



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Cały ten elektroniczny zgiełk : formy diegetyczne/niediegetyczne oraz nowe wymiary dźwięku w rozrywce interaktywnej

Author: Tomasz Gnat

Citation style: Gnat Tomasz. (2016). Cały ten elektroniczny zgiełk : formy diegetyczne/niediegetyczne oraz nowe wymiary dźwięku w rozrywce interaktywnej. "Er(r)go : teoria, literatura, kultura " Nr 2 (2016), s. 103-118.



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



Tomasz Gnat

Uniwersytet Śląski w Katowicach



Cały ten elektroniczny zgiełk Formy diegetyczne/niediegetyczne oraz nowe wymiary dźwięku w rozrywce interaktywnej

Przekraczając próg salonu gier w latach 80. ubiegłego wieku, wchodziło się do ula tysięcy mechanicznych insektów, brzęczących i ćwierkających metalicznymi głosami, w akompaniamencie syntetycznych eksplozji i wystrzałów. A gdy maszyny przemawiały, głos dobywał się z nadiru doliny niesamowitości, ledwo zrozumiałą, często na pół upiorny, na pół komiczną¹. Kakofonia dochodząca z tych bastionów (głównie) młodzieńczej obsesji bynajmniej nie nastrajała pozytywnie ogółu społeczeństwa do idei muzyki i dźwięku w grach komputerowych. Środowisko foniczne hałaśliwych przybytków rozrywki interaktywnej postrzegane było jako smak nabyty, który często po nabyciu stawał się jedynie prawie niezauważalnym tłem do prawdziwej materii rozrywki, czyli samej gry. Mechaniczna natura dźwięku wczesnych gier staje się widoczna, gdy przyjrzymy się instrumentom i notacji muzycznej, która je tworzyła: „Większość muzyki i dźwięków w erze salonów gier [...] tworzona była krok po kroku, poprzez połączenie tranzystorów, kondensatorów i oporników. [...] Łączniki elektryczne, które reprezentowały adresy pamięci i dane umieszczone były obok siebie, więc trzeba było ręcznie pisać coś w stylu »1, 0, 0, 0, 1«”². Jeśli weźmiemy również pod uwagę fakt, iż z powodu ograniczeń technicznych muzyka często musiała być odtwarzana w niekończącej się pętli, wydawać by się mogło, że ten elektroniczny zgiełk pozbawiony był wszelkich zalet.

A jednak jazgot najwcześniejszych maszyn potrafił zniewolić wielu graczy. Nawet gdy był tylko owym podświadomym tłem, stanowił, mimo wszystko, nieodłączną część całego doświadczenia grania. Kompozytor John Wall wspomina: „Grając w salonach gier, nigdy nie zwracałem uwagi na muzykę. [...] Brzmiała wyłącznie jak suma dźwięków. Mimo to, zapamiętujesz tamte melodie. to zabawne,

1. Próbkę jednej z pierwszych implementacji głosu można doświadczyć w grze *B-17 Bomber* (Intellivision, 1982) <<https://www.youtube.com/watch?v=ZcaEdnFLb1U>> (26.10.2015).

2. Hirokazu „Hip” Tanaka w Karen Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, The MIT Press, Cambridge, MA, 2008, s. 12 [przeł. T.G.].

jak te wszystkie piknięcia i puknięcia dokonują inwazji twojego umysłu”³. Z czasem, doprowadzające do szaleństwa pętle muzyczne stały się cenionym artefaktem zamierzonego złotego wieku. Marginalizowane głosy wczesnych komputerów ewoluowały do rangi utworów kultowych, a rozpoznawalny rozgardiasz salonu gier stał się cenionym i oczekiwanym ambientem. Idee pomysłowości i samodzielności, jakie widoczne są w słowach Hirokazu Tanakiego, współgrały z tym, jak subkultura gier i graczy postrzegała samą siebie – niezależną, pragmatyczną i technokratyczną. Ponadto, wraz z rozwijającą się technologią i rosnącymi oczekiwaniami publiczności, nastąpiła również zmiana w jakości, różnorodności i dostępności muzyki i dźwięku w grach komputerowych. Ta ewolucja odzwierciedla ciągle zmieniającą się naturę medium, jakim są gry komputerowe. Operują one w technologicznym ekosystemie, lecz nadal są kształtowane w dużym stopniu przez wymagania publiczności, kaprysy producentów i niewidzialną rękę rynku.

Niniejsza analiza skupi się na przedstawieniu jak rozwój muzyki i dźwięku w grach komputerowych kształtował się wraz z takimi conceptami jak imersja, tworzenie doświadczenia gry, budowania narracji, nastroju, czy nawet samego procesu gry. W pierwszej części zbadane zostaną elementy diegetyczne i niediegetyczne oraz sytuacje, gdy obydwie formy przeplatają się, tworząc nowe wymiary dźwięku: reprezentacje przestrzenne i meta-reprezentacje⁴. Analiza tu przedstawiona ma wiele cech wspólnych z analizą dźwięku w kinematografii. Należy zaznaczyć, że myślą przewodnią niniejszych badań jest ukazanie znaczących różnic, jakimi cechuje się przestrzeń foniczna gier. Tworzenie jednoznacznych równoważników pomiędzy dźwiękiem w kinie a rozrywce interaktywnej może prowadzić do nieefektywnych i niesłusznych wniosków dotyczących roli dźwięku w grach komputerowych. Druga część rozważań ma na celu zapoznanie czytelnika z mniej znanym aspektem dźwięku i muzyki w grach komputerowych – aspektem, który można (bardzo uogólniając) określić jako gry muzyczne/rytmiczne. Te gry wychodzą poza dychotomię diegezy/nadiegezy tradycyjnej taksonomii dźwięku i, jako takie, stanowią nową wartość, charakterystyczną niemal wyłącznie dla rozrywki interaktywnej. Wnioski płynące z tej dyskusji mogą rzucić nowe światło na mało zbadany i często lekceważony wymiar dźwięku i muzyki w grach komputerowych. Mogą również zwrócić uwagę na konieczność ukonstytuowania nowego podejścia do badań i analizy wspomnianego tematu.

Rozróżnienie na elementy diegetyczne i niediegetyczne w tradycyjnej kinematografii ma u swojej podstawy wyraźne nakreślenie linii pomiędzy światem

3. John Wall w NPR, „The Evolution of Video Game Music” 04/2008 <<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=89565567>> (26.10.2015).

4. Nomenklatura została zaczerpnięta i rozwinięta na bazie wniosków przedstawionych przez Dave’a Russella w *Video Game Audio: Diegesis Theory* w: Dev.Mag <<http://devmag.org.za/2012/04/19/video-game-audio-diegesis-theory-2/>> (26.10.2015).

przedstawionym (perspektywa postaci fabularnych) a światem zewnętrznym (perspektywa widza/odbiorcy). To, że granica ta jest oczywista i traktowana jako standard, widoczne jest w przykładach, gdy autor świadomie ją przekracza, by osiągnąć zamierzone cele artystyczne. Można to zrobić choćby z zamiarem osiągnięcia efektu komicznego – gdy niediegetyczna ścieżka dźwiękowa okazuje się mieć swe źródło w świecie przedstawionym, na przykład w postaci grupy muzyków podążających za bohaterem. Tak właśnie była ta metoda wykorzystana choćby w *I'm Gonna Git You Sucka* (Keenen Ivory Wayans, 1989) czy *Blazing Saddles* (Mel Brooks, 1974). Niekiedy następuje odwrócenie sytuacji i poprzez zburzenie czwartej ściany bohaterowie „słyszą” niediegetyczną muzykę czy narrację, nawet do punktu, gdy wdają się w dyskusję z teoretycznym niematerialnym narratorem opowieści. Dobrym przykładem jest tutaj *The Big Lebowski* (Joel Coen, Ethan Coen, 1998). Film rozpoczyna się typową niediegetyczną narracją, lecz w pewnym momencie główny bohater spotyka samego narratora i prowadzi z nim krótką rozmowę. „Ucieleśniony” narrator kontynuuje w późniejszej części filmu swoją rolę, zwracając się wprost do widza. W perspektywie podziału na dwa wyraźne światy, elementy diegetyczne mają tworzyć jednoznaczny wymiar rzeczywistości przedstawionej historii. Elementy niediegetyczne mają na celu wzbogacić opowieść o dodatkowy wymiar – czy to afektywny, gdzie dramatyczna muzyka podkreśla wagę sceny, czy efektywny, gdy narrator przedstawia widzowi/słuchaczowi elementy powiązane z fabułą, lecz niedostępne z perspektywy bohatera.

Rozrywka interaktywna w początkowej fazie swojego rozwoju garściami czerpała z doświadczeń kinematografii. Zarówno dźwięk diegetyczny, jak i niediegetyczny pojawiał się w najwcześniejszych przykładach gier. Warto tutaj zwrócić uwagę na fakt, że pierwsze proto-gry, takie choćby jak *Tennis for Two* (William Higinbotham, 1958) czy *Spacewar!* (MIT, 1962) nie posiadały dźwięku. Jednakże, wraz z wejściem gier na rynek rozrywki masowej, dźwięk stał się nieodłączną częścią całego doświadczenia nowego medium (już w roku 1971, z grą *Computer Space* firmy Nutting Associates). O tym, jak ważne było doświadczenie dźwięku, świadczy choćby fakt, iż nawet te najwcześniejsze, prymitywne ścieżki dźwiękowe stanowiły element marketingu. Przykład tego widzimy w cytacie z ulotki reklamującej wspomnianą *Computer Space*: „Gdy walczysz o najwyższy wynik z latającym spodkiem, odgłos silników statku kosmicznego, sygnały skręcających rakiet, eksplozje i hałas wystrzałów wypełniają przestrzeń dźwiękiem i obrazem bitwy”⁵. Pierwszą grą z niediegetyczną ścieżką dźwiękową w postaci muzyki

5. Ulotka reklamująca grę *Computer Space* w Karen Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, The MIT Press, Cambridge, MA 2008, s. 21 [przeł. T.G.].

teoretycznie mającej umilać rozrywkę (muzyka przybrała formę zapętlonej 10-sekundowej melodii) był *Rally-X* (Namco, 1980)⁶.

Już jednak w tym wczesnym etapie rozwoju medium pojawiła się forma dźwięku, który odbiega od dualistycznego rozróżnienia na diegetyczne/niediegetyczne formy. Co ciekawe, jest to również forma, która, choć niezmiernie popularna w czasach świetności salonów gier komputerowych, dziś, w dobie komputerów i konsol osobistych, uległa niemal zupełnemu zanikowi. Chodzi tutaj o tak zwany attract mode – funkcję automatu do gry, która uaktywniała się, gdy nikt nie grał na danej maszynie. Demonstracja gry, połączona najczęściej z odgrywaniem ścieżki dźwiękowej, miała przyciągać oko i ucho potencjalnego klienta. Jak zauważa Karen Collins, „gry w salonach współzawodniczyły ze sobą o uwagę (i pieniądze) graczy, a dźwięk używany był, by przyciągnąć użytkowników, odróżnić maszynę od innych, czy też jako przypomnienie o poprzednio odczuwanej przyjemności płynącej z gry”⁷. Opisany we wstępie jazgot dochodzący z salonów gier komputerowych był wypadkową dźwięków kilku bądź kilkunastu maszyn jednocześnie odgrywających swoje „attract mode”.

Było to interesujące zastosowanie dźwięku w grach, ponieważ funkcjonowało ono w wielu wymiarach, a niektóre z nich nie były często w żaden sposób związane ze światem przedstawionym czy narracją prezentowaną w grze. Po pierwsze wspomniana funkcja, poza tworzeniem swoistego ambientu salonu gier, odgrywała dużą rolę dla właściciela miejsca, w którym dana maszyna się znajdowała. Automaty do gier, w czasach ich świetności, można było znaleźć niemal w każdym miejscu, gdzie w obrocie znajdowało się dużo drobnych monet. Pojawiały się więc automaty w pralniach, pizzeriach, barach, stacjach benzynowych i małych zakładach usługowych⁸. Swoim dźwiękiem przyciągały uwagę nie tylko do samej gry, ale również do miejsca, w którym się znajdowały, tworząc dodatkowy wymiar reklamy. Budowały tym samym nową panoramę miasta, wplatając w światło neonu i hałas ruchu ulicznego muzykę nowej technologii zaprzęgniętej do maszyny rozrywki masowej.

Po drugie, gry często przełamywały granicę szklanego ekranu automatu i wychodziły poza wirtualny świat, zwracając się nie do awatara gracza, lecz do człowieka, który nią sterował. Mogło to przyjąć formę wyzwania rzucanego

6. Peter Moormann, *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*, Springer Science & Business Media, Berlin 2012, s.13 [przeł. T.G.].

7. Karen Collins, *One Bit Wonders. Video Game Sound before the Crash*, w: *Before the Crash: Early Video Game History*, red. Mark J. P. Wolf, Wayne State University Press, Detroit 2012, s. 128 [przeł. T.G.].

8. Zaczerpnięte z dyskusji *What were your laundromat arcade machines?* <<http://www.giant-bomb.com/forums/general-discussion-30/what-were-your-laundromat-arcade-machines-536110/>> (11.02.2015) [przeł. T.G.].

do przechodnia przez obcą formę życia: „Czy nie ma wojownika potężniejszego niż ja?” lub „Kto odważy się stawić czoło mej imperialnej flocie?”⁹. Inna gra oznajmiała sugestywnie: „Monety wykryte w kieszeni”¹⁰. Ten ostatni przykład, pochodzący z gry *Berzerk* (Stern Electronics, 1980), w ciekawy sposób pokazuje nie tylko swego rodzaju samoświadomość medium, rytualne przekroczenie granicy pomiędzy światem gry a graczem, ale również wciągnięcie gracza w rozrywkę, dotychczas zamkniętą jedynie w pudle automatu do gry. W grze przyjmujemy rolę człowieka przemierzającego labirynt wypełniony śmiertelnościami robotami, obwieszczającymi złowieszczo: „Humanoid nie może uciec!”, czy „Wykryto intruza! Zabić humanoida!”. *Berzerk* wykorzystywał jeden z najwcześniejszych syntezatorów mowy, którego technologicznie niekształtne tyrady jedynie pogłębiały nastrój niesamowitości. Wspomniana wypowiedź stanowiła nie tylko zaproszenie do gry, ale budowała narrację samej rozrywki, wykorzystując jednocześnie elementy świata przedstawionego i świata użytkownika. Automaty do gry zdawały się sięgać do kieszeni gracza nie tylko w przenośni, ale i dosłownie.

„Atract Mode” wraz z rozwojem komputerów osobistych i spowodowanym tym kryzysem salonów gier komputerowych niemal całkowicie zanikł. W dobie dostępu mediów na żądanie i indywidualizowanych doświadczeń masowa forma wpływu na odbiorcę poprzez demokratyczny wielość salonów wydawać się może anachronizmem. Jednakże tak jak w przypadku kilku innych form kulturowych, nie można mówić tu o zupełnym zaniknięciu automatów do gier, a raczej o dostosowaniu się do specyficznej niszy. W tym przypadku możemy mówić zarówno o czynniku nostalgii, jak i o zmianie w samej naturze omawianego medium. Salony gier są dziś tworzone jako „żywe muzea”, gdzie oprawa dźwiękowa jest eksponatem na równi z automatami¹¹. Powstają również projekty po części komercyjne – tam zaletą ambientu i doświadczenia salonu gier jest aspekt kreowania społeczności, doświadczenie gry zespołowej bez udziału Internetu¹². Niespodziewana żywotność tej niszowej formy spędzania wolnego czasu zdaje się sugerować, że oferuje ona jakość doświadczenia odmienną niż inne typy rozrywki, czy to interaktywnej, czy tradycyjnej. Cechy takie jak tworzenie wspólnoty graczy, mającej swoje fizyczne, niecyfrowe centrum, wykształcenie

9. Karen Collins, *One Bit Wonders. Video Game Sound before the Crash*, s. 128 [przeł. T.G.].

10. Karen Collins, *One Bit Wonders...*, s. 128 [przeł. T.G.].

11. Przykładem takiego muzeum, kolekcjonującego nie tylko automaty to gry, ale skupiającego się na całej kulturze „arcade”, może być choćby The International Arcade Museum® (IAM®) at Museum of the Game® <<http://www.arcade-museum.com/>>.

12. Miejsce dedykowane pasji „gier poza siecią” i nowego planu biznesowego opisane jest np. w artykule *Video-Game Revival: The Arcade Built with Salvaged Machines*, *BBC News* <<http://www.bbc.com/news/magazine-28202061>> (11.02.2015).

się subkultur (turnieje gier automatowych) i form ekspresji kulturowej (muzyka z gatunku chiptune) wyraźnie wskazuje na znaczenie omawianego zjawiska.

Wraz z rozwojem technologicznym, projektanci gier komputerowych zaczęli przykładać coraz większą rolę do oprawy dźwiękowej ich produktów. Rozwój ten w dużej mierze kształtowany był przez doświadczenia z dźwiękiem w kinematografii. Jak zauważa kompozytor John Debney, tworzący muzykę zarówno na potrzeby filmu, jak i gier: „Proces jest podobny. Z całą pewnością znaleźć można sceny, dla których komponuje się określoną muzykę. Wiele elementów gry, takich jak bitwy czy znaczące stałe fragmenty, musi zostać opatrzonych muzyką w określonej formie i o określonym stylu. Te fragmenty są podobne do filmu”¹³. O ile jednak na tym etapie proces tworzenia muzyki do gier stał się podobny do procesu tworzenia dźwięku w filmie, z jednej strony często odmienne były powody wykorzystania muzyki niediegetycznej w grach, a z drugiej nowe, niedychotomiczne formy dźwięku zaczęły odgrywać coraz większą rolę.

Jeśli chodzi o film, możemy przyjąć, że muzyka często służy tam jako ilustracja czy dopełnienie obrazu przedstawionego – w grach muzyka niediegetyczna była również tak używana. Zjawisko to jednak ma dodatkowy wymiar w rozrywce interaktywnej, gdzie popularne utwory pojawiają się z powodów innych niż narracyjne. Znane utwory mogą również odgrywać rolę intertekstualną, mającą świadczyć o swego rodzaju równouprawnieniu medium gier względem starszych, bardziej „poważnych” mediów. U podłoża tego procesu leży kilka przyczyn. Po pierwsze, jak zauważa Collins: „Tylko niewielki procent wydanych gier przynosi zysk, co oznacza, że jeśli chodzi o sprzedaż gier, podobnie jak w przemyśle muzycznym, dochody ze sprzedaży najbardziej popularnych tytułów muszą pokryć straty związane z niezyskownymi produktami. [...] Margines zysku się zmniejsza, zmuszając wydawców do redukcji ryzyka na kilka sposobów”¹⁴. W tym przypadku wykorzystanie rozpoznawalnych, popularnych utworów zwiększa szanse na to, że gra będzie również bardziej rozpoznawalna i popularna.

Dobrym przykładem są tu gry z serii *Guitar Hero*, wydane przez RedOctane i Activision. Gry z tej serii należą do gatunku gier muzycznych i są swego rodzaju symulatorem gry na gitarze (w późniejszych wersjach doszła również możliwość grania na perkusji czy śpiewania). Gracz, posługując się kontrolerem, dzięki podpowiedziom na ekranie odtwarzał różne utwory muzyczne, a punktowane były synchronizacja i dokładność reprodukcji. O ile sama w sobie rozrywka mogła być interesująca, dodatkowym atutem było opatrzenie ścieżki dźwiękowej utworami znanych i popularnych artystów. Wykorzystanych zostało

13. John Debney, w: Karen Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, The MIT Press, Cambridge, MA 2008, s. 88 [przeł. T.G.].

14. Karen Collins, *Game Sound...*, s. 107 [przeł. T.G.].

30 utworów, między innymi *Ace of Spades* (Motörhead), *Killer Queen* (Queen), *Bark at the Moon* (Ozzy Osbourne), *Cowboys from Hell* (Pantera), czy *I Wanna Be Sedated* (The Ramones). Jak widać, przy wyborze ścieżki dźwiękowej ważny nie tylko stał się fakt, że utwory były rozpoznawalne, ale również to, że miały wyraźny wymiar kulturowy, poprzez wykorzystanie muzyki punk czy metalu i brak muzyki pop. Co za tym idzie, gra, za pośrednictwem wykorzystywanego dźwięku, była nie tylko rozpoznawalna, ale próbowała się wpisać w przesłanie rebelii przeciw głównym nurtom kultury masowej i elityzmu. Podobne próby formowania rozpoznawalności dzięki istniejącym już produktom kulturowym pojawiały się często nie tylko w samej rozrywce interaktywnej, ale i w elementach promujących gry. Szczegół do doczne jest to w strategiach marketingowych kierowanych do masowego odbiorcy (reklama telewizyjna) w przeciwieństwie do docelowego odbiorcy (reklamy w czasopiśmie lub na stronach branżowych). Tutaj pojawiały się takie utwory jak *Immigrant Song* Led Zeppelin wykorzystany w reklamie gry *Destiny* (Bungie, 2014), czy *Gimme Shelter* The Rolling Stones w reklamie *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch, 2010) – znów wyraźnie łączące gry z kulturą postrzeganą za antytezę kultury mainstreamu, ale przy tym wysoce rozpoznawalne.

Rodzaj i subiektywna „jakość” muzyki dobranej do promowania czy do wykorzystania w grach wskazuje na intertekstualność produktów rozrywki interaktywnej, która funkcjonuje często jako świadomy zabieg marketingowy, zastosowany, by nawiązać do popularności już istniejących utworów, czy też w celu wykorzystania samoświadomości graczy, szczerzących się faktem przynależności do obrzeża głównego nurtu kultury masowej. to ostatnie jest również często podsyćane przez producentów i ma swą fundację w marketingu. Jednakże, przyjmując szerszą perspektywę, widzimy w tym procesie również to, co Henry Jenkins określił jako kulturę konwergencji, „gdzie stare i nowe media wchodzą w coraz bardziej skomplikowane interakcje, gdzie każda opowieść, marka, dźwięk znajdują odzwierciedlenie w maksymalnej liczbie kanałów i platform medialnych”¹⁵. Wymiar ekonomiczny tego zjawiska potwierdza Collins, stwierdzając: „Największe firmy – takie jak Microsoft czy Sony – w rosnącym tempie rozwijają swoje własne gry po to, by zapewnić sobie wyłączność, a poprzez ten proces zagwarantować sprzedaż firmowego sprzętu. [...] Synergia z rynkiem rozrywki masowej [doprowadziła do tego], że niektórzy wydawcy posunęli się nawet do wykupowania innych firm w celu przejęcia ich własności intelektualnej”¹⁶. Bazując na opisanych tu przykładach, można więc stwierdzić, że nawet jeśli muzyka niediegetyczna w swojej formie i treści nie odbiega znacząco od

15. Henry Jenkins, *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007, s. 7.

16. Karen Collins, *Game Sound...*, s. 108 [przeł. T.G.].

technik zastosowanych w kinematografii, wyraź do doczne są różnice wskazujące na specyficzną naturę rozrywki interaktywnej i zmiany zachodzące w kulturze masowej.

Pomimo wielu podobieństw, gry wykształciły jednak charakterystyczne dla medium zastosowania dźwięku, które do pewnego stopnia odbiegają od dychotomii diegetycznej/niediegetycznej fonii. Różnice te spowodowane są dodatkową warstwą doświadczenia, jaką wyróżniają się gry komputerowe. W tym medium, poza linią fabularną opowieści, czyli samą narracją, istnieje jeszcze przestrzeń gry, bardziej związana z mechaniką i zasadami rozgrywki niż z przedstawianą fabułą. Ta sfera odróżnia gry od tradycyjnych mediów i stanowi jedną z najważniejszych cech rozrywki interaktywnej – tytułową interakcję ze światem gry. Często dochodzi więc nawet do sytuacji, gdy w celu zwiększenia interaktywności działa się wbrew podstawowym założeniom narracyjnym czy metodom budowania nastroju opowieści. Dla przykładu w grze *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010) gracz/postać w grze otrzymuje na początku rozgrywki PipBoya, swego rodzaju komputer osobisty, dzięki któremu może słuchać stacji radiowych nadających w postapokaliptycznej wersji Nevady. Poprzez dodanie tego urządzenia, kontrola nad funkcją muzyki w grze zostaje przejęta przez użytkownika. Sama muzyka działa na zasadzie współzależności dwóch wymiarów dźwięku. Choć teoretycznie dochodzi ze świata gry (noszony na ręce PipBoy), inne postacie, a przede wszystkim wrogowie, nie słyszą jej. Nie jest to bynajmniej niedopatrzenie ze strony twórców, ale świadomy zabieg mający na celu ułatwienie rozgrywki. Co za tym idzie, gracze mogą choćby zdecydować, że w czasie zwiedzania podziemnego bunkra, wypełnionego żądnymi krwi mutantami, ma przygrywać im *Heartaches by the Number* Guya Mitchella czy *Ain't That a Kick in the Head?* Deana Martina. Jakikolwiek próby ze strony projektantów gry, by zbudować atmosferę grozy czy terroru, mogą więc szybko spełznąć na niczym.

W szerszej perspektywie można dodatkowo wyróżnić dwa typy oprawy dźwiękowej wyłamujące się z przyjętego dualistycznego schematu i mające u swej podstawy rozróżnienie pomiędzy sferą gry a sferą narracji. Są to mianowicie reprezentacje przestrzenne i metareprezentacje. Te drugie przynależą do linii fabularnej rozrywki, natomiast nie istnieją w przestrzeni rozgrywki. Jako takie bliskie są niediegetycznej muzyce, tworząc raczej oprawę dla całego doświadczenia, budując nastrój i wspomagając narrację. Ważną różnicą jest jednak fakt, że metareprezentacje najczęściej służą nie tylko jako dodatek do całości czy klamra spajająca daną fabułę, ale raczej jako element łączący narrację z rozgrywką. Szczególnie jest to widoczne, gdy przyjrzymy się postaci narratora w grach. Ikoniczne „Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę” odczytane głosem Piotra Fronczewskiego, a pojawiające się w polskiej wersji *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* (BioWare, 2000), jest dobrym przykładem tego procesu.

Gracz słyszy ten komentarz nie z powodów narracyjnych, ale po to, by zapobiec pewnym strategiom rozrywki. A więc gdy na przykład projektanci zaplanowali w pewnym miejscu mapy walkę z ważnym przeciwnikiem, gracz mógłby ominąć ją, wykorzystując zdolność jednej postaci do bycia niewidzialnym i aktywować skrypt opuszczenia obszaru, przenosząc resztę kontrolowanych postaci poza dany teren. Stanowiłoby to problem nie tylko ze względu na nadmierne ułatwianie gry, ale również w dużym stopniu mogłoby wpłynąć na immersję, obnażając mechanikę systemu. Tutaj narrator z jednej strony pełni tradycyjną funkcję tworzącego strukturę fabuły, ale z drugiej – kontrolera systemów gry. Wyraźnie wskazuje graczowi, jakie akcje są możliwe w grze, i stanowi nieodzowny łącznik świata przedstawionego i mechaniki. Warto również zwrócić tu uwagę na to, iż pomimo swego celu – zablokowania „obchodzenia” systemów gry – projektanci starali się, by to naruszenie immersji było jak najmniej zauważalne, by nadal wpisywało się w narrację przygody w świecie fantasy.

Najciekawsze przykłady metareprezentacji to jednak te, w których proces wykorzystywany jest jako element gry. Dave Russell w swoim artykule wspominał o narratorsze w grze *Bastion* (Supergiant Games, 2011), który „na żywo” komentuje nasze poczynania, tworząc swego rodzaju żywą, ewoluującą opowieść. Warto również wspomnieć o grze/interaktywnej opowieści *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013). Tutaj bezosobowy narrator przyjmuje na początku tradycyjną rolę, biernie komentując i wskazując graczowi odpowiednią ścieżkę. Dla przykładu, gracz, podążając korytarzem biurowca, wchodzi do pomieszczenia skąd prowadzą dwa wyjścia. Narrator komentuje: „Stanley wybrał drzwi po lewej stronie”. Tutaj jednak może nastąpić rozdźwięk – gracz może iść tam, gdzie wskazuje narrator, bądź odrzucić imperatyw narracyjny i podążać swoją ścieżką. Narrator przejmuje wtedy rolę aktywnego aktora, usiłując nakłonić gracza do powrotu do założonej linii narracyjnej (po „ucieczce” gracza przedstawionej w fizycznej formie linii narysowanej na podłodze), a nawet zaczyna modyfikować samą przestrzeń gry. Cała rozrywka przegradza się wtedy w aktywny dyskurs pomiędzy graczem a narratorem. W tym przypadku płynność między aktorem a uczestnikiem rozgrywki (może nawet i bohaterem) czyni narratora *The Stanley Parable* jednym z ciekawszych postaci w historii rozrywki interaktywnej. Sama gra, przez wyłamanie się narracji ze schematu gracza odgrywającego rolę wyznaczoną przez twórców (bądź iluzję włamania się – w końcu nadal wszystkie ścieżki musiały być zaplanowane), stanowi interesujący komentarz dotyczący roli narracji, mechaniki gry, samego medium rozrywki interaktywnej, a nawet znaczenia wolnej woli i świadomości.

Drugim rodzajem dźwięku odbiegającym od dualistycznego schematu są reprezentacje przestrzenne. Ten rodzaj fonii istnieje w sferze rozgrywki, gdzie stanowi ważny element wpływający na proces gry, jednakże nie jest widoczny

w sferze narracyjnej. Należy zaznaczyć, że sferę narracyjną traktujemy tutaj jako opowieść przedstawioną w grze, w odróżnieniu od doświadczenia narracji płynącego z całokształtu gry. Przyjęcie tej perspektywy umożliwi nam dostrzeżenie różnicy w zastosowaniu dźwięku niediegetycznego (muzyka budująca atmosferę, połączona za rozwojem narracji) a reprezentacjami przestrzennymi (muzyka bądź dźwięk budujący atmosferę, ale połączona z „fizycznym” aspektem świata przedstawionego gry). Najbliższy tej formie dźwięku przykład z kina lub opery to motyw przewodni. Claudia Gorbman zauważa, że: „tematyczna ścieżka dźwiękowa zapewnia wbudowane ujednoczenie twierdzeń i wariacji, jak również semiotyczny podsystem. Powtórzenie, interakcja i różnorodność tematów muzycznych w filmie przekłada się na przejrzystość dramaturgii i formalnej struktury”¹⁷. Theodore Adorno, pisząc o wykorzystaniu tej techniki w muzyce Wagnera, zwrócił jednak uwagę, iż „fałszywa przejrzystość jest tylko innym imieniem mitu, a ten stosowany był na równi, by omamić i nauczyć: zawsze wykorzystując mechanizmy swojskości i prostolinijnej dymisji, by wymigać się od wysiłku konceptualizacji”¹⁸. Zarzut Adorna odnosił się do tego, iż, według filozofa, motyw przewodni był zarówno wyrazem ekspresji, jak i techniką muzyczną, co miało upraszczać proces odbioru muzyki od emocjonalnego odczucia do mechanicznej recepcji.

W grach komputerowych omawiana technika występuje często właśnie w tym celu – wspomaganie mechanicznej interpretacji semiotyki gry. Jak zauważa Collins, „symbol i motyw przewodni są często wykorzystywane by wspomóc gracza w procesie identyfikacji postaci, nastroju, środowisk i obiektów, by gra stała się bardziej zrozumiała [...]. Użycie powtarzających się tematów muzycznych pomaga graczowi ulokować się w matrycy gry”¹⁹. Tutaj jednakże wspomniane uproszczenie i sprowadzenie odbioru do mechanicznej recepcji bywa konieczne, by ułatwić inne procesy gry. W rozrywce interaktywnej element interakcji stanowi, w większości przypadków, modus operandi całego systemu. Wszystkie elementy gry są więc często zaprzęgnięte do wspomaganie tego procesu, nawet kosztem wyższych wartości, takich jak oryginalność zastosowanych rozwiązań czy zmuszanie do wysiłku konceptualizacji. W grach często pojawia się dźwięk powiązany ze specyficznym miejscem. W grach strategicznych różne kultury są reprezentowane przez muzykę powiązaną z danym środowiskiem. Tutaj jednak gry wnoszą nową wartość, powodowaną tym, iż przedstawione kultury nie muszą mieć jakiegokolwiek związku z tymi, które funkcjonują w niecyfrowym świecie. W tym przypadku mamy do czynienia z sytuacją, gdzie muzyka nie jest

17. Claudia Gorbman, w: Peter Rothbart, *The Synergy of Film and Music: Sight and Sound in Five Hollywood Films*, Rowman & Littlefield, Plymouth 2013, s. 17 [przeł. T.G.].

18. Theodore Adorno, w: James Buhler, *Music and Cinema*, Wesleyan University Press, Hanover 2000, s. 43 [przeł. T.G.].

19. Karen Collins, *Game Sound...*, s. 130 [przeł. T.G.].

tylko wspomaganie rozleniwionych umysłów, ale stanowi główny, a czasem nawet jedyny komentarz (poza graficzną reprezentacją) dotyczący przedstawianych motywów. I tak na przykład w serii *Dawn of War* każda frakcja walcząca w intergalaktycznym konflikcie budowana jest poprzez dźwięk, który jej towarzyszy – Orki poprzez muzykę z dużym udziałem instrumentów perkusyjnych i bębnów, Gwardia Imperialna poprzez wojskowe marsze, a Imperium Tau poprzez azjatycką muzykę orkiestrową.

Najciekawsze przykłady reprezentacji przestrzennych to jednak te, które niosą ze sobą coś więcej niż tylko mechaniczne odwołanie się do rozpoznawalnego motywu. Dobrym przykładem są tu gry z serii *Metal Gear*, gdzie motyw przewodni jest często używany nie tyle by powielić istniejące, ile budować nowe interpretacje pojawiającej się symboliki. Technika jest choćby wykorzystana, by przedstawić trudne to pokazania elementy narracji. W pierwszej części gry *Metal Gear Solid* (Konami Computer Entertainment Japan, 1998) główny bohater, o śpiewnym pseudonimie Solid Snake, staje do walki z terrorystyczną organizacją FOXHOUND (sic). W czasie gry przychodzi nam się zmierzyć z jednym z poruczników grupy, zwanym Psycho Mantis. Ów złoczyńca posiada zaawansowane zdolności telepatii i telekinezy. Zdolności te nie są trudne do przedstawienia z punktu widzenia narracji (odczytywanie myśli postaci w grze), zdają się niemożliwe do pokazania z perspektywy rozrywki interaktywnej (odczytywanie myśli gracza). Tutaj jednak przychodzi na pomoc cała gama sztuczek opierających się na płynnej granicy czwartej ściany i specyfiki samego medium. A więc o ile raczej nie dziwi gracza, że słyszy motyw przewodni przyporządkowany postaci Psycho Mantis, o tyle znacznie bardziej niezwykle jest to, że Solid Snake również go słyszy (mimo że nie jest to dźwięk diegetyczny). Ponadto Psycho Mantis „odczytuje” i komentuje dane dotyczące gracza z pamięci konsoli i daje pokaz „telekinezy”, poruszając kontrolerem (o ile ten ma wbudowaną technologię haptyczną). W innym odcinku serii, *Metal Gear Solid 4* (Kojima Productions, 2004), duża część historii jest opowiadana przez zmieniający się lub raczej ewoluujący motyw przewodni postaci – wykorzystanie tematów dźwiękowych z poprzednich części serii w celu pokazania zmian czy cech charakteru bohaterów. W *Metal Gear Solid 2* (Konami Computer Entertainment Japan, 2001) motyw przewodni służy nawet jako podpowiedź związana z rozwinięciem narracji. Ta sama muzyka zostaje zastosowana dla postaci Olgi i tajemniczego wojownika ninja, sugerując, i to znacznie wcześniej niż cała tajemnica zostaje ujawniona przy zastosowaniu tradycyjnej narracji, że te dwie postacie to jedna i ta sama osoba. W niektórych grach motyw przewodni jest nawet wykorzystywany, by przenosić odczucia gracza pomiędzy sferami procesu rozrywki a narracją. W *Mass Effect* (BioWare, 2007) ten sam temat muzyczny używany jest gdy gracz poniesie porażkę w czasie gry i jako motyw przewodni głównego antagonisty, niemal podświadomie „trenując” gracza w niechęci do prze-

ciwnika. W *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), gdy gracz zostanie zauważony przez przeciwników i musi uciekać, odtwarzana jest ta sama muzyka, która w ten sposób staje się główną wskazówką, jak należy odbierać daną sytuację w grze.

O ile omówione powyżej techniki w dużym stopniu nadal funkcjonują w schemacie ustanowionym przez doświadczenia z kinematografią, o tyle medium rozrywki interaktywnej nadało nowe funkcje już istniejącym formom i przestrzeniom dźwiękowym lub nawet wykształciło innowacyjne, specyficzne dla medium procesy. Wczesnym elementem, wyłamującym się do pewnego stopnia z podziału na diegetyczną/niediegetyczną fonię, były dźwięki interfejsu działające na zasadzie sprzężenia zwrotnego. Podzielić należy tę grupę jednak na dwa podtypy. Pierwszy nie różni się wiele od diegetycznych form spotykanych w kinie – mamy tu do czynienia z wszelkiego typu dźwiękami, które przynależą do świata przedstawionego. Te we wczesnych grach związane głównie były z eksplozjami, wystrzałami, odgłosami kroków i okrzykami przeciwników. W rozrywce interaktywnej elementy te pełnią oczywistą funkcję: mają na celu „urealnienie” rozrywki czy dostarczenie koniecznych danych. Ta druga funkcja jest w grach jednak szczególnie ważna, ponieważ gracz wielokrotnie musi koncentrować się na kilku lub nawet kilkunastu elementach, a dźwięk odgrywa tu rolę drugorzędny (po aspekcie wizualnym), ale niezmiernie ważnego źródła informacji. Podczas gdy wzrok gracza może skupić się na swoim awatarze, dźwięk może poinformować o tym, co dzieje się na peryferiach przestrzeni gry.

Warto tu zwrócić uwagę, że o ile w filmie jakiegokolwiek niedociągnięcia w tej sferze (poza oczywistą desynchronizacją) nie są najczęściej zauważalne, o tyle w grze błędy w omawianym systemie mogą stworzyć poważne problemy dla odbiorcy – nawet uniemożliwiając jakąkolwiek znaczącą rozgrywkę. Isabella van Elferen, pisząc o tworzeniu atmosfery horroru w grze, zauważyła: „Jeśli filmy typu horror stają się stanowczo mniej przerażające bez ścieżki dźwiękowej, to gry typu survival horror niemal przestają funkcjonować bez dźwięku, gdyż gracz nie dostrzeże bezwzględnie koniecznych w rozgrywce wskazówek dotyczących nawigacji, zbliżającego się niebezpieczeństwa czy zadań”²⁰. Innym dobrym przykładem obrazującym ten problem mogą być dźwięki wystrzałów czy ogólnego „użytkowania” uzbrojenia. Fora internetowe obfitują w posty dotyczące nierealistycznego, zbyt mało zróżnicowanego czy mało wiarygodnego dźwięku²¹.

20. Isabella van Elferen, *Gothic Music: The Sounds of the Uncanny*, University of Wales Press, Cardiff 2012, s. 106 (przeł. T.G.).

21. Dyskusje dotyczą wielu przykładów gier AAA, np.: *Call of Duty: Modern Warfare 3* <<http://www.gamefaqs.com/boards/995751-call-of-duty-modern-warfare-3/60363533>> (11.02.2015); *Uncharted 2* <<http://www.gamespot.com/forums/playstation-nation-1000002/uncharted-2-gun-sounds-bad-27314439/>> (11.02.2015); *Wolfenstein: The Old Blood* <<https://steamcommunity.com/app/350080/discussions/0/620712999984995702/>> (11.02.2015); *Grand Theft Auto 5* <<http://www.gtaforums.com/threads/1234567890-grand-theft-auto-5-sounds-bad>> (11.02.2015).

Co ciekawe, problem nie dotyczy wyłącznie realizmu postrzeganego jako mimesis, gdyż na „nierealistyczny” dźwięk skarżą się często użytkownicy gier osadzonych w świecie fantastycznym czy fantastycznonaukowym²². Wskazuje to wyraźnie na to, iż dla graczy dźwięk odgrywa znaczącą rolę w samym procesie gry – czy to z punktu widzenia immersji w świat przestawiony, czy też swego rodzaju „power fantasy”, gdzie siła broni/gracza ma zarówno wymiar mechaniczny (efektywność w rozgrywce), jak i afektywny (siła dźwięku, wizualna reprezentacja broni).

Drugi podtyp systemów sprzężenia zwrotnego interfejsu jest natomiast bliższy temu, co niekiedy w kinematografii określane jest jako „Mickey Mousing”, czyli równoległa lub synchroniczna ścieżka dźwiękowa, przybierająca najczęściej postać muzyki obrazującej akcję. W tym przypadku dźwięk, mimo że nie należy do poziomu diegetycznego, współgra z wydarzeniami przedstawionymi na ekranie do tego stopnia, że staje się nieodłączną częścią narracji. Ten rodzaj ścieżki dźwiękowej ma swoją tradycję w kinie niemym, jednak spopularyzowany został (i wziął swoją nazwę) przez filmy rysunkowe z wczesnych produkcji wytwórni Walta Disneya. Kathryn Kalinak, która klasyfikuje tę metodę jako dźwięk niediegetyczny, stwierdza: „To interesujące, że Mickey Mousing zaczął reprezentować najgorsze wybryki ścieżek dźwiękowych z Hollywood. [...] przyjęło się obwiniać i krytykować tę technikę za wszystkie drażniące nas elementy, które są tylko po części jej winą”²³. Popularność metody doprowadziła jednak do tego, że zaczęto postrzegać ją jako sztampową i w latach 1950–1960 Mickey Mousing był używany już głównie autoparodystycznie.

Drugie życie metoda ta zyskała wraz z pojawieniem się gier komputerowych – nie jest ona jednak tylko i wyłącznie kopią tego, co widziano/słyszano wcześniej na dużym ekranie. Tutaj dźwięk, pomimo że teoretycznie należy wyłącznie do sfery niediegetycznej, jest z jednej strony kształtowany przez to, co dzieje się na ekranie, a z drugiej przez fakt, że gracz może często na niego wpływać, jest na powrót skierowany w stronę świata przedstawionego gry. Gracz, w przeciwieństwie do biernego widza, przejmuje kontrolę nad dźwiękiem lub raczej nad synchronizowaniem dźwięku z obrazem. Jest to wielowymiarowy proces, który czasem ma poważne konsekwencje dla całej rozgrywki. W przypadku niepowodzeń, braku synchronizacji dźwięku i akcji gracza następuje najczęściej bardzo widoczny dysonans. Jakkolwiek może mieć on pozytywną funkcję, informując gracza o konieczności poprawy swojej rozgrywki czyniąc

gtaforums.com/topic/580058-poor-gun-sounds/> (11.02.2015).

22. Dyskusja dotyczy gry *Planetside 2* <https://www.reddit.com/r/Planetside/comments/38nuje/weapon_audio_some_guns_just_sound_pathetic_and/> (11.02.2015). Po uwagach graczy twórcy zmienili większość dźwięków użytkowania uzbrojenia w grze.

23. Kathryn Kalinak, *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film*, University of Wisconsin, Madison 1992, s. 38 (przekł. T.G.).

to dodatkowo w sposób bardziej organiczny (nieinwazyjny) niż informacja przekazywana choćby jako tekst. Może mieć również wymiar negatywny, zniechęcając gracza do kontynuowania gry, uwydatniając nawet najmniejsze błędy. W przypadku powodzenia, w momencie, gdy następuje pełna lub przynajmniej zadowalająca synchronizacja, gracz doświadcza podwójnej gratyfikacji – z jednej strony udane rozegranie procesu gry, wynikające z mechaniki, a z drugiej strony iluzja kontroli/tworzenia dźwięku. Proces ten, o ile oczywiście nie równoznaczny, jest podobny do własnoręcznego odgrywania muzyki. Ma to i swoje negatywne strony, gdyż, jak zauważyli niektórzy krytycy, może doprowadzić do rozczarowań. Gracze przechodzący od prostych w kontroli gier do prawdziwych instrumentów muzycznych odkrywają, że te drugie są często nieporównywalnie bardziej wymagające.

W najwyższym stopniu jest ten proces wykorzystywany w podgatunku wspomnianych już gier muzycznych, gdzie sfera dźwiękowa staje się nie tylko podpowiedzią czy pomocą w rozrywce, ale integralnym procesem gry. W grze *Audiosurf* (Dylan Fitterer, 2008) gracz kontroluje pojazd mknący po wirtualnym torze, a celem jest zbierania kolorowych bloków i układanie ich w jak najdłuższy szlak. Nie jest to z całą pewnością wyjątkowo odkrywczą mechanika, jednakże sam proces odpowiadający za tworzenie do wirtualnego toru i rozmieszczenie wspomnianych bloków czyni rozrywkę ciekawą. Do gry można załadować dowolnie wybraną przez siebie muzykę (o ile jest w odpowiednim formacie) – od muzyki elektronicznej po rock, country czy nawet muzykę poważną. Plik muzyczny jest analizowany przez grę, która odczytuje dynamikę dźwięku i przekłada ją na fizyczną dynamikę przestrzeni rozgrywki, modyfikując elementy, takie jak geometria toru, rozmieszczenie bloków i efekty wizualne. Sam rodzaj muzyki również wpływa na to, jak skonstruowana zostanie przestrzeń i nastrój gry. Wolne utwory będą powolną, relaksacyjną wspinaczką na szczyt, przy akompaniamencie stonowanych kolorów. Energiczna muzyka stanie się szybkim zjazdem wzdłuż meandrującej ścieżki, eksplodującej żywymi, wyrazistymi barwami. Gracz zyskuje więc możliwość nie tylko „grania w grę”, ale fizycznej eksploracji swojego ulubionego utworu.

Innym ciekawym przykładem jest *Crypt of the NecroDancer* (Brace Yourself Games, 2015), gdzie gracz odgrywa rolę dzielnej wojowniczką Cadence, która eksploruje podziemia i lochy w poszukiwaniu swego ojca. W czasie przygód bohaterka napotyka jednak złego Necrodancera, który kradnie jej serce i przywiązuje jego bicie do muzyki przeklętej Lutni. Cadence, a przez nią gracz, musi więc wszystkie swoje akcje, takie jak poruszanie się i walka, wykonywać zgodnie z rytmem muzyki towarzyszącej grze. Danny Baranowsky, kompozytor, który stworzył do tej gry ścieżkę dźwiękową, zaprojektował ją w taki sposób, że na początkowych poziomach gry zgranie czynności postaci i muzyki nie powinno sprawiać proble-

mów nawet początkującym graczom, jednak wyższe poziomy, wraz z rosnącym tempem i skomplikowaną rytmiką, są wyzwaniem nawet dla doświadczonych graczy. Ponadto w grze jest opcja podobna do tej w *Audiosurf*, gdzie gracz może wczytać swoją ulubioną muzykę i grać do jej rytmu. W obydwu przypadkach tak ścisłe połączenie ścieżki dźwiękowej z samą materią rozrywki i zaangażowanie gracza w proces twórczy (odtwórczy?) stanowi zupełnie nową wartość wychodzącą poza sztywne ramy podziału na dźwięk diegetyczny/niediegetyczny.

Procesy omawiane powyżej są również szczególnie godne uwagi, ponieważ wpisują się w szerszą tematykę remediacji charakterystyczną dla nowych mediów. Bolter i Grusin zauważają, że proces remediacji może mieć dwie formy: bezpośrednio („styl reprezentacji wizualnej, której celem jest sprawienie, by widz zapomniał o obecności medium [...] i uwierzył w obecność reprezentowanych przedmiotów”²⁴, oraz hipermediacji („styl reprezentacji wizualnej, której celem jest przypomnie do dzwoni o obecności medium”²⁵). Bolter i Grusin posługują się w swojej analizie przykładem malarstwa iluzjonistycznego (*trompe-l'œil*). Proces doświadczania dzieła stworzonego w tym stylu jest wieloetapowy i najistotniejsze nie jest w nim to, iż widz pozostaje pod złudzeniem rzeczywistości obiektu, ale że uświadamia sobie jego nierzeczywisty realizm – dostrzega doskonałość warsztatu artysty, dostrzega możliwości medium, które pozwoliły na oszukanie oka. Proces hipermediacji uosobiony jest w kinematografii cyfrowej, gdzie widz, najczęściej świadomy faktu, że dinozaury wyginęły, nadal może odczuć niesamowitość eksploracji Parku Jurajskiego.

Przykład dźwięku w grach komputerowych jest tym ciekawszy, iż większość poprzednich dyskusji dotyczących remediacji skupiała się na sferze wizualnej wytworów kulturowych, podczas gdy tutaj możemy mówić o syntezie kilku rodzajów reprezentacji, ze szczególnym naciskiem na wymiar akustyczny. Hipermediacja, jaka następuje w omawianych przykładach, wychodzi nawet poza binarny podział autor/odbiorca. Jak wcześniej zostało zauważone, tutaj gracz przejmuje kontrolę nad procesem generowania dźwięku lub synchronizacji pomiędzy elementami świata przedstawionego. Dlatego też można stwierdzić, że remediowane jest samo autorstwo danego artefaktu. Wydaje się raczej oczywiste, że jest to bardziej angażujący proces niż bierny odbiór. W tym przypadku doświadczenie rozrywki interaktywnej czyni grę swego rodzaju iluzją (?) aktu tworzenia. Być może jest to właśnie jeden z tych elementów, które wpływają na rosnącą popularność gier komputerowych i na przesunięcie się środka ciężkości innych mediów w stronę większej interaktywności. Warto jednak pamiętać, że odczuwana tutaj przyjem-

24. Jay David Bolter, Richard Grusin, w: Maciej Maryl, „Reprint i hipermedialność – dwa kierunki rozwoju literatury cyfrowej”, w: *Tekst (w) Sieci 2*, red. Anna Gumkowska, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 85.

25. Jay David Bolter, Richard Grusin, w: Maciej Maryl, „Reprint i hipermedialność...”, s. 85.

ność nie płynie wyłącznie z samego autorstwa, „tworzenia muzyki” – bo takim, z oczywistych względów, trudno analizowany proces określić. Jak podkreślają Bolter i Grusin, „projektanci form wykorzystujących hipermediację zapraszają nas do czerpania przyjemności z aktu mediacji”²⁶. Przyjemność płynie z faktu, że owo autorstwo, czy tworzenie muzyki, wkomponowane jest w abstrakcyjny, interaktywny system, upraszczający pewne aspekty, uwydatniający nasze akcje, a także operujący na zasadzie sprzężenia zwrotnego.

Większość tradycyjnych salonów gier, popularnych jeszcze kilkadziesiąt lat temu, teraz ucichła i opustoszała. Mechaniczne ule rozrywki interaktywnej zamieniono na stateczne muzea, i choć część nadal funkcjonuje w jakiejś aktywnej formie, jest to raczej łabędzi śpiew do melodii sentymentalnej nostalgii za utraconym złotym wiekiem. Maszyny jednak nie zamilkły, a jedynie przeniosły się do innych, mniej widocznych, ale bardziej wpływowych środowisk. Za zamkniętymi drzwiami domów i na otwartych przestrzeniach Internetu muzyka maszyn ewoluowała poza najśmielsze oczekiwania wczesnych twórców. Ścieżki dźwiękowe gier nie są już znane jedynie kabale wtajemniczonych obsesjonatów, ale bywają odgrywane przez najsławniejsze światowe orkiestry symfoniczne. Dla dużej grupy dzisiejszych odbiorców takie nazwiska jak Matt Uelmen, Mark Morgan czy Jesper Kyd Jakobson są bardziej rozpoznawalne niż Franz Liszt czy Gustav Mahler. I wcale nie świadczy to o tym, że ci ostatni skazani są na zapomnienie, gdyż muzyka komputerowa często staje się bramą do poznania tradycyjnej muzyki poważnej. Dźwięk nie jest już tworzony przez programistę, w wolnej od pisania kodu gry chwili, ale przez doświadczone zespoły artystów i kompozytorów. Sfera foniczna w grach komputerowych przestała być tylko dodatkiem do całości, ale stanowi jeden z najważniejszych elementów odpowiedzialnych za atmosferę, immersję, przekaz, a nawet samą materię rozrywki. W procesie ewolucji dźwięk w grach zmienił dotychczas przyjęte paradygmaty rozpoznawalne z innych mediów oraz wykształcił nowe możliwości ekspresji artystycznej, czy to z punktu widzenia projektanta rozrywki, czy samego gracza. Szczególnie ten ostatni efekt – oddanie, czy raczej podzielenie się kontrolą nad produktem, wydaje się wyznaczać nowy kierunek, bliski pozytywnemu wpływowi nowych mediów w innych dziedzinach życia. Możliwość ingerencji w dzieło oswaja nowe technologie, pozwala na aktywne uczestnictwo w procesie twórczym, otwiera na poznanie nie tylko samego medium, ale tego, co stoi poza nim – autora, kultury, w której funkcjonuje, czy procesów społecznych, które reprezentuje. Można nawet stwierdzić, że muzyka w rozrywce interaktywnej nie tylko przemawia do odbiorców, ale prowadzi z nimi obustronny, interaktywny dialog.

26. Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation*, MIT Press, CA 2000, s. 19 (przeł. T.G.).