

Miasto – bohater – idea, czyli postmodernistyczne tożsamości w *Batman: Arkham City*

JUSTYNA JANIK

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

Abstract

City – hero – idea: postmodern identities in *Batman: Arkham City*

The aim of the article is to present how space in the modern video game is under the significant influence of postmodern tendencies. The analysis of Arkham City (Batman: Arkham City, 2011), as an example of a virtual city-idea, allows the author to explore the contemporary identity strategies which are hidden in the city structure. Moreover, the scrutiny of these strategies has been placed in the wider context of the experience of the present-day city. Its emphasis is on not only the aesthetic/architectonic parallels, but also the mutual influence of the individual and his living space.

KEYWORDS: *video game, city, postmodern identity, space*

1. Wprowadzenie

Miasto, jako struktura mentalno-urbanistyczna, wymyka się oczywistym ramom fizyczności¹. Jest w związku z tym chyba najlepszym przykładem obrazującym myśl Henriego Lefebvre'a, według której ludzkie doświadczenie ma charakter przestrzenny i realizuje się w trzech aspektach: praktyki społecznej, reprezentacji przestrzeni i przestrzeni reprezentacji. Pierwsze pojęcie odwołuje się do przestrzeni, która posiada fizyczną formę ukształtowaną, ustrukturalizowaną i produkowaną przez społeczne działania człowieka. Drugie opisuje przestrzeń jako obszar abstrakcyjnych konstruktów opracowany przez badaczy i wtórnie nałożony na jej materialną powłokę. Natomiast trzecie odwołuje się bezpośrednio do pojęcia przestrzeni przeżytej, na którą składają się doświadczenia i refleksje jej użytkowników. W ten sposób przestrzeń fizyczna staje się symboliczna, pełna sensów nadawanych jej przez człowieka i kulturę. Jest płynna i dynamiczna, ciągle zmieniana przez ludzkie pragnienia i działania (Dziuban, 2008, s. 64–66). Wszystkie te rodzaje przestrzeni nakładają się na siebie, czasem ze sobą kolidując. Człowiek jednocześnie żyje w przestrzeni i sam ją wytwarza. Dlatego też miasto jest nie tylko konstrukcją architektoniczną i społeczną, ale również emocjonalną, której doświadczenie jest tak złożone, że z łatwością przenika do różnych obszarów twórczości kulturowej.

Napędzane właśnie takimi doświadczeniami twórców miasto, niezależnie od tego, czy pojawia się na kartach powieści, taśmie filmowej, czy w wirtualnym środowisku, zawsze jest abstraktem, konstruktem uzależnionym od kontekstu i dyskursu, który nim rządzi (Mazierska, 1999, s. 38). W trójwymiarowych grach wideo doświadczenie miasta jest bardziej złożone z powodu jego przestrzennej struktury i symulacyjnego charakteru. Ich interakcyjny charakter nie tylko skutecznie odróżnia je od wyżej wymienionych mediów, ale również zbliża do złożonego doświadczenia materialnego miasta.

Można wskazać wiele podobieństw w doświadczaniu przestrzeni miejskiej i środowiska gry wideo. Jednym z nich jest sposób eksploracji przestrzeni, często oparty na tworzeniu tzw. map mentalnych (Lynch, 1960), innym – manifestacja mechanizmów społecznych charakterystycznych dla współczesnego miasta. Gry wideo dzięki połączeniu dwóch sfer: fizycznej i wyobraźniowej tworzą środowisko, w którym jak w lustrze odbija się współczesność. Jeśli

¹ W artykule tym znajdują się fragmenty pracy magisterskiej, która powstawała w latach 2011–2013 w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego pod kierunkiem profesora Andrzeja Pitrusa. Tekst został poszerzony o zagadnienie ponowoczesnej tożsamości, a jego bibliografia uzupełniona. Wszystkich zainteresowanych szczegółową analizą porównawczą przestrzeni gry i przestrzeni miejskiej odsyłam do przeczytania całej pracy.

podążymy dalej za tym skojarzeniem i spojrzymy na wirtualne miasto jak na bohatera, a nie jedynie scenografię, to okaże się, że tak złożona i przesiąknięta emocjami struktura zyskuje swoją własną tożsamość, która w wielu przypadkach okazuje się odbiciem ponowoczesnych lęków mieszkańców wielkich miast.

2. Przedstawienia miast w grach wideo

Można mówić o różnych typach miast przedstawionych w grach wideo, a co za tym idzie, o różnych typach doświadczenia. Gdyby trzeba było wybrać dwie najpopularniejsze formy, byłyby to bez wątpienia miasto-symulacja, wprost manifestujące swoje podobieństwo do zrealizowanych urbanistycznych wizji, oraz miasto-idea, które skupia się na wizualnej reprezentacji stanów mentalnych człowieka, stając się często ukrytym bohaterem opowiadanej historii. W pierwszej kategorii wbrew pozorom nie znajdują się jedynie miasta znane z gier symulacyjnych, takich jak chociażby seria *SimCity* (Will Wright, Maxis i in., 1989–2014). Ich symulacyjny charakter wykracza poza relatywnie wierne odwzorowanie konkretnych mechanizmów podkreślających autentyczność środowiska gry, w tym praw fizyki, stosunków międzyludzkich czy upływu czasu. Równie ważnym elementem jest mimetyczność estetycznej reprezentacji samej miejskiej struktury. Najbardziej adekwatnym przykładem są miasta obecne w grach z cyklu *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal i in., 2007–2015). Na szczególną uwagę zasługują tu przede wszystkim odtworzone z dużym pietyzmem perły włoskiego renesansu, jak Florencja czy Wenecja. Jednakże pomimo podkreślanej przez twórców historycznej adekwatności, ciągle są one jedynie konstruktem, pewnego rodzaju impresją, która ma na celu pochwycić esencję materialnych pierwowzorów. Jakkolwiek rodzimej Florencji Ezia Auditore nie brak charakteru, podobnie jak pozostałym „adaptacjom” znanym z serii o włoskim asasynie, to miasta te wydają się jedynie piękną scenografią dla poczynań protagonisty, w eksploracji której gracz może zanurzyć się bez reszty. Struktury takiej nie można nazwać jeszcze miastem-idea, ponieważ te są również, jeśli nie przede wszystkim, miastami-bohaterami.

Zgoła inaczej niż w serii *Assassin's Creed* sprawa przedstawia się w *Batman: Arkham City* (Rocksteady Studios, 2011), gdzie to właśnie miasto jest głównym bohaterem gry. Wydarzenia fabularne jedynie uzupełniają związane z nim doznania, a postacie dramatu są aspektami jego „osoby”, które ukazują złożoność jego charakteru. Nie jest to oczywiście odosobniony przypadek w świecie gier wideo. Można tu wymienić *Liberty City* znane z gier *Grand Theft Auto* (Rockstar North, Rockstar Leeds, 1997–2016), wizje upadłych utopii

z serii *BioShock* (Rockstar North i in., 2007–2013) – Rapture oraz Columbię, czy niepokojąco współczesną antyutopię z *Mirror's Edge* (EA DICE, 2008). Oczywiście przykłady w tej kategorii można mnożyć. Ich liczba jednakże wskazuje na ciekawą tendencję dotyczącą wirtualnych miast-idei. W zdecydowanej większości są to przedstawienia przestrzeni dystopijnych, zdeformowanych, pochłoniętych przez zło, brzydkich światów, w których nikt nie chce żyć (Kopaliński, 2004), lub antyutopii, przeciwieństw doskonale zorganizowanych rajów, które są raczej przykładami rozliczenia z niespełnionych futurystycznych obietnic oraz rezygnacji z optymistycznych ideałów (Wojtczak, 1994). Tak zbudowana przestrzeń miejska zawsze jest w pewnym stopniu odbiciem lęków współczesnego człowieka. Gry wideo robią to samo, co literatura *science fiction*: poprzez wrzucenie odbiorcy w świat pozornie taki sam, ale rządzący się innymi prawami, otwierają go na nową analizę codziennej rzeczywistości. Pozwalają dostrzec jej tymczasowość i nie jest tutaj ważne, czy konkretny utwór przedstawia dezintegrację czy odnowienie świata. Ważne, że potrafi zaszczerpić w człowieku poczucie historyczności, jak i ulotnej świadomości życia w ciągłej terażniejszości (Paik, 2010, s. 13). Dlatego też miasta-bohaterowie to monumentalne i wszechogarniające struktury, które bezpośrednio wpływają na bohaterów, skutecznie ich definiując. Sytuacja ta przypomina tak zwane *city films* z lat 20. XX w., w których miasta również wysuwały się na pierwszy plan. Najbardziej znanym przykładem jest bez wątpienia *Metropolis* Fritza Langa (Mazierska, 1999, s. 39–40), które do dziś jest natchnieniem dla wielu twórców. Trudno nie zauważyć inspiracji tą konkretną metropolią w konstrukcji całego mitu Gotham City, którego ruiny gracz może eksplorować w *Batman: Arkham City*; Inspiracji znacznie wykraczającej poza wizualne cytaty.

3. Arkham – współczesna dystopia w *metapolis*

Akcja gry *Batman: Arkham City* rozgrywa się podczas jednej bardzo długiej nocy w ruinach slumsów Gotham City zniszczonych przez trzęsienie ziemi. Za sprawą burmistrza, Quincy'ego Sharpa, gruzy zostały zmienione w gigantyczny zakład penitencjarny nazwany na cześć starego szpitala psychiatrycznego – Arkham. Teren został otoczony murem, zamontowano nowy monitoring i płoty pod napięciem. Praworządni mieszkańcy zostali przesiedleni do nowej części Gotham, a na ich miejsce pojawili się więźniowie. Nowy status miejsca podkreśla transparentną dotąd metaforę, jaką było i w zasadzie ciągle jest Gotham, a więzienne elementy tylko uwydatniły jego prawdziwy charakter. Życie nie zmieniło swojego rytmu. Tylko rzeczywistość przybrała bardziej

przerysowaną formę: nieliczni praworządni mieszkańcy (w grze określani jako więźniowie polityczni) są gnębieni przez przestępczą większość, a strażnicy, których zadaniem było utrzymywanie porządku, są tak brutalni, że czasami jedynie mundur odróżnia ich od osadzonych tam kryminalistów. Jedyną osobą, której miejsce w społeczności pozostało takie samo, jest Batman.

Ta karykaturalna więzienna struktura wcale nie jest tak odległą od wizji współczesnego miasta. Przerażeni ideą trudnego do zdefiniowania, a co za tym idzie całkowicie nieprzewidywalnego obcego, praworządni obywatele z pozoru czystych i bezpiecznych miast sami zamykają się w odgrodzonych murami strzeżonych osiedlach. Wydziela się w ten sposób przestrzeń, którą można uznać za swojską, chociaż w strukturze niewiele różni ją od więzienia. Ta psychoza, strach przed złem z wewnątrz, jest również obecna w przestrzeniach publicznych, ogólnodostępnych. To właśnie w nich panoptyczne oko miejskiego monitoringu wraz z innymi wymyślnymi mechanizmami pilnują, by nic nie zakłóciło spokoju praworządnych mieszkańców. Można nazwać to zjawisko architekturą lęku, która jako dominujący element krajobrazu miast staje się odbiciem człowieka uwikłanego w ponowoczesność (Bauman, 2007, s. 107–125). Gotham, jedno z najbardziej ikonicznych miast w kulturze popularnej, już w momencie swojego pojawienia się w 1940 roku na stronach komiksu DC *Batman #4* miało być zwizualizowaną kumulacją lęków mieszkańców wielkich miast. Tym samym, trochę mimochodem, stało się zapowiedzią wspomnianych tendencji urbanistyczno-społecznych.

Gotham, stojące na przekłętej indiańskiej ziemi, przez lata było świadkiem wielu brutalnych zbrodni, chociaż w urbanistycznych zamierzeniach miało być bastionem cywilizacji walczącej z chaosem natury. Jego struktura była pomyślana jako rodzaj groźby, przypominającej mieszkańcom o przestrzeganiu zasad. Nawet jego architektura miała być wizualnym symbolem stałości prawa i niezłomności sprawiedliwości. Jednak każda epoka odcisnęła na nim swoje piętno. Z upływem lat zło, które miało nie mieć wstępu do miasta, zostało zamknięte wewnątrz jego murów (Greenberger, 2008, s. 155–156). Dlatego też metafora, jaką jest w gruncie rzeczy miasto Arkham, wydaje się niezwykle trafiona.

Wirtualna adaptacja Arkham kontynuuje komiksową tradycję Gotham – miasta, w którym granica między fizyczną formą a duchowym przeżyciem jej struktury zaciera się. Te dwie płaszczyzny Ewa Rewers (2005) nazywa odpowiednio *polis* i *metapolis*. Pierwsza jest zrealizowana i zorganizowana według administracyjno-urbanistycznych założeń, druga natomiast oparta na ludzkim subiektywnym i intersubiektywnym doświadczeniu. Obie płaszczyzny są ze sobą na stałe związane, chociaż dla niektórych osób więź ta pozostaje ukryta (s. 297–298). Dzieje się tak głównie za sprawą trudnej do uchwycenia

koncepcji *metapolis*, która jest związana ze sferą ludzkich przeżyć. Jest ona heterogeniczną, myślową konstrukcją, w której przestrzeni:

Duch krajobrazu, doświadczenie geometrii form przestrzennych miast oraz przeżycia przebywających w nim ludzi stanowią na tej płaszczyźnie nierozdzieloną całość (s. 298).

Metapolis jest zatem wszystkim tym, co sprawia, że konkretne miasto posiada unikalny charakter. Można w tej interpretacji pójść dalej i zaryzykować stwierdzenie, że w omawianej tutaj koncepcji miasta-idei to *metapolis*, a nie *polis* jest dominującym składnikiem. Analizując pod tym kątem Gotham/Arkham można zauważyć, że jego przestrzeń jest odbiciem różnych, skumulowanych w jednym miejscu stanów mentalnych jego mieszkańców. Prawdopodobnie tę można zauważyć już na poziomie architektonicznego projektu: dekoracyjność i wystawność architektury *Art Nouveau* z jednej strony kontrastuje z dystopijną rzeczywistością, ale z drugiej umonumentalnia przeszłość. Arkham jest grobowcem dawnego Gotham. Gracz, eksplorując przestrzeń gry, tak naprawdę odwiedza cmentarzysko wspomnień, a rozgrywka przypomina sentymentalną podróż do czasów świetności. Miasto staje się realną przestrzenno-mentalną bazą danych o przeszłości. Na każdym kroku można odkryć ślady minionej historii, chociaż gracz często musi mieć wprawne oko. Co więcej, jest wręcz zmuszony do bliższego zapoznania się z dawnym Gotham, ponieważ stanowi ono treść części łamigłówek Człowieka-Zagadki.

Oprócz zbierania trofeów, które w postaci zielonych oraz różowych pytańników porozrzucane są w świecie gry i często można je zdobyć dopiero po rozwiązaniu wyzwań przestrzenno-logicznych, gracz musi zmierzyć się z jeszcze jednym rodzajem pomysłowych zadań złoćyńcy. W środowisku gry twórcy ukryli rekwizyty, których znalezienie jest odpowiedzią na zagadki Riddlera. Poprzez wykorzystanie już istniejących w strukturze miasta elementów stał się on w pewnym sensie przewodnikiem podpowiadającym graczowi, gdzie patrzeć, by odkryć historię. Mamy zatem na wpół wyblakłe plakaty cyrkowe, które przypominają o tragicznym losie rodziny Graysonów, odkrywamy miejsce parkingowe komisarza Gordona i zgubione atrybuty złoćyńców lub ich stare kryjówki. Część zagadek dotyczących ukrytych elementów polega na znalezieniu namalowanego w przestrzeni miasta pytania – znaku firmowego Człowieka-Zagadki, który może zostać dostrzeżony jedynie z odpowiedniej perspektywy w tak zwanym „trybie detektywa”. Tryb ten umożliwia graczowi zauważanie łatwych do przegapienia rzeczy. Dzięki tak skonstruowanym zagadkom przestrzennym wirtualne miasto zaczyna być zróżnicowaną i skomplikowaną strukturą, którą gracz musi sobie przyswoić, a nie jedynie zbiorem niezwiązanych ze sobą lokacji. Co ciekawe, rozwiązanie obu typów zagadek

nie daje właściwie żadnych wymiernych korzyści. Mają one głównie kolekcjonerski charakter (jedynie do pewnego momentu służą do odblokowywania kolejnych zadań Człowieka-Zagadki), a ich jedynym celem jest odkrywanie historii, która bezpośrednio wpłynęła na tożsamość miasta. Jest to przykład wyjątkowo sprawnie przemyconego mechanizmu znanego głównie z gier czysto eksploracyjnych.

W miarę rozwoju fabuły, podążając za ukrytymi zagadkami, gracz dosłownie wkracza coraz głębiej w mistyczną historię Gotham. Przemierzając na wpół zniszczone tunele metra, odkrywa opuszczone Miasto Cudów, znane również jako część Starego Gotham. Ta obietnica bajecznej utopii okazała się zapomnianym grobowcem futurystycznych idei z końca XIX w., ponurym świadectwem, że realizacja pewnych koncepcji jest łatwiejsza od ich utrzymania. Nad całością struktury wznosi się monumentalna Wieża Cudów, która jest wytworem jeszcze wierzącej w technologiczny postęp minionej epoki. Swoim panoptycznym charakterem z jednej strony przypomina o obecności władzy więziennej (jest centrum operacyjnym jednego z administratorów więzienia, psychiatry Hugo Strange'a), z drugiej jest pamiątką po bardziej niewinnych, pełnych nadziei czasach. Choć sam mechanizm wydaje się podobny do analizowanej przez Michela Foucaulta (1993) figury panoptikonu, to po bliższej analizie sytuacja w Arkham okazuje się jej wypaczeniem. Pomimo centralnej pozycji i pomocy wszechobecnego monitoringu władza nadzorcza wydaje się zbyt pochłonięta realizacją swoich planów, by pilnować porządku. Więźniowie są natomiast całkowicie oswojeni z penitencjarną strukturą i nie tylko świadomie akceptują obecność władzy, ale przy tym kontynuują swoje kryminalne zachowania. Mechanizm służący kontroli przestał być dominującym elementem struktury i stał się tylko jednym z fragmentów jej płynnej tożsamości. Nie zmienia to jednak faktu, że Wieża Cudów wciąż unosi się ponad spowitym wieczną nocą Arkham, a z jej wierzchołka rozpościera się widok na odbudowane Gotham – nowe, błyszczące neonami i reflektorami miasto, choć z pozoru na wyciągnięcie dłoni, to jednak niedostępne. Oglądane z perspektywy wieży, która swoimi fundamentami sięga Miasta Cudów, wydaje się skazane na takie samo zniszczenie i zapomnienie.

4. Ponowoczesność w dystopijnych tożsamościach

Choć zaprojektowane z modernistycznym rozmachem, Gotham/Arkham City jest przede wszystkim wizualizacją tych bardziej pesymistycznych idei postmodernistycznego miasta. Jak pisze Jerzy Szyłak (2003):

Architektura w Gotham City jest postmodernistycznie eklektyczna i mówi nam o zagubieniu się człowieka w wielkomięjskiej dżungli, każe myśleć o klaustrofobicznym zamknięciu wśród tych ścian i o zachowaniu norm (w szerokim znaczeniu tego słowa) (s. 43).

Wydaje się jednak, że ta miejska metafora kondycji człowieka współczesnego czerpie więcej z ciągle zmieniającej się, opartej na chwili ponowoczesnej tożsamości (Bauman, 1996, s. 150–151). Przestrzeń Arkham została zaprojektowana w taki sposób, by zmusić gracza do ciągłej dekonstrukcji i rekonstrukcji znaczeń – użytkownik ma błędzić w gąszczu ukrytych sensów i powoli odnajdować się w nich. Na ruinach uporządkowanej przeszłości wyrosła kolejna struktura, która odrzuca klasyczne sposoby myślenia o mieście, zakładające jego zorganizowanie wokół z góry narzuconego punktu. Chaotyczne i zdecentralizowane, miasto nie szuka dla siebie jednej tożsamości, ale pragnie wielu, z których każda będzie tak samo aktualna i prawdziwa.

Wrażenie to, spotęgowane wspomnianym już brakiem jednego określonego z góry centrum, podkreślone jest również przez bardzo wyraźny podział przestrzeni miasta. Każda dzielnica jest opanowana przez innego złoczyńcę i zaaranżowana wedle jego gustu. Adwersarze Batmana, zresztą jak i on sam, są postaciami-archetypami, które fetyszyzują swoje zamaskowane tożsamości. Dlatego też miasto przypomina dzieło szalonego scenografa, który lubi w magazynie porządkować rekwizyty tematycznie. Ludzie, budynki, a nawet całe dzielnice „noszą” się wedle gustu swoich przywódców. Dzięki temu w mieście nie znajdziemy fizycznych barier, które oddzielałyby gangi od siebie. Jest to zabieg celowy, który miał uczynić podróż między kolejnymi terytoriami jak najbardziej płynną, a tym samym dać poczucie fizycznego przejścia w inną przestrzeń emocjonalną (Grayson, 2011). Dlatego doświadczenie Arkham jest tak schizofreniczne: już na początku gracz trafia do budynku sądu, gdzie Dwie Twarze prowadzi swoje pseudosprawiedliwe rozprawy; zwiedzamy epatujące zdezwuowaną elegancją Iceberg Lounge Pingwina; skaczemy po dachach budynków, ozdobionych jaskrawymi neonami, by wpaść w toksycznie kolorowo przystrojoną przestrzeń huty, gdzie swoją siedzibę ma Joker. A podczas całej naszej wędrówki miasto powoli przykrywa warstwa świeżego śniegu, będąca znakiem obecności Mr. Freeze’a.

Ta płynność przestrzeni miasta Arkham jest również odbiciem płynności tożsamości we współczesnym społeczeństwie: niedookreślonej, zawieszanej w wiecznym teraz, zmuszonej do ciągłego balansowania między różnymi formami swojej indywidualności. Społeczeństwo to można nazwać społeczeństwem jednostek. Pojęcie jednostki jest tutaj kluczowe. Konstruując metaforę opartą na opisie atomu, Zygmunt Bauman (2007) definiuje ją jako

skomplikowaną, heterogeniczną strukturę złożoną z elementów nadzwyczaj niespójnych, utrzymanych w niepewnej i dość kruchej jedności dzięki połączonemu oddziaływaniu sił dośrodkowych i odśrodkowych, przyciągania i odpychania, które zapewniają dynamiczną, zmienną i zawsze zagrożoną równowagę (s. 33).

Trudno w tym opisie nie zauważyć podobieństwa do przestrzeni miasta, która – równie krucha i pozornie niestała – wydaje się niezwykle uporządkowana w swym chaosie. Co więcej, to wrażenie ciągłej konstrukcji i dekonstrukcji tożsamości Arkham potęgowane jest nie tylko poprzez wielość i różnorodność dzielnic, ale przede wszystkim poprzez postmodernistyczną przesadę, która buduje ich unikalny charakter. Złożone z niemal nieskończonej liczby cytatów, stara się za wszystkich sił nawiązać nie tylko do historii uniwersum Batmana, ale i przedstawić w przerysowany sposób strachy i fobie dzisiejszego mieszkańca wielkich metropolii. Nie wyśmiewa ich jednak. Dlatego też Arkham bliżej do pastiszu współczesnego miasta, niż do jego parodii. Nie krytykuje, nie ośmiesza, a jedynie nasycza do granic możliwości cechy charakterystyczne, dążąc tym samym do bycia niczym więcej niż postmodernistyczną kopią (Jameson, 1998, s. 190–213).

W kontekście strachu warto również zauważyć, że Arkham przyjmuje strukturę labiryntu: w płataninie wąskich ulic strzeliste budynki ograniczają pole widzenia, potęgując wrażenie czyhającego za każdym rogiem niebezpieczeństwa. Co jakiś czas można natknąć się na zasadzkę, minę reagującą na ruch, ale i ukryte trofeum Człowieka-Zagadki. Mimo niebezpieczeństw w tej labiryntowej przestrzeni postać gracza musi poruszać się sprawnie i szybko. Czasem robi to majestatycznie, niemal popisując się; innym razem pospiesznie, niechlujnie, by zdążyć na czas odebrać telefon od Zsasza i tym samym uratować ludzkie życie.

Jednakże labirynt nie oznacza jedynie pełnej niebezpieczeństw struktury – jest to również, a może i przede wszystkim, droga do odkupienia, której przebycie wyzwala bohatera z ram doczesnych ograniczeń (Eliade, 1993, s. 366–367); wynosi go ponad przeciętność i pozwala poczuć przedsmak Raju, jakim jest wolna, nieograniczona przestrzeń. Takim bohaterem Arkham City jest oczywiście Batman, który sam siebie skazuje na życie w tym labiryncie, czekając na swoje odkupienie, które nigdy nie nastąpi. Nawet po skończonej grze, Batman-awatar postanawia zostać w pogrążonym w wiecznej nocy mieście. Na poziomie rozgrywki jest to zabieg, który ma umożliwić graczowi na płynny powrót do niezbadanego jeszcze w pełni świata gry. Jednak to działanie nie pozostaje bez wpływu na interpretację historii i postaci Mrocznego Rycerza. Batman, zatracając się dobrowolnie w przeszłości, nie chce oddalić się z miejsca, które go zdefiniowało, odmawiając sobie tym samym szansy na inne życie.

Otulony w kostium w kolorze mroku, bohater wybiera dachy jako swoje naturalne środowisko. Co więcej, za sprawą swej peleryny może szybować. Z tej boskiej perspektywy staje się nie tylko zbawcą, ale i władcą Arkham, ponieważ jako jedyny jest w stanie pojąć jego pełną paradoksów, wielowymiarową strukturę. Jego obecność podkreśla wertykalną naturę miasta, w którym władza ma siedzibę w górnych poziomiach, a na dole, tak jak we wspomnianym już *Metropolis*, żyje lumpenproletariat (Mazierska, 1999, s. 41). Rozbudowana mechanika ruchu podkreśla dynamizm przestrzeni miasta. Niezależnie od tego, czy gracz bada podziemne tunele, czy szybuje nad dachami budynków, zawsze spotyka się z podobnym stopniem złożoności struktury. Podobnie jak w analizowanym przez Scotta Bukatmana (1993, s. 121–137) *Łowcy androidów* (Ridley Scott, 1982), miasto zarówno na poziomie detali, jak i panoramy jest stale fluktuująca formą, w której o dominację walczą chaos i porządek. A gracz-Batman, którego celem jest obserwacja i ochrona Arkham, dzięki zróżnicowanej mechanice gry jako jedyny posiada umiejętności pozwalające na dostrzeżenie prawdziwej natury miasta. Na zakończenie warto zaznaczyć, że Gotham (jako nazwa czy też przydomek) pojawiała się w kontekście różnych miast na długo przed powstaniem historii o Batmanie. Pierwsze było istniejące do dziś małe angielskie miasteczko, które według różnych podań miało być zamieszkałe przez szaleńców, czy też ludzi sprytnie to szaleństwo dla własnej korzyści udających (Lowbridge, 2014). Potem stało się określeniem Nowego Jorku i jako metafora tej metropolii trafiło na łamy komiksów. Niemalże od samego początku było przedstawiane jako przykład wielkiego, nowoczesnego, ale i pochłoniętego przez zło miasta. Popkultura przekłęła Gotham zamykając w jego murach ponowoczesne wielkomiejskie fobie i tym samym na zawsze napiętnowała jego mieszkańców. Dziwne, często śmiertelne wypadki, a nawet przypadki obłądzenia zdarzają się w Gotham zdecydowanie częściej niż w innych miastach-ideach. W tej sytuacji bardzo wymowny jest fakt, że główny miejski zakład zamknięty, Azyl Arkham, od którego swoją nazwę wzięło miasto w grze, jest nawiązaniem do literatury H. P. Lovecrafta.

5. Zakończenie

Gotham/Arkham, jako przykład miasta-idei, jest ekstremalnym przypadkiem *metapolis*. Podczas gdy w fizycznych miastach subtelny balans między administracyjnie zorganizowaną architektoniczną formą a sferą trudnych do zauważenia i opisanego przeżyć zostaje zachowany, tak w tym przypadku takiej równowagi brak. Na pierwszy plan wysuwają się wszystkie charakterystyczne cechy *metapolis*. Kontrolowaną przez emocje mieszkańców i ukształtowaną

przez ich wspomnienia przestrzeń eksploruje się po części intuicyjnie, a nie tylko dzięki mapom. Reaguje ona również na wszelkie postępy narracji, zmieniając się wraz z opowiadaną historią. Taka płynność i dynamiczność zmian wydaje się być jedyną stałą cechą tożsamości Arkham/Gotham, która w dodatku manifestuje się nie tylko w wizualnej formie miasta.

Będąc eklektycznym zbiorem popkulturowych cytatów, miasto Batmana pozostaje w fazie ciągłej produkcji. Nie istnieje jedno Gotham: każde z mediów, czy to komiks, film, czy gra, każdy z dominujących w danym czasie trendów w kulturze lub społeczeństwie produkuje nową wersję tej metropolii. Ewa Rewers (2005), porównując ze sobą ponowoczesne miasto i koncepcje tożsamości, używa figury palimpsestu, która to kwestionuje samą postać twórcy, konstruktora:

Palimpsest należy bowiem do wszystkich, którzy zostawili na nim swój ślad, lecz nikt nie ogarnia całości zapisu, ponieważ zapisuje tylko jedną jego warstwę, a kolejne stadia inicjuje raczej przypadek niż rozum (s. 303).

Uwikłane w różnorodne dyskursy Gotham w tym nieustannym procesie zmiany zaczyna się powoli odwoływać do samego siebie. Podczas gdy historia zatacza kręgi, samo miasto znacząco przybliży się do bycia symulakrum. Pochwycone w wirtualne środowisko Arkham staje się miastem na miarę naszych czasów (Szyłak, 2000, s. 44). Przerysowane, pełne sprzeczności i chaosu odbija jak w krzywym zwierciadle nie tylko środowisko, w którym żyje współczesny człowiek, ale i jego samego.

LITERATURA

- Bauman, Z. (1996). Ponowoczesność, czyli dekonstruowanie nieśmiertelności. W: S. Czerniak, A. Szahaj (red.), *Postmodernizm a filozofia: Wybór tekstów* (s. 143–166). Warszawa: Instytut Filozofii i Socjologii, Polska Akademia Nauk.
- Bauman, Z. (2007). *Płynne życie* (tłum. T. Kunz). Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal identity: The virtual subject in postmodern science fiction*. Durham: Duke University Press.
- Dziuban, Z. (2008). Wytwarzanie przestrzeni. Między przestrzenią teorii a przestrzenią praktyki. W: Z. Rykiel (red.), *Nowa przestrzeń społeczna w badaniach socjologicznych* (s. 61–70). Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.
- Eliade, M. (1993). *Traktat o historii religii* (tłum. J. Wierusz-Kowalski). Łódź: Wydawnictwo OPUS.
- Foucault, M. (1993). *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia* (tłum. T. Komendant). Warszawa:

- Aletheia - Spacja.
- Grayson, N. (16 marca 2011). *The Dark Knight Returns: Rocksteady riddles Arkham City*. Online: <<http://www.vg247.com/2011/03/16/the-dark-knight-returns-rocksteadys-ginn-on-arkham-city/>> . Data dostępu: 20.08.2013.
- Greenberger, R. (2008). *The essential Batman encyclopedia*. New York: Del Rey/DC/Ballantine Books.
- Jameson, F. (1998). *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*. W: R. Nycz (red.). *Postmodernizm. Antologia przekładów* (s. 190–213). Kraków: Baran i Suszczyński.
- Kopaliński, W (2004). Dystopia. W: W. Kopaliński (red). *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych z almanachem* (s. 137). Warszawa: Muza.
- Kopaliński, W (2004). Kakotopia. W: W. Kopaliński (red). *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych z almanachem* (s. 247). Warszawa: Muza.
- Lowbridge, C. (1 stycznia 2014). *The real Gotham: The village behind the Batman stories - BBC News*. Online: <<http://www.bbc.com/news/uk-england-nottinghamshire-24760791> >. Data dostępu: 12.08.2015.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. Cambridge: MIT Press.
- Mazierska, E. (1999). *Janusowe oblicze filmowego miasta*. *Kwartalnik Filmowy*, 28, 38–53.
- Paik, P. Y. (2010). *From utopia to apocalypse: Science fiction and the politics of catastrophe*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Rewers, E. (2005). *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Szyłak, J. (2000). *Komiks i okolice kina*. Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- Wojtczak, D. (1994). *Siódmy krąg piekła: Antyutopia w literaturze i filmie*. Poznań: REBIS.

LUDOGRAFIA

- EA DICE (2008). *Mirror's Edge* [gra wieloplatformowa]. Electronic Arts.
- Irrational Games, 2K Australia, 2K Marin (2007 – 2013). *BioShock* seria [gry wieloplatformowe]. 2K Games.
- Rockstar North, Rockstar Leeds (1997 – 2016). *Grand Theft Auto* seria [gry wieloplatformowe]. Rockstar Games.
- Rocksteady Studios (2011). *Batman: Arkham City* [gra wieloplatformowa]. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Seria *Assassin's Creed* (2007 – 2015), a w szczególności:
- Ubisoft Montreal (2009). *Assassin's Creed II* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft.
- Ubisoft Montreal (2010). *Assassin's Creed Brotherhood* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft.
- Ubisoft Montreal (2011). *Assassin's Creed: Revelations* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft.
- Will Wright, Maxis i in. (1989 – 2014). *SimCity* seria [PC]. Maxis, Electronic Arts i in.

mgr Justyna Janik, kulturoznawca, doktorantka w Instytucie Sztuk Audiowizualnych, Uniwersytet Jagielloński, Kraków, kisia.janik@uj.edu.pl.

**Miasto – bohater – idea, czyli postmodernistyczne tożsamości
w *Batman: Arkham City***

Abstrakt

Artykuł jest próbą zwrócenia uwagi na postmodernistyczne tendencje towarzyszące kreowaniu przestrzeni w grach wideo. Analiza miasta Arkham (Batman: Arkham City, 2011) jako wirtualnego przykładu miasta-idei pozwala na zbadanie, w jaki sposób w jego strukturze manifestują się ponowoczesne mechanizmy tożsamościowe oraz w jaki sposób korespondują one z przestrzenią dzisiejszego miasta. Szczególny nacisk zostaje położony zarówno na podobieństwa warstwy architektoniczno-estetycznej gry i struktur miejskich, jak i na wzajemne oddziaływanie jednostki oraz otaczającego ją środowiska.

SŁOWA KLUCZOWE: gry wideo, miasto, tożsamość postmodernistyczna, przestrzeń