

Pomiędzy. Recenzja książki *Films and Games: Interactions*

Mirosław Filiciak

Uniwersytet SWPS Warszawa | miroslaw.filiciak@swps.edu.pl

Films and Games: Interactions to pozycja nietypowa i warto się przyjrzeć nie tylko jej zawartości – znaczący jest już sam fakt ukazania się takiego wydawnictwa. To katalog do wystawy, którą między 1 lipca 2015 a 31 stycznia 2016 roku można było obejrzeć w Deutsches Filmmuseum we Frankfurcie, jednej z ciekawszych europejskich instytucji zajmujących się historią (choć nie tylko) filmu, w Polsce znanej choćby z prezentowanej w Krakowie wystawy poświęconej twórczości Stanleya Kubricka. Ale ta książka to nie tylko katalog – można ją traktować jako byt całkowicie autonomiczny. Relacje gier i filmu zostały przedstawione w dwudziestu trzech esejach uzupełnionych wywiadami z filmowcami i twórcami gier. Wywiady, będące chyba najbardziej nierówną częścią tomu, to kolejny sygnał, że pomyślano go jako pozycję przystępną czy wręcz atrakcyjną.

Całość wygląda bowiem trochę jak *coffee table book*: twarda okładka, duży, zbliżony do A4 format, wysokiej jakości papier i piękne ilustracje czynią z książki po prostu ładny przedmiot. Zaprojektowano nawet nawiązujące do gier oznaczenia, które ułatwiają nawigację w tekście, a działy zastąpiło „poziomami”.

Po takim wstępie zapewne powinno pojawić się jakieś „ale”. Nic z tych rzeczy. Będąc udziałem *Films and Games* rozdarcie pomiędzy książką naukową a popularyzatorską – ale też pomiędzy książką do lektury a efektywnym albumem do kartkowania, który jednak niewygodnie trzymać przez dłuższy czas – stanowi kolejną manifestację napięć będących tematem tego tomu. Ale po kolei.

Gdy badania gier zaczynały nabierać zinstytucjonalizowanego kształtu, często pojawiającym się w tekstach i dyskusjach wątkiem była odrębność dyscypliny. Sam jako świeżo upieczony absolwent filmoznawstwa, który napisał pracę magisterską o grach, w roku 2000 z przejęciem uruchamiałem prostą flashową grę *Game Liberation* autorstwa Jespera Juula. Na ekranie startowym znajdował się następujący tekst: „Jesteś teoretykiem gier. Twoim zadaniem jest obrona gier (i samego siebie) przed imperializmem tysiąca teorii. Nawiguj przez cztery poziomy narratologii, psychologii, teorii filmu i patologii, kontrolując statek kosmiczny za pomocą myszki” (Juul, 2000). Choć dziś brzmi to nieco naiwnie, wtedy gra o badaniu gier, nieważne, jak prosta, wydawała się odpowiednim środkiem dla rewolucyjnych, jak sądziliśmy, zmian. Z dzisiejszej perspektywy widzę, że ludolodzy popełniali błąd podobny do tego, jaki stał się udziałem choćby zachłystujących się popkulturą przedstawicieli *cultural studies*. Zamiast zajmować się i tym, co elitarnie, i tym, co popularne, po prostu odwrócili wcześniejsze podziały, interesując się wyłącznie tym, co w kulturze „niskie”. Podobny gest był udziałem wielu badaczy gier na początku XXI wieku – reakcją na lekceważenie gier przez znaczną część świata akademickiego było po prostu odcięcie się od niego (w ubiegłym roku ostro wypunktował to Ian Bogost w tekście *Game Studies, Year Fifteen*). Wtedy ta książka nie mogłaby powstać, a na pewno nie w takiej postaci. Nie chcieliby jej badacze gier, a dla badaczy filmu gry nie były jeszcze równorzędnym tematem badań.

Ale sytuacja zmieniała się, a *Films and Games* jest tego najlepszym dowodem. I nie chodzi tu tylko o symboliczny gest (cieszymy się, Deutsches

Filmmuseum pochyliło się nad grami!), choć instytucjonalne osadzenie książki jest ważne w kontekście wciąż płodnego poznawczo zwrotu historycznego w humanistyce. Muzealna ekspozycja okazuje się dobrym pretekstem, by porozmawiać o grach i filmach, w których przeszłości nietrudno znaleźć wspólne wątki. Zresztą historyczna refleksja nad grami jest według mnie jedną z ciekawszych rzeczy, jakie wydarzyły się w ostatnich latach w obszarze, któremu poświęcony jest „Homo Ludens”. W dodatku projekt niemieckich muzealników zgrabnie pokonuje miliardy, na których grzędzie wiele organizowanych w tradycyjnych muzeach wystaw poświęconych grom, o czym pisze Raiphord Guins w świetnym *Game After: A Cultural Study of Video Game Afterlife* (2014). Tematem takich prezentacji są w istocie „gry w muzeum”, egzotyzowane jako dziwny gość w murach poważnej instytucji, którego obecność przeważnie legitymizowana jest nieudolnie stawianym pytaniem o traktowanie gier jako sztuki. W *Films and Games* poruszono wątek muzealny, przede wszystkim jednak gry potraktowane zostały jako równorzędny partner filmu, stając się dopełnieniem refleksji nad nim. I co z perspektywy badań gier ważniejsze: z pełną dbałością o zachowanie symetrii w tych rozważaniach.

W tomie wyodrębniono działy „Perspektywy badawcze”, „Adaptacje i wymiany”, „Transmedialne aspekty filmów i gier”, „Estetyka”, „Odbicia i reprezentacje”, „Kreatywne granie - mediacje ludyczne” oraz „Game Art”. Książkę otwiera znakomity tekst Britty Neitzel wpisujący się w archeologię systemów rozrywkowych początku XX wieku. Autorka przypomina, że gdy rodziła się kultura masowa, film i najszerzej rozumiane gry na poziomie estetycznym oddziaływały na siebie stosunkowo słabo (choć można byłoby wspomnieć np. o detektywistycznych *Preisrätsel-filme* Joego Maya. Dla nich kłamrą była właśnie formuła gry; intrygi nie wyjaśniano na ekranie, zagadkę mieli rozwikłać widzowie, na których czekały nagrody). Neitzel podaje liczne przykłady na to, że te media mają „wspólną historię związaną z industrializacją i towarzyszącymi jej przemianami społecznymi” (s. 19). Maszyny wrzutowe, które nietrudno powiązać z rozwojem późniejszych elektronicznych automatów, były częścią tego samego pejzażu, co kina, ale i wystawy światowe, rekonstrukcje egzotycznych miejsc i szeroko rozumiane „cuda techniki”; wszystkie stanowiły elementy kompleksu mechaniczno-rozrywkowego. Autorka

zwraca też uwagę, że np. mutoskop długo funkcjonował równolegle do kina, bo oferował inny rodzaj przeżycia – nie tylko możliwość obejrzenia ruchomych obrazów, ale też doświadczenie indywidualne, pozwalające samodzielnie wprawiać mechanizm urządzenia w ruch. Brzmi znajomo? Mam wrażenie, że ta perspektywa – mimo iż osadzone w niej prace Erkkiego Huhtamo (2005) oraz Jussiego Parikki i Jaakko Suominena (2006) opublikowano już przed dekadą – wciąż jest w badaniach gier obecna w sposób marginalny, choć w refleksji nad filmem dowodzi swej analitycznej wydajności. Marcus Stiglegger pisze z kolei o wspólnym dla kina i gier dążeniu w kierunku immersji, widocznym zwłaszcza od lat 70. To wtedy kino miało zacząć inspirować się grami cyfrowymi. Wątek ten rozwijają Petra Frochlich w tekście o grach wzorujących się na filmach i Boris Schneider-Johne, który relacje między mediami określa mianem „niekończącej się pętli”.

Choć badaczki i badacze gier podczas lektury *Films and Games* nie będą doznawać regularnych olśnień, w książce nie brak nieoczywistych wątków. W tekście otwierającym część poświęconą adaptacjom Andreas Rauscher pisze o historii filmowych adaptacji gier. Błyskotliwie odwołuje się m.in. do *How to Do Things with Videogames* Iana Bogosta i jego obrony niesławnego *E. T.* jako gry, która rozdrażniła graczy właśnie dlatego, że oddawała poczucie wyobcowania będące udziałem bohatera filmu Spielberga. Narzędziem pozwalającym to osiągnąć było zakwestionowanie pełnej kontroli nad postacią. Być może więc ta nieudana gra była adaptacją idealną? Rauscher przedstawia też efekty włączenia gier w opowieści transmedialne i prezentowanie w nich elementów fikcyjnych uniwersów, które nigdy nie były pokazywane na dużym ekranie. „Ta emancypacja gier od odniesień kinematograficznych, przy równoczesnym zachowaniu więzi tematycznej, kieruje nas ku spojrzeniu, w którym ani film nie patrzy już z góry na gry, ani gry nie patrzą z pogardą na przedludyczny ruchomy obraz. Możemy mówić raczej o docenieniu atutów różnych mediów” (s. 64). Te złożone relacje prezentuje Hans-Joachim Backe, szczęśliwie sięgając wstecz dalej, niż – jak się to przeważnie zdarza – do *Super Mario Bros* i filmów z lat 90. Backe wspomina też o nieoczywistym statusie prawnym gier, przypominając, że w roku 1982 Parker Brothers wydało *Star Wars: The Empire Strikes Back* (growy debiut *Gwiezdnych Wojen!*) w ramach licencji na... zabawki. W tej części książki pojawia się też uwaga, że i filmy,

i gry bywają adaptacjami tych samych dzieł, czego przykładem jest choćby *Władca Pierścieni*.

Zapewne najlepiej znanym ludologom autorem, którego tekst trafił do tego tomu, jest uznany ekspert od machinimy, Michael Nitsche. W tekście *Machinima's Potential* pisze on: „Odkąd gry wideo stały się częścią struktury społecznej i kulturowej, musiały stać się także częścią agendy politycznej – służą refleksji na temat społeczeństwa w ogóle. Ale przed tym procesem stoi wiele wyzwań” (s. 112). Amerykański badacz zastanawia się nad statusem machinim na tle innych filmów i wskazuje, że odrębność i oryginalność najłatwiej dostrzec w takich produkcjach, które formę wiążą z treścią, czyli odnoszą się do gier. W innych wypadkach machinima staje się po prostu kolejną techniką animacji. Tekst koresponduje z wywiadem z twórcą *Prince of Persia*, Jordanem Mechnerem, który mówi o używaniu tych samych technik animacji w filmie i w grach (słyszana z płynnie animowanej postaci bohatera pierwsza część PoP wyglądała tak dzięki przeniesieniu obrazu z wideo i zdjęciom wykonywanym techniką rotoskopii). To chyba najciekawsza z zamieszczonych w tomie rozmów, choć nawet w tych mniej udanych znaleźć można intrygujące fragmenty, takie jak wypowiedź twórcy legendarnie słabych adaptacji gier, Uwe Bolla. Pytany, czy chciałby zekranizować (choć to chyba nie najlepsze słowo) *GTA* albo *Uncharted*, Boll odpowiada: „Nie... One już są filmami. Skończyłem z adaptacjami gier” (s. 75).

Z kolei w dziale poświęconym zagadnieniom estetycznym znalazł się m.in. tekst Petera Moormana o muzyce w grach, wątku, który – gdyby nie aktywność Karen Collins – można byłoby uznać za niemal zupełnie marginalny w badaniach gier. Przedstawiony wywód nie tylko pokazuje wpływ przemian technologii na muzykę w grach, ale przedstawia też modułową konstrukcję kompozycji w nich wykorzystywanych i jej konsekwencje. Wskazuje – to z mojej perspektywy jednak najcenniejsze wątki w tej książce – na tradycję, przywołując bazę materiałów dźwiękowych wykorzystywanych podczas seansów kina niemego, ale też odwołuje się do muzyki współczesnej, ze Stockhausenem na czele. Chodzi tu jednak nie o sztukowanie „szlachetnego” rodowodu muzyki z gier, lecz jej ukontekstowanie. Szukając powiązań, w swej historycznej podróży Moorman dociera aż do roku 1535 i gry na bazie kompozycji *Ave Maris Stella*, którą opracował Ghiselin Danichert.

Wśród innych wątków w tomie pojawiają się również kwestie feministyczne, ale i „kreatywne” (na poziomie rozgrywki i modyfikacji) granie. Interesujące jest też zaprezentowane w tekście Niny Klein podejście do „letsplejów”: autorka pisze o nich jako o filmowych adaptacjach doświadczenia rozgrywki. Tom domykają rozważania na temat gier jako sztuki. Stephan Schwingeler w otwierającym ten „poziom” tekście *The Computer Game in Art Discourse* nie tylko referuje toczące się do tej pory dyskusje, lecz także wskazuje, jak problematyczna jest kwalifikacja sztuki poprzez powiązanie z medium. Zauważa też, że użycie gier w polu sztuki wciąż jest raczej incydentalne, a gry najczęściej stanowią element bardziej rozbudowanych instalacji. Powinno to chyba dać do myślenia uczestnikom sporu, który trudno sprowadzić do banalnego pytania o „artyzm” gier. Całość zamyka esej Stevena Poole’a o odrębności mediów i bezsensowności oczekiwania na growego *Obywatela Kane’a*.

Jak widać z powyższego wyliczenia, *Films and Games: Interactions* jest książką przekrojową – wywołuje wiele tematów, choć ich nie wyczerpuje. To zgromadzenie w jednym miejscu tylu kwestii związanych z przecięciami gier i filmu ma niewątpliwą wartość, zwłaszcza że choć o bliskich relacjach tych mediów pisze się od dobrego ćwierćwiecza (Kinder, 1991), wciąż pozostają one raczej przykładem przy omawianiu ogólniejszych procesów zachodzących w ekosystemie medialnym (konwergencja, narracja transmedialna), niż głównym tematem opracowań. Z tej perspektywy jest to pozycja, którą trzeba docenić nie tylko jako wprowadzenie w temat (choć z tego akurat zadania wywiązuje się najlepiej), ale też jako zbiór kluczowych zagadnień z obszaru relacji film-gry – zagadnień, które szczególnie w wymiarze historycznym zostały tutaj naprawdę dobrze opracowane. Po wyjaśnieniu zaszłości, rozstrzelaniu latających kamer i wyzwoleniu gier w grze Jespera Juula najwyższa bowiem pora, aby w badaniu gier częściej sięgać po transdyscyplinarne odniesienia, także do filmoznawstwa. W świecie, w którym badania kultury organizują już raczej nie studia obszarowe, ale logika zwrotów, i w którym media konwergują, rozmywając kolejne granice, trudno znaleźć argumenty przeciw skorzystaniu z takiej okazji. Zwłaszcza że zerwane – jak się mogło do niedawna wydawać – ścieżki rozwoju gier (jak choćby święący tryumfy w czasach CD-ROM-ów film interaktywny) coraz częściej odzyskują znaczenie, czego dobrym przykładem może być niedawny sukces *Her Story*

Sama Barlowa. Warto więc *Films and Games* przeczytać – a potem polecić tę książkę znajomym filmoznawcom.

Eva Lenhardt, Andreas Rauscher (red.). (2015). *Films and Games. Interactions*. Berlin: Deutsches Filminstitut, Bertz + Fischer (256 stron).

Literatura

Bogost, I. (2015). *Game Studies, Year Fifteen*. Online: <<http://bogost.com/writing/blog/game-studies-year-fifteen>>.

Bogost, I. (2011). *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA: MIT Press.

Collins, K. (red.). (2008). *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*, Aldershot, Ashgate.

Collins, K. (2013). *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge, MA: MIT Press.

Guins, R. (2014). *Game After: A Cultural Study of Video Game Afterlife*. Cambridge, MA: MIT Press.

Huhtamo, E. (2005). *Slots of Fun, Slots of Trouble: Toward an Archaeology of Electronic Gaming*. W: J. Raessens, J. Goldstein (red.), *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge, MA: MIT Press.

Juul, J. (2000). Game Liberation. *M/C: A Journal of Media and Culture*, 3(5). Online: <<http://journal.media-culture.org.au/0010/liberation.php>>.

Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games*, Los Angeles, University of California Press.

Parikka, J., Suominen, J. (2006). Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *Game Studies*, 6(1). Online: <<http://gamestudies.org/0601/articles/parikka-suominen>>.

Data dostępu do materiałów internetowych: 31 grudnia 2015.

