

## *Książki o filmie*

„Kwartalnik Filmowy” nr 125 (2024)

ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)

<https://doi.org/10.36744/kf.2317>

© Autor; licencja Creative Commons BY 4.0

**Piotr Zawojski**

Uniwersytet Śląski

<https://orcid.org/0000-0003-2291-0446>

# O intermedialnych relacjach między filmem i grami wideo

### Słowa kluczowe:

film;  
gry wideo;  
intermedialność;  
immersja;  
medioznawstwo

### Abstrakt

Książka Joanny Pigulak *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo* (2022) to interdyscyplinarne studium dotyczące relacji zachodzących pomiędzy filmem i grami wideo. Autorka skupia się przede wszystkim na analizie filmowych środków wyrazu wykorzystywanych w grach, a także opisuje i interpretuje ich funkcjonowanie w medium interaktywnym, jakim są gry wideo. Korzysta przy tym z zaplecza teoretycznego oraz metod analitycznych wypracowanych na gruncie zarówno filmoznawstwa, jak i groznawstwa, co wpisuje się w model medioznawstwa zorientowanego kulturoznawczo. Na uwagę zasługują analizy i interpretacje filmów i gier powstałych po 2003 r., czyli po upowszechnieniu się konsol siódmej i ósmej generacji. Refleksjom tym towarzyszy namysł teoretyczny, odwołujący się do kluczowych kategorii wiedzy o mediach audiowizualnych, takich jak remediacja, konwergencja, inter- i transmedialność, immersja, a także prezentacja zagadnień szczegółowych: *point of view*, *mise-en-scène*, kadrowanie czy narracje transmedialne.



W książce Joanny Pigulak *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo* zostały połączone dwie perspektywy badawcze: filmoznawcza oraz groznawcza. Dyscypliny te charakteryzują się pewnymi podobieństwami, ale i różnicami, zarówno na poziomie odniesień teoretycznych, jak i metodologicznych. Synergiczne powiązanie tych dwóch pól świadczy o dojrzałości badaczki, która osadza swój medioznawczy wywód w obszarze szeroko rozumianych rozpoznaw kulturoznawczych.

Autorka omawianej publikacji dowodzi, że doskonale porusza się zarówno w świecie filmu (i filmoznawstwa), jak i w obszarze badań, których przedmiotem są gry wideo (groznawstwa), co wbrew pozorom – nawet w dzisiejszych czasach, tak dowartościowujących strategię inter- i trans-

dyscyplinarne – wcale nie jest tak częste. Myślę o środowisku polskich badaczy, choć można byłoby ekstrapolować to twierdzenie na inne kraje i języki. Gruntowne przygotowanie w zakresie świadomości teoretycznej, znajomość korpusu klasycznych oraz najnowszych tekstów z obu tych bliskich sobie – ale jednak odmiennych – tradycji badawczych, olbrzymia erudycja, precyzja terminologiczna, dbałość o przejrzystość wyводу, świetny warsztat pisarski – to wszystko sprawia, że książkę czyta się znakomicie.

Zaznaczę też od razu, że jest to lektura wymagająca, autorka bowiem niejednokrotnie odwołuje się do literatury przedmiotu, której znajomość niewątpliwie ułatwia czytelnikom podążanie za rozważaniami. Jednocześnie nie ma tu popadania w hermetyczność dyskursu naukowego; nawet jeśli pojawiają się odniesienia do mniej znanych faktów, terminów czy pojęć, to Pigulak cierpliwie uzupełnia główny wywód drugim, towarzyszącym mu trybem narracji umiejscowionym w bardzo rozbudowanych przypisach. Tego typu syntetyczne wypowiedzenia dotyczą takich pojęć, jak na przykład „przekład intersemiotyczny” (Roman Jakobson, s. 23), „kino stylu zerowego” (Mirosław Przyłipiak, s. 41) czy „chronotop” (Michaił Bachtin, s. 58). Na kolejną płaszczyznę pobocznych, ale ważnych dla konstrukcji całości książki elementów składają się bardzo klarownie dobrane ilustracje, przede wszystkim zrzuty ekranowe z omawianych gier oraz – stanowiące zdecydowaną mniejszość – kadry z przywoływanych filmów. Komentarze do nich stanowią swego rodzaju rekapitulację treści zawartych w szczegółowych interpretacjach i pozwalają na ich weryfikację; a przy tym są one istotnym komponentem wizualnym tekstu.

Wspomniany wyżej podwójny tryb narracji działa jednak dwojako, bowiem szereg niezwykle ciekawych mikronarracji, dopowiadających poddawany częstym retardacjom główny tok wyводу, siłą rzeczy niejako wyhamowuje czytelnika, wybija go z rytmu, skierowuje jego uwagę na kolejne i kolejne obszary, co

staje się pasjonującą przygodą intelektualną, ale jednocześnie zmusza do czytania bardziej hipertekstualnego aniżeli linearnego. Taki rodzaj dyskursu jest oczywiście zgodny z dominującymi dziś tendencjami (zamiast tekstu – hipertekst), choć jednocześnie zastosowane w książce zabiegi kompozycyjne wymagają od czytelnika stałej, wytężonej uwagi. Mówiąc krótko, mamy do czynienia z bardzo dobrze (formalnie) napisanym tekstem, który ze względu na liczne kontekstowe rozwarstwienia jest adresowany do zaawansowanego odbiorcy, gdyż zarówno filmoznawcze (psychoanaliza, semiotyka, kognitywistyka), jak i groznawcze (ludologia, narratologia) odniesienia teoretyczne mogą stanowić nie lada wyzwanie. Mimo wszystko jestem przekonany, że taka strategia jest w stanie – paradoksalnie – znacząco poszerzyć krąg potencjalnych czytelników książki. Gwoli recenzenckiej skrupulatności dodam, że publikacja stanowi rozwinięcie obronionego w 2019 r. doktoratu (znacząco rozszerzonego i uzupełnionego), a liczne fragmenty przygotowywanej rozprawy były publikowane wcześniej w renomowanych czasopismach naukowych, takich jak „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” czy też „Kwartalnik Filmowy”.

Autorka wykonała rzetelną pracę redakcyjną, a przy tym bardzo udanie poradziła sobie z dużym wyzwaniem, z którym mierzą się wszyscy piszący i publikujący akademicy: jak nie rezygnując z zaawansowanego poziomu merytorycznej argumentacji, jednocześnie nie popaść w rodzaj naukowego żargonu, zrozumiałego wyłącznie dla nielicznego grona takich samych ekspertów. Dla większości czytelników akademicki idiolekt może być dowodem nie tylko na hermetyczność języka, ale i na nieprzystępność specjalistycznej terminologii, zawłości teoretycznych oraz praktyki analityczno-interpretacyjnej, która bierze na warsztat konkretne filmy i gry. Dobrze byłoby je najpierw poznać, tak aby sprostać naukowym wymogom tekstu i móc podążać za autorskim wywodem. Pigulak udało się znakomicie wypośrodkować dwa – pozornie wykluczające się – sposoby poszukiwania swojego czytelnika albo w wąskiej grupie zaawansowanych znawców prezentowanych zagadnień, albo w gronie tak przecież licznych użytkowników (i miłośników) gier wideo.

Następująca po *Wprowadzeniu* pierwsza część książki jest poświęcona refleksji na temat „filmu w kręgu gier wideo”. Założenie autorki jest klarownie sformułowane: chodzi o skupienie się *przede wszystkim na analizie i systematyzacji środków filmowego wyrazu wykorzystywanych w grach* oraz wskazaniu, *jakim reinterpretacjom podlegają one w medium interaktywnym* (s. 13). By to jednak uczynić, Pigulak najpierw omawia krytycznie takie kategorie jak remediacja, konwergencja czy inter- i transmedialność, a przy tym w niezmiernie interesujący sposób interpretuje filmowe adaptacje gier wideo (*Tomb Raider* /reż. Roar Uthaug, 2018/, *Super Mario Bros.* /reż. Annabel Jankel, Rocky Morton, 1993/, *Warcraft: Początek* /*Warcraft*, reż. Duncan Jones, 2016/), wskazując na to, jak w tych realizacjach filmowcy czerpali z rozwiązań stosowanych przez twórców gier (na przykład symulowanie gameplaya w ostatnim z wymienionych tytułów). Autorka znakomicie porusza się zarówno w obszarze klasycznych realizacji filmowych, jak i współczesnego kina; kiedy jest podejmowane zagadnienie wpływu gier wideo na filmowy *point of view* i pojawia się analiza *Pani jeziora* (*Lady in the Lake*, reż. Robert Montgomery, 1947), to za chwilę czytamy o współczesnej realizacji *Hardcore Henry* (*Hardcore*,

reż. Ilya Naishuller, 2016). Jej interpretacje nie powielają dobrze znanych rozpoznawczych, są dowodem na inwencję i samodzielność myślenia, głębokie wejście w materię analizowanych filmów i gier.

Mógłbym powiedzieć, że autorski wywód dowodzi, iż Pigulak jest przede wszystkim kinofilką, czyli zaangażowaną znawczynią kina, ale jednocześnie jej groźnawcze zainteresowania (jak się domyślam, będące pochodną intensywnej praktyki „bycia graczem”) zapoczątkowały poszukiwanie pewnych analogii terminologicznych. Oczywiście, chodzi nie tyle o parantele pojęciowe, ile raczej o zwrócenie uwagi na kształtowanie się podobnych postaw w odniesieniu do filmów i gier wideo – mediów, wydawałoby się, tak różnych, a jednak wzbudzających w odbiorcach podobne reakcje fascynacji oraz zaangażowania, choć przecież manifestujące się odmiennie w kontakcie z medium nieinteraktywnym (abstrahuje tutaj od tzw. filmu interaktywnego, którego interaktywność bywa najczęściej tylko symulowana).

Analiza wykorzystania filmowych środków wyrazu w grach wideo skupia się na kilku elementach. To kwestie *mise-en-scène*, kadrowania, montażu (ze szczególnym uwzględnieniem *cutscenes*) – by wymienić tylko kilka elementów, które wywiedzione z dyskursu filmoznawczego, są z powodzeniem aplikowane do analiz konkretnych gier, takich jak *Superhot* (prod. Superhot Team, 2016), *Bloodborne* (prod. FromSoftware Inc., 2015) i *Zaginiecie Ethana Cartera* (*The Vanishing of Ethan Carter*, prod. The Astronauts, 2015). Dodam, że właściwie wszystkie przywoływane przykłady gier powstały po roku 2003, czyli po rozpowszechnieniu się konsol siódmej i ósmej generacji, co Pigulak uznaje za cezurę w historycznym rozwoju gier wideo. Tym, co wedle autorki charakteryzuje omawiane produkcje, jest specyficzny rodzaj inscenizacji wizualnej (powiązanej z właściwościami kinematograficznymi), która bardzo często manifestuje się w postaci eksperymentu estetycznego oraz skłania do rozważań o artystycznym wymiarze gier. I chociaż w książce nie pada to wprost, to jednak czytelnik domyśla się, że chodzi tu też o rodzaj dowartościowania medium, bardzo często rozpatrywanego wyłącznie w kategoriach zjawiska ze świata szeroko rozumianej rozrywki. Może szkoda, że autorka niemal całkowicie pominęła w swoich rozważaniach *casus* artystycznych gier wideo (wszak i Bill Viola pokusił się o stworzenie takiego projektu – myślę o *The Night Journey* / prod. USC Game Innovation Lab, 2007-2018 /), mam jednak świadomość, że otwiera się tu olbrzymie pole do dyskusji, która mogłaby stać się tematem odrębnej książki.

Tym, co szczególnie zwróciło moją uwagę w tych częściach książki, jest podkreślenie roli sfery audialnej gier i odniesienie się do badań z zakresu ludomuzykologii (s. 167-176). Wydaje się, że to ciągle zaniedbywany obszar refleksji w polu nie tylko badań nad gramami wideo, ale i szerzej, badań nad współczesną – *nomen omen* – audiowizualnością. Film jako rodzaj audiowizualnej matrycy oraz gry zbliżające się w swojej formie do filmu, a wreszcie ich intermedialne relacje zostają przez Pigulak poddane gruntownej i popartej teoretycznie analizie. Samoświadomość badawcza i konsekwencja metodologiczna została podsumowana przez autorkę następująco: *Wydaje się zatem, że wykorzystanie metod filmoznawczych w badaniu gier cyfrowych<sup>1</sup> nie tylko może pomóc zbadać rozmaite inter- i transmedialne relacje, w które gry wideo wchodzą z filmem, ale również określić, w jaki sposób twórcy*

stymulują interakcje użytkownika z interaktywnym środowiskiem czy też kształtują doświadczenie immersji (s. 161).

W kolejnej części książki, poświęconej zagadnieniom narracji, Pigulak odwołuje się przede wszystkim do inspiracji czerpanych z kognitywistyki zaimplementowanej do badań filmoznawczych między innymi przez Petera Wussa, a w polskim środowisku badaczy filmu przez Jacka Ostaszewskiego. Także i w tym kontekście stara się zaproponować własną wykładnię różnorodnych kwestii z tym związanych. Owocuje to rozważaniami na temat „przestrzeni interaktywnej” (jako rodzaju zmediatyzowanej przestrzeni kinematograficznej w grach) oraz „zapożyczenia medialnego”, co autorka (posiłkując się ustaleniami Jasona Mittella na temat semikanonów) określa mianem praktyk „semifilmowych” (s. 213). W tym miejscu pojawia się też odwołanie do koncepcji Espena Aarsetha. Wspominam o tym nie w celu dokumentowania kompetencji i erudycji badaczki, ale po to, by podkreślić umiejętność kontekstualizowania własnych rozważań poprzez konfrontowanie ich z tekstami klasycznymi albo takimi, których znaczenie dla rozwoju refleksji nad pewnymi zjawiskami dominującymi w świecie audiowizji (jak powiedziałby Siegfried Zielinski) – w tym przypadku grami wideo – dziś zostało już historycznie i krytycznie usankcjonowane.

Rozważania o przestrzeni w grach (i przestrzeni gier) dowodzą po raz kolejny inwencji badawczej oraz interpretacyjnej pomysłowości autorki. Natomiast końcowe fragmenty książki, poświęcone zagadnieniom immersji, w interesujący sposób wskazują na związki zachodzące pomiędzy tradycją badań filmoznawczych a historycznie późniejszymi badaniami groznawczymi. Odwołania do klasycznych już dziś tekstów Jean-Louisa Baudry’ego czy Jean-Pierre’a Oudarta (których odkrywczość obecnie budzi uzasadnione kontrowersje) mogą się wydawać formą spłacania zadłużenia w klasycznych teoriach filmu, nie ulega jednak wątpliwości, że ta w zamyśle autorki bardzo szeroka (i jeszcze raz powtórzmy: interdyscyplinarna) perspektywa w tym przypadku sprawdza się znakomicie.

Jestem przekonany, że książkę Joanny Pigulak *Gra w film* należy zaliczyć do niezbyt przecież licznego zestawu wartościowych polskich monografii poświęconych grom wideo, bo choć o grach pisało się i pisze sporo<sup>2</sup>, to książek autorских nie powstało zbyt wiele. To prace między innymi Jerzego Zygmunta Szei<sup>3</sup>, Jana Stasieñki<sup>4</sup>, Radosława Bomby<sup>5</sup>, Mirosława Filiciaka<sup>6</sup>, Piotra Kubińskiego<sup>7</sup> czy Michała Kłosińskiego<sup>8</sup>. W *Zakończeniu* autorka trafnie zauważa, że *fenomen intermedialnej wymiany opiera się na sprzężeniu zwrotnym – zarówno autorzy filmowi czerpią ze środków wyrazowych gier wideo, jak i designerzy gier wykorzystują poetyki kinematograficzne* (s. 268). Ta, wydawałoby się, oczywista konstatacja została w książce zaprezentowana bardzo przekonująco i atrakcyjnie pisarsko, a do tego z uwzględnieniem rozległych kontekstów filmo- i groznawczych, co sprawia, że publikacja stanowi znakomity przykład wieloaspektowych badań relacji zachodzących między różnymi mediami audiowizualnymi.

---

Joanna Pigulak, *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Universitas, Kraków 2022.

- <sup>1</sup> We *Wprowadzeniu* autorka zaznacza, że pojęć takich jak „gry wideo”, „gry cyfrowe” i „gry digitalne” używa zamiennie, traktując je jako synonimy. J. Pigulak, *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Universitas, Kraków 2022, s. 12.
- <sup>2</sup> Przekrojowe podsumowanie (doprowadzone do roku 2017) tego nurtu można znaleźć w tekście M. B. Gardy i S. Krawczyka, *Ćwierć wieku polskich badań na grami wideo*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 69-86.
- <sup>3</sup> J. Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004.
- <sup>4</sup> J. Stasieńko, *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2005.
- <sup>5</sup> R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2014.
- <sup>6</sup> M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- <sup>7</sup> P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
- <sup>8</sup> M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Instytut Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk, Warszawa 2018.

## Piotr Zawojski

Prof. dr hab. w Instytucie Nauk o Kulturze Uniwersytetu Śląskiego; wykłada na Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie na Wydziale Intermediów. Zajmuje się problematyką fotografii, filmu i kina, sztuki nowych mediów oraz cyberkultury i technokultury. Autor książek *Elektroniczne obrazowości*. *Między sztuką a technologią* (2000), *Wielkie filmy przełomu wieków. Subiektywny przewodnik* (2007), *Cyberkultura. Syn-topia sztuki, nauki i technologii* (2010, 2018), *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów* (2012), *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji* (2016), *Ruchome obrazy zatrzymane w pamięci. Reminiscencje teoretyczne i krytyczne* (2017). Redaktor naukowy *Ku filozofii fotografii* Viléma Flussera (2004, 2015). Redaktor tomów zbiorowych *Digitalne dotknięcia. Teoria w praktyce/ Praktyka w teorii* (2010), *Bio-techno-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i trans-humanizmu* (2015), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów* (2015); twórca antologii *Teoria i estetyka fotografii cyfrowej* (2017). Członek Komitetu Nauk o Kulturze PAN.

## Bibliografia

**Pigulak, J.** (2020). *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*. Kraków: Universitas.

### Keywords:

film;  
video games;  
intermediality;  
immersion;  
media studies

### Abstract

Piotr Zawojski

#### **On Intermedial Relations between Film and Video Games**

Joanna Pigulak's book *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo* [*The Game of Film: On the Relationship Between Film and Video Games*] (2022) is an interdisciplinary study of the relationship between film and video games. The author focuses primarily on the analysis of film means of expression used in games and describes and interprets their functioning in the interactive medium of video games. She uses both the theoretical background and analytical methods developed in film studies and game studies, which fits into the model of culturally oriented media studies. Especially noteworthy are her analyses and interpretations of films and games created after 2003, i.e., with the spread of the seventh- and eighth-generation consoles. They are accompanied by theoretical considerations referring to key categories of knowledge about audiovisual media, such as remediation, convergence, inter- and transmediality, immersion, as well as a presentation of particular issues such as point of view, *mise-en-scène*, framing, and transmedia narratives.