pomocą reflektora. Teraz jednakże znak ten jest odwrócony i układa się w kształt... charakterystycznej złowieszczej maski. Jest to maska i zarazem znak rozpoznawczy właśnie tego złoczyńcy, który wcześniej otruł głównego bohatera gazem wywołującym złudzenia i stany lękowe. Następnym niespodziewanym elementem w oglądanym filmie jest szczególna zamiana ról: gracz obserwuje, jak Joker – główny przeciwnik Batmana – wiezie go skutego do szpitala psychiatrycznego, choć początkowe sceny gry przedstawiały sytuację dokładnie odwrotną. Tak pozmieniane elementy wywołują efekt zdziwienia czy nawet dezorientacji – a jednocześnie wyjaśniają, że cała sekwencja zdarzeń jest halucynacją, a nie znanym już początkiem gry. Animację, która wyświetla się zaraz po omówionym efekcie technicznej deziluzji, należy rozumieć jako projekcję głęboko skrywanych lęków głównego bohatera, a więc przede wszystkim strachu przed porażką



Gra *Batman: Arkham Asylum*: metazabieg polegający na wyzyskaniu efektu technicznej deziluzji.



w konfrontacji z Jokerem. Z tej sceny jasno wynika, że główny bohater obawia się także bardzo poważnych konsekwencji, jakie jego przegrana przyniosłaby miastu Gotham. Lęk uwidacznia się w nowym znaku widniejącym na niebie. Zwykle reprezentujący Batmana, niezłomnego obrońcę Gotham, teraz – w odwróconej postaci – oznacza terror i strach panujące nad tym miastem.

Zarówno wskazana zamiana ról, jak i ciekawa reinterpretacja znaku utrwalonego w kulturze popularnej nie byłyby tak interesujące, gdyby nie poprzedzający je – bardzo efektowny i zaskakujący – zabieg

Gra *Batman: Arkham Asylum*. Po lewej – znak Batmana widoczny w filmie rozpoczynającym grę. Po prawej – fragment animacji imitującej intro. Widać tu odwrócony znak układający się w złowieszczą maskę.

formalny. Autorzy *Batman: Arkham Asylum* w twórczy sposób wykorzystali bowiem strukturę technicznej deziluzji. Na przedstawionym wcześniej zrzucie ekranu (zob. ilustracja 2) ujęcie wygląda tak, jakby obraz generowany przez komputer lub konsolę był nieprawidłowo wyświetlany na ekranie, prawdopodobnie przez wadliwe działanie podzespołów samego urządzenia. W istocie jednak ta pozorna usterka (a więc zabieg wypracowany na najbardziej technicznym poziomie) jest innowacyjną reprezentacją sposobu postrzegania, percepcji głównego bohatera: chwila, kiedy obraz zastęga i staje się nieczytelny, jest niczym innym jak tylko momentem, w którym główny bohater całkowicie ulega halucynacjom lub po prostu traci przytomność (dlatego też możliwa jest przedstawiona później zamiana ról). Oznacza to, że zdarzenie z diegetycznego poziomu tekstu (zatrucie bohatera, zakłócenie jego aparatu percepcyjnego) uzyskuje swoją reprezentację w warstwie technologicznej – tej samej, która w ogóle umożliwia graczowi dostęp do symulowanej rzeczywistości.

Gdyby szukać analogii dla tego zabiegu na gruncie literatury, należałoby się odwołać do zabiegów nie na poziomie narracji, ale na poziomie druku – a więc znowu do jak najbardziej technicznego, fizycznego aspektu tekstu, który zazwyczaj pozostaje semantycznie nacechowany. O tej – uważanej zwykle za oczywistą – przezroczystości przekaznika pisze Maryla Hopfinger:

Od czasów Gutenberga książki – z poezją czy z prozą – były drukowane [...] zgodnie z konwencją, która miała zapewnić w opinii wydawców i czytelników neutralność tego środka przekazu, neutralność wobec pomyślanego bądź utrwalonego na piśmie tekstu. Utwór prozatorski drukowany był zatem jednolitą czcionką w regularnych wersach, jeden za drugim, strona za stroną, podzielony na akapity, a cała książka złożona z poszczególnych części, uzasadnionych merytorycznie i oddzielonych graficznie. [...] Taka monotonia form podawczych obowiązywała nie tylko w wydaniach książek, stosowana była także w prasie, która upowszechniała się pod koniec XIX wieku[7].

Gdyby więc omawiana scena została opisana w tekście prozatorskim, to odpowiednikiem analizowanego chwytu byłyby nie komplikacja na poziomie fabularnym, ale na przykład zmiana czcionki, jaką zapisano tekst (która to czcionka mogłaby na przykład stawać się niewyraźna czy wręcz nieczytelna), lub... usunięcie kilku stron z książki. Podobne zabiegi są wszakże stosowane w szczególnej odmianie tekstów artystycznych, którą – zgodnie z propozycją Zenona Fajfera – nazywa się liberaturą. Określenie to obejmuje – jak pisze Katarzyna Bazarnik – „dzieła, które świadomie wykorzystują materialne własności tekstu i książki do współtworzenia artystycznego przekazu”[8]. Autor tego pojęcia pyta retorycznie:

[7] M. Hopfinger, op. cit., s. 113.

[8] K. Bazarnik, *Liberatura: ikoniczne oka-leczenie literatury*, w: *Tekst-tura. Wokół nowych form tekstu li-*

terackiego i tekstu jako dzieła sztuki, red. M. Dawidek-Gryglicka, Kraków 2005, s. 23.

Czy [...] kształt okładki (o ile muszą być okładki), rodzaj papieru (czy innego materiału), kształt i kierunek pisma, format, kolor i liczba stron, słów, a może nawet liter nie powinny być przedmiotem refleksji twórcy jak każdy inny element jego dzieła, wymagający od niego nie mniejszej inwencji niż dobieranie rymów czy konstruowanie fabuły?[9]

Interesującym tekstem spełniającym kryteria liberackości jest chociażby powieść eksperymentalna *House of Leaves*[10] amerykańskiego pisarza Marka Z. Danielewskiego, w której m.in. różne typy dyskursów są zapisywane różnymi czcionkami (włącznie z zapisywaniem tekstu do góry nogami lub w lustrzanym odbiciu). Co więcej, występują tu regularne odpowiedniości między treścią tekstu a jego fizycznym zapisem, który czasem harmonijnie współgra z sytuacją przedstawianą w tekście, na przykład wtedy, gdy bohater przemierza wąski korytarz, tekst zostaje mocno ścieśniony i zajmuje bardzo niewielką część strony, zaledwie parę bardzo krótkich linijek (których z każdą stroną jest coraz mniej). Gdy bohater dociera do niskiego pomieszczenia i musi się tam czołgać – również tekst zostaje wizualnie spłaszczony: ogranicza się do dwóch nieco wydłużonych linijek[11].

House of Leaves oraz omówioną scenę z gry *Batman: Arkham Asylum* łączy więc to, że w obydwu wypadkach sytuacja fabularna uzyskuje swoją reprezentację w fizycznej warstwie utworu, która tym samym zostaje nacechowana semantycznie. Podstawowa różnica polega jednak na tym, że w powieści eksperymentalnej Danielewskiego podobne zabiegi są *zasadą* konstrukcji tekstu, natomiast w omawianej grze – mechanizm ów jest wyjątkiem. Dzięki temu, że zanalizowane zdarzenie tekstowe ma miejsce w *Batmanie* tylko raz – a więc nie poprzedzają go podobne zabiegi – możliwy jest bardzo silny efekt zaskoczenia: użytkownik nie ma podstaw, by spodziewać się takiej **tekstualizacji technologicznego aspektu nośnika** (inaczej niż u Danielewskiego, gdzie dominanta konstrukcyjna zostaje szybko ujawniona).

Tytułem uzupełnienia warto dodać, że próby wskazywania na fizyczny nośnik powieści oraz jego utekstowienia były podejmowane już dużo wcześniej i że – jak już wskazywałem – jest to tradycja od dawna obecna w kulturze. Ograniczenia artykułu nie pozwalają na stworzenie wyczerpującego katalogu takich dzieł, warto więc dla zilustrowania sięgnąć po przykład szczególnie instruktywny. Chodzi o słynną powieść Laurence'a Sterne'a *Życie i myśli JW Pana Tristrama Shandy*[12], której kolejne tomy były wydawane w drugiej połowie XVIII wieku. W powieści tej wśród wielu zabiegów można wskazać i te, gdy tekst jest przekreślany lub opuszczany; albo gdy są do niego wprowadzane rysunki komentujące właściwy tekst; czy wreszcie gdy

[9] Z. Fajfer, *Liberatura czyli literatura totalna (Aneks do „Aneksu do «Słownika terminów literackich»”)*, „FA-art” 2001, nr 4, s. 13.

[10] M.Z. Danielewski, *House of Leaves*, New York 2000.

[11] Ibidem, s. 442–458. Za dyskusję nad tymi przy-

kładami chciałbym podziękować Markowi Ostrowskiemu, który pisze doktorat poświęcony twórczości Danielewskiego.

[12] L. Sterne, *Życie i myśli JW Pana Tristrama Shandy*, przeł. K. Tarnowska, Warszawa 1958.

w tekście jest zamieszczona pusta strona, na której czytelnik powinien sam narysować portret pięknej wdowy Wadman („narysuj ją wedle własnego upodobania”[13]). Wszystkie te zabiegi również zwracają uwagę odbiorcy na sam nośnik tekstu.

Jeszcze bardziej adekwatną analogię dla sytuacji z gry *Batman: Arkham Asylum* można wskazać na gruncie kinematografii, a więc sztuki audiowizualnej. Dobrego materiału do analizy porównawczej dostarcza *Persona* w reżyserii Ingmara Bergmana. Zasadnicza fabuła tego filmu przedstawia relację tworzącą się między dwiema kobietami: aktorką Elisabet Vogler, która niespodziewanie i z niezrozumiałych powodów zamknęła się w sobie i przestała mówić, oraz opiekującą się nią pielęgniarką – Almą. Mniej więcej w połowie filmu ma miejsce szczególnie scena: pielęgniarka, zawiedziona tym, że Elisabet zdradza w listownej korespondencji szczegóły ich prywatnych rozmów, zmienia swoje (dotychczas życzliwe i pełne serdecznego oddania) nastawienie do podopiecznej. W chwili roztargnienia Alma tłucze butelkę, a następnie sprząta tylko część rozsypanego w ten sposób szkła, mimo (a może właśnie dlatego – widać wszak, że bohaterka czyni to po długim namyśle) że Elisabet może nastąpić na ostry kawałek szkła i dotkliwie się skaleczyć – co też faktycznie się dzieje. Po chwili zraniona aktorka patrzy na swoją towarzyszkę z wyrzutem, być może odgadując, że Alma celowo doprowadziła do tego bolesnego zdarzenia. Gdy kadr ukazuje wtedy twarz pielęgniarki, taśma przycina się, wygląda na przeciętą w pionie, obraz traci płynność, a w tle słychać dźwięk pracującego projektora kinowego. Po chwili na środku kadru widoczny jest efekt płonącej taśmy filmowej.

Po ustaniu tego efektu widz przez kilka sekund obserwuje pusty ekran, któremu towarzyszą dziwnie rozciągnięte, powtarzające się dźwięki – brzmi to tak, jakby nagranie z ludzką mową zostało puszczone od tyłu (warto zwrócić uwagę na analogię tych dźwięków do metalicznych pisków, które słychać, gdy omówiony efekt pojawia się w grze *Batman: Arkham Asylum* – można w nich posłyszeć dźwięk przypominający zniekształcony śmiech Jokera). Następnie oczom widza ukazuje się kilkunastosekundowa sekwencja chaotycznie zmontowanych scen, niezwiązanych z dotychczasową główną akcją filmu[14] (w tych pozornie niepowiązanych ze sobą scenach widać: postać diabła; uciekającą grupę ludzi; postać śmierci; zbliżenie na dłoń, w którą następnie wbijany jest gwóźdź; oraz zbliżenie na oko[15]). Po tym zaskakującym fragmencie następuje powrót do dotychczasowego miejsca akcji, a na

[13] Ibidem, s. 161–162.

[14] Sceny te są natomiast częściowo powtórzeniem sekwencji z prologu, stanowiącego wraz z zakończeniem metaklamrę kompozycyjną. Klamra ta nie wiąże się bezpośrednio z główną fabułą, ale otwiera jej nowe interpretacje.

[15] W rzeczywistości pierwsze trzy ujęcia są kadratami wziętymi bezpośrednio z innego filmu Bergmana –

Więzienia z 1949 roku. Cytowane tu sceny nie należą jednak do głównej akcji – są częścią filmowej farsy, którą oglądają Thomas i Birgitta Carolina, bohaterowie *Więzienia*. Wypowiedź reżysera na temat okoliczności powstania tej farsy – zob. I. Bergman, *Obrazy*, przeł. T. Szczepański, Warszawa 1993, s. 152–153.



ekranie ponownie pojawia się Elisabet – teraz jednak obraz jest przez około pół minuty nieostry, a ponadto wyświetlanemu filmowi brakuje płynności[16].

Podobnie jak całość twórczości Bergmana, tak i ta konkretna scena wydaje się otwarta interpretacyjnie. Jednym z uzasadnionych jej odczytań wydaje się to, według którego zabieg wywołujący w widzu wrażenie zniszczonej taśmy (najpierw rwącej się, później wypalającej się od środka) można rozumieć jako reprezentację percepcji Elisabet. Nie bez powodu taśma ulega rozdarciu, gdy w kadrze widoczna jest Alma – co więcej, efekt wypalanej rolki filmowej jest skoncentrowany na twarzy pielęgniarki, która staje się jego „źródłem”. W myśl tej interpretacji rozdarcie i dezintegracja taśmy filmowej oddają zatem to, jak rozdarty i zdeintegrowany staje się obraz Almy w oczach skaleczonej aktorki. Ponadto następująca po tej dezintegracji scena z postaciami diabła i śmierci, a także scena tortur (lub ukrzyżowania) mogą być rozumiane jako ekwiwalent cierpienia (zarówno fizycznego, jak i psychicznego) odczuwanego w tym momencie przez bohaterkę. Konsekwencje tego zabiegu okażą się jeszcze ciekawsze, jeśli przyjmie się interpretację filmu, wedle której Elisabet i Alma to tak naprawdę dwa aspekty tej samej

Persona, reż. Ingmar Bergman (Szwecja, 1966). Patrząc od góry, od lewej – pierwszy fotos ukazuje Almę tuż przed pojawieniem się omawianego efektu. Fotos nr 2 przedstawia zerwaną taśmę filmową. Fotosy nr 3 i 4 ukazują efekt płonącej taśmy – postępujący centrycznie – od środka twarzy Almy, by następnie na kilka chwil „unicestwić” taśmę filmową (a więc nośnik) i ukazać oczom widza biały, pusty ekran.

[16] Na autotematyczny charakter tych fragmentów zwraca uwagę m.in. L. Czapliński, *Motywy-klucze*

w *twórczości filmowej Bergmana*, w: *Ingmar Bergman*, red. J. Balbierz, B. Zmudziński, Kraków 1993, s. 63.

osoby[17]. Wówczas omawiana scena byłaby szczególnym momentem, w którym jednostka odkrywa w sobie siłę niszczącą (być może Freudowski *popęd śmierci*[18]), nastawioną na autodestrukcję. Rozszczępienie tego podmiotu znajdowałoby wówczas swoje odzwierciedlenie w braku ciągłości w materii filmowej, a scena tortur uzyskiwałaby nowe, dodatkowe znaczenie – wyrażałaby ból uświadomienia sobie przez podmiot swojej dwoistej, niezbornej natury[19].

Niezależnie od tego, jak rozumieć ten niezwykle fragment *Persony*, w świetle dotychczasowych rozważań najbardziej interesujący okazuje się **pozadiegetyczny** charakter zastosowanego tu zabiegu: percepcja postaci fabularnej (a więc przynależącej do świata diegetycznego) znajduje swój ekwiwalent na najbardziej podstawowym poziomie *samego przekaznika*. Podobny mechanizm rządzi chwytem wykorzystanym w grze *Batman: Arkham Asylum* – tam również użytkownik mógł odnieść wrażenie, że obróbce podlegała nie tyle treść przekazu, ile sam nośnik w swoim jak najbardziej technicznym, fizycznym aspekcie. Chociaż zatem Bergmanowska *Persona* i gra *Batman: Arkham Asylum* są tekstami z zupełnie różnych sfer kultury[20], to jednak w obydwu wykorzystano analogiczne zabiegi prowadzące do nadania znaczenia samemu środkowi przekazu, czyli do **semantyzacji materialnego wymiaru nośnika**.

Warto tu przywołać słowa Marshalla McLuhana (niezależnie od tego, czy przyjmujemy, czy odrzucamy medioznawcze koncepcje Amerykanina[21]). Jego twierdzenie, że „środek przekazu sam jest przekazem”[22] zyskuje bowiem w tym kontekście zupełnie nowe, odświeżone znaczenie: w analizowanych przykładach zostaje uwydatniony techniczny aspekt przekaznika – i to właśnie pozwala na osiągnięcie efektu deziluzji.

W wypadku gry wideo wskazywanie na to, że między graczem a światem diegetycznym znajduje się jeszcze medium, jest jednak

[17] W filmie można znaleźć wiele sygnałów sugerujących takie rozumienie relacji między bohaterkami. Najmocniejszym sygnałem jest jednak jedna z końcowych scen, w której w centrum kadru znajduje się twarz będąca szczególną hybrydą: jedna jej połowa należy do Elisabet, druga – do Almy.

[18] Zob. m.in. S. Freud, *Poza zasadą przyjemności*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 2005, m.in. s. 78–84.

[19] Inna – przynajmniej równie interesująca – hipoteza interpretacyjna mówi np. o mechanizmie wymiany osobowości między tymi dwoma niezależnymi bohaterkami. Zob. np. D. Fredericksen, *Bergman's „Persona”*, Poznań 2005, zwłaszcza s. 80–83.

[20] „*Persona* należy do najbardziej enigmatycznych i hermetycznych utworów w historii dwudziestowiecznej sztuki. [...] nazywano ją *Ulissesem* sztuki filmowej ze względu na wysoki stopień komplikacji jej struktury artystycznej”. T. Szczepański, *Zwierciadło*

Bergmana, Gdańsk 2007, s. 277; „*Persona* przeszła do historii kina jako rewelatorski eksperyment filmowy, a zarazem kulminacyjny punkt w twórczości Bergmana”. Ibidem, s. 282. Tymczasem *Batman: Arkham Asylum* to przede wszystkim gra komercyjna, głęboko zanurzona w kulturze popularnej.

[21] Przegląd krytycznej recepcji tekstów McLuhana w Polsce zob. np. w tekście: K. Kukielko-Rogozińska, *Naukowiec czy artysta? Polskie interpretacje poglądów Marshalla McLuhana*, „Kultura Popularna” 2014, nr 3 (nr 37). Jak zauważa autorka artykułu, „wieloletni spór o to, czy teksty McLuhana powinny traktować się jako pozycje stricte naukowe czy raczej jako rodzaj atrakcyjnej quasi-naukowej twórczości nie został dotąd jednoznacznie rozstrzygnięty”. Ibidem, s. 161.

[22] M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka, Warszawa 2004, s. 39–53.

sprzeczne z dążeniem do wrażenia *bezpośredniego* uczestnictwa. Wydobycie na pierwszy plan tego, że świat w grze ma charakter zapośredniczony przez płaszczyznę ekranową, należy uznać właśnie za czynnik emersyjny. Gracz, który widzi „popsuty” obraz w grze, traci poczucie iluzji, wynurza się z powrotem do fizycznego świata.

Akt chwilowej, **przeprowadzonej z premedytacją destrukcji tej iluzji bezpośredniego doświadczenia** nie oznacza jednak straty bezwrotnej: rekompensatą jest w tym wypadku uczucie zaskoczenia czy wręcz zadziwienia. Działa tu więc mechanizm, który można odnieść do **chwytu udziwnienia** – kategorii zrodzonej na gruncie formalizmu rosyjskiego[23]. W przedstawionym wypadku wykorzystanie elementu dającego się opisać jako pozorny błąd, jako semantyzacja nośnika służy bowiem wybitciu gracza z tego naturalnego (i bardzo przecież pożądanego) stanu umysłu i bezrefleksyjnego sposobu użytkowania gry. Tymczasem Wiktor Szklowski – wybitny teoretyk literatury – właśnie taki nieświadomy sposób postrzegania rzeczywistości określał mianem **automatyzacji** percepcji. Według rosyjskiego badacza schematyczne, konwencjonalne postrzeganie tego, co realne, sprawia, że życie przecieka nam przez palce i „przepada, zmieniając się w nicłość”[24]. Ratunkiem przed tą stopniową utratą rzeczywistości i atrofią otaczającego świata – sposobem na „wyzwalanie rzeczy z automatyzmu percepcji” – miałyby być według niego sztuka wykorzystująca właśnie „chwyt «udziwniania» rzeczy oraz chwyt formy utrudnionej, zwiększającej trudności i czas percepcji”[25]. Wśród analizowanych przez Szklowskiego przykładów na gruncie literatury trzeba wymienić gry słowotwórcze[26], „szczęgólne sposoby nazywania i [...] powiązania pojęć”[27], posługiwanie się metaforą („róznicuje się ją po to, ażeby zachować odczuwalną więź pomiędzy zjawiskiem a słowem”[28]) i metonimią[29] czy pozbawianie słów „ich zwykłego kontekstu”[30]. Omawiana technika artystyczna to zatem według rosyjskiego formalisty podstawowy środek sztuki, pozwalający ukazać rzeczy takimi, jakimi można by je zobaczyć po raz pierwszy; jakimi można by je postrzegać, gdyby nie konwencje, przyzwyczajenia i ustalone formy interpretowania rzeczywistości[31]. Chwyt miał być wprowadzany do dzieła po to, by złamać zasadę „oszczędności

[23] Z. Mitosek, *Formalizm rosyjski*, w: eadem, *Teorie badań literackich*, Warszawa 1995.

[24] W. Szklowski, *Sztuka jako chwyt*, przeł. R. Łużny, w: *Teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. S. Skwarczyńska, t. 2, cz. 3, Kraków 1986, s. 16. Zob. także idem, *Wskrzeszenie słowa*, przeł. F. Siedlecki, w: *Rosyjska szkoła stylistyki*, red. M.R. Mayenowa, Z. Saloni, Warszawa 1970.

[25] Idem, *Sztuka jako chwyt*, op. cit., s. 17.

[26] Idem, *Wskrzeszenie słowa*, op. cit., s. 61.

[27] Idem, *Odnowienie pojęcia*, w: idem, *O prozie. Rozważania i analizy*, przeł. S. Pollak, t. 2, Warszawa 1964, s. 256.

[28] Ibidem, s. 252.

[29] Idem, *Stylistyka zdziwienia*, w: idem, *O prozie...*, op. cit., s. 174.

[30] Idem, *Odnowienie pojęcia*, op. cit., s. 251.

[31] „Sztuka istnieje wśród powszedniości, ale po nowemu oświetla tę powszedniość, wydobywa konflikty, odejmując charakterystyce przedmiotu, nawet jego nazwie – znaczenia, do których przywykliśmy”. Idem, *Odnowienie pojęcia*, op. cit., s. 254. W innym tekście pisze Szklowski: „Życie bez zdziwienia to znaczy żyć nie widząc świata, a jego zjawiska zastępować umownością”. Idem, *Stylistyka zdziwienia*, op. cit., s. 174.

sił percepcyjnych”[32] i zmusić odbiorcę do refleksji nad językiem i nad światem albo – mówiąc inaczej – by świat *odzyskać*[33].

Różnica między analizowanymi przykładami udziwnienia polega na tym, że te przytoczone przez Szklowskiego koncentrowały się na ukształtowaniu warstwy językowej czy na sposobie prowadzenia narracji (np. na przyjęciu niezwyklej perspektywy narracyjnej, jak w analizowanym przez badacza opowiadaniu *Bystronogi* Lwa Tolstoja, gdzie świat ludzkich relacji jest przedstawiany z perspektywy konia[34]), podczas gdy istota omówionego fragmentu gry *Batman: Arkham Asylum* (ale też fragmentu *Persony*) polega nie na uniezwykleniu treści czy sposobu jej uporządkowania, lecz na wydobyciu technologii medium i nadaniu jej osobnego znaczenia. Niezależnie od tej różnicy, omawiany zabieg zastosowany w grze jest jednak bezspornie chwytem artystycznym. Jak pisze Michał Paweł Markowski: „Zamiast rozróżnienia treści i formy formalisci używali rozróżnienia materiału i chwytu. Materiał to wszystko, z czego artysta czerpie [...]. Chwył to zasada estetyczna, która przekształca materiał w dzieło sztuki”[35]. W tej perspektywie stosowanie podobnych metazabiegów jak opisany powyżej chwyt technicznej deziluzji pozwala **postrzegać grę jako współczesną przestrzeń eksploracji twórczych**[36].

Zanalizowanego w niniejszym artykule zabiegu pochodzącego z gry *Batman* z całą pewnością nie należy postrzegać jako typowego dla gier komercyjnych – twórcy sięgają po ten mechanizm bardzo rzadko. Przyczyna tkwi w tym, że – jak wskazałem wcześniej – iluzja bezpośredniego uczestnictwa w wydarzeniach jest stanem powszechnie postrzeganym przez graczy i twórców jako pożądany. Tymczasem techniczna deziluzja (wprowadzona do gry przypadkowo czy na zasadzie chwytu) wywołuje efekt odwrotny. Wśród nielicznych przykładów gier sięgających po ten zabieg (można do nich zaliczyć m.in. *FEZ* [Polytron Corporation; 2012]) *Batman: Arkham Asylum* jest przypadkiem szczególnym. Jest tak, ponieważ chwyt technicznej deziluzji pojawił się tu na zasadzie wyjątku, a nie stale stosowanego mechanizmu tekstowego, który determinowałby sposób odbioru całej rozgrywki. Wcześniejsze wydarzenia w dość długiej grze (ukończenie *Batmana* zajmuje kilka-

[32] Idem, *Sztuka jako chwyt*, op. cit., s. 16.

[33] Więcej na temat formalizmu rosyjskiego i chwytu udziwnienia zob. np. C. Ginzburg, *Making Things Strange: The Prehistory of a Literary Device*, „Representations” 1996, nr 10 (nr 56); D. Robinson, *Estrangement and the Somatics of Literature: Tolstoy, Shklovsky, Brecht*, Baltimore 2008.

[34] W. Szklowski, *Sztuka jako chwyt*, op. cit., s. 18–20.

[35] M.P. Markowski, *Formalizm rosyjski*, w: A. Burzyńska, M.P. Markowski, *Teorie literatury XX wieku. Antologia*, Kraków 2007, s. 121.

[36] Dodatkowym potwierdzeniem tej tezy jest teoria amerykańskiego filozofa estetyki i krytyka sztuki

Clementa Greenberga, według którego przeżycie estetyczne opiera się w znacznej mierze „na wzajemnej grze oczekiwania i satysfakcji” i na wiążącym się z tym „elemente niespodzianki”. Niespodzianka ta nie może być jednak całkowicie nieprzewidywalna – musi znajdować uzasadnienie w obrębie całego dzieła (element zaskoczenia w *Batman: Arkham Asylum* był umotywowany na poziomie fabularnym – przyczyną i uzasadnieniem było otrucie bohatera). C. Greenberg, *Obrona modernizmu*, wyb. i red. G. Dziamski, przeł. G. Dziamski, M. Śpik-Dziamska, Kraków 2006, s. 125–133.

naście godzin) nie zapowiadają zastosowania takiego zabiegu poza-diegetycznego – i zabieg ten nie zostaje później powtórzony. Dzięki swojej jednorazowości omawiany mechanizm jest przykładem z jednej strony bardzo efektywnym, a z drugiej – szczególnie instruktywnym dla badacza.

Intencjonalne wykorzystanie technicznej deziluzji przedstawione w niniejszym tekście nie jest jedynym zabiegiem emersyjnym, jaki da się wskazać w grach; pokrewny charakter mają także inne mechanizmy (m.in. wytwarzanie dystansu ironicznego, burzenie czwartej ściany, opieranie rozgrywki na próbach palimpsestowych), które analizowałem w osobnych artykułach^[37]. Repertuar chwytów, które celowo zmniejszają wrażenie zanurzenia użytkownika w cyfrowej rzeczywistości, jest zatem szerszy. Należy się też spodziewać, że autorzy gier – zwłaszcza projektanci gier niekomercyjnych – będą ten repertuar twórczo rozszerzać. Na tym tle chwyt technicznej deziluzji i jego wykorzystanie w *Batman: Arkham Asylum* sytuuje się z całą pewnością jako przykład wyjątkowy – zarówno z perspektywy gracza, jak i badacza cyfrowych tekstów kultury.

[37] P. Kubiński, *Immersion vs. emersive effects*, op. cit.; idem, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, op. cit.