

Czy muzyka przynależy do świata przedstawionego?

Analiza z perspektywy Ingardenowskiej

WOJCIECH SIKORA*

Wstęp

Słuch w świecie nauki i kultury spychany jest na margines, dominującym zmysłem jest i pozostaje wzrok (PINCH & BIJSTERVELD 2012: 11). Znakomicie jest to widoczne w reklamie – uwagę konsumenta mają przyciągnąć soczyste kolory oraz wdzięki występujących w nich modeli lub modelek. Dźwięki i muzyka stanowią raczej tło niż istotny element reklam. Dotyczy to także gier wideo. Najwięcej pieniędzy przeznacza się na promocję możliwości nowych kart graficznych, a producenci prześcigają się w tworzeniu tytułów urzekających oprawą graficzną. Serca fanów zdobywane są przede wszystkim obrazem i mechaniką, tymczasem warstwa dźwiękowa i muzyczna pozostaje w tle. Jak pokazują badania poświęcone dźwiękom, ich pominięcie jest niezaprzeczalnie błędem. Rozwijająca się technika umożliwia nowe formy doświadczenia dźwięku w grach, który służy immersji (PINCH & BIJSTERVELD 2012: 17). Mark Grimshaw argumentuje, że gracze mogą zanurzyć się w grach w znacznej mierze właśnie dzięki dźwiękom (GRIMSHAW 2007: 2). Te bowiem wymykają się uwadze graczy, ponieważ z pewnymi czynnościami w świecie realnym związane są odgłosy; na przykład chodzeniu towarzyszy odgłos kroków zmieniający się wraz z rodzajem powierzchni i dopiero ich brak lub niedopasowanie

* Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie | kontakt: wojciech.sikora@uwm.edu.pl

powoduje przełamanie immersji. Oczywiście, nagłe zniknięcie dźwięków może być świadomym zabiegiem twórców gry, podobnie jak odgłos stąpania po kamiennej ścieżce, kiedy bohater gry chodzi po trawie. Jeśli jednak nie ma dobrego uzasadnienia dla takich środków, są one traktowane jako błąd gry, wada sprzętowa lub niedopatrzenie autorów.

Innym rodzajem dźwięków w grach wideo jest muzyka, która towarzyszyła medium praktycznie od początku ich istnienia i jest równie różnorodna jak one same. Zmieniała się ona wraz z rozwojem technologii, która pozwalała na wykorzystywanie bardziej złożonych, dłuższych i lepszych jakościowo ścieżek. Zach Whalen wskazuje na dwie zasadnicze funkcje muzyki w tym medium: „rozszerzenie wyobrażenia fikcyjnego świata gry lub przeprowadzenie gracza przez daną sekwencję rozgrywki [*to expand the concept of a game's fictional world or to draw the player forward through the sequence of gameplay*]” (WHALEN 2004: PAR. 5). Z kolei Sue Morris twierdzi, że dźwięk w grach stwarza wrażenie przestrzenności (MUNDAY 2007: 52), a Trevor Wishart dopowiada, że: „Głośnik, w rezultacie, pozwolił nam na stworzenie wirtualnej, akustycznej przestrzeni, w której możemy projektować obraz dowolnej przestrzeni istniejącej realnie [*The loudspeaker has, in effect, allowed us to set up a virtual acousticspace into which we can project an image of any real existing acousticspace*]” (WISHART 1986: 43)¹. Jak pisze Rod Munday, podejmowano już próby zdefiniowania muzyki w grach jako oddzielnego gatunku zwanego *bitcore* lub *chiptune* (MUNDAY 2007: 51). Do jego charakterystyki należałyby proste, elektroniczne brzmienia, które gracze mogą pamiętać jeszcze z gier arkadowych. Muzyka gier pierwszej generacji konsol była ograniczona przez możliwości sprzętowe i to dopiero rozwój technologii umożliwił wykorzystanie ścieżek dźwiękowych dowolnych gatunków, co uwolniło kompozytorów od ograniczeń ich twórczych możliwości.

Podział na diegetyczne i niediegetyczne elementy wytworów kulturowych jest szeroko spotykany w literaturze poświęconej grom wideo, jednak sam Roman Ingarden, którego aparatura pojęciowa zostanie wykorzystana w tych rozważaniach, nie posługuje się nim. Używa on natomiast terminu „świat przedstawiony”, który można utożsamić z warstwą przedmiotów przedstawionych (INGARDEN 1966: 393). Wydaje się, że jest on bliski pojęciowo światu diegetycznemu, dlatego przywołany podział elementów gier na diegetyczne i niediegetyczne pozostaje w mocy, szczególnie że Ingarden wskazuje na przedmioty, które należą do dzieł sztuki, chociaż nie są elementami zawartych w nich światów, takie jak na przykład napisy w filmach. Jednakże zbadanie dokładnej relacji pomiędzy nimi wymaga dalszych badań, zwłaszcza w świetle artykułu Remigiusa Buni

¹ Skoro można symulować realną przestrzeń, nic nie stoi na przeszkodzie, aby symulować przestrzeń gry.

o diegezie (BUNIA 2010). Badacz wskazuje w nim na powiązania pomiędzy tym, co opowiadane, a samym aktem opowiadania. Ze względu na ontologiczny charakter niniejszych rozważań, używany będzie tu zatem termin „świat przedstawiony”.

Elementy świata gier wideo można podzielić na diegetyczne i niediegetyczne. Do pierwszych zalicza się te, które istnieją „wewnątrz” niego, czyli na przykład odgłos kroków bohatera, natomiast do niediegetycznych te, które zostały „dodane” z zewnątrz, jak choćby muzyka. Zgodnie z tym podziałem pieśń wykonywana przez Priscillę w *Wiedźminie 3: Dzikiem gonie* (CD PROJEKT RED 2015) jest diegetyczna, a muzyka towarzysząca walce z Siostrą Friedą w *Dark Souls 3: Ashes of Ariandel* (FROMSOFTWARE 2016) – jest niediegetyczna. Powstaje w świetle tego dylemat, czy ten podział jest tak prosty i uzasadniony, jak się wydaje, i czy możliwe jest, by muzyka nie wykonywana w świecie gry była jego częścią. W odpowiedzi na ten problem postawiona zostaje teza, że muzyka w grach wideo częściowo przynależy do świata przedstawionego. Jej uzasadnieniu posłużą elementy teorii estetycznej i ontologicznej polskiego fenomenologa Romana Ingardena, w szczególności koncepcja przedmiotów intencjonalnych oraz koncepcja wyglądów wewnętrznych.

Przedmioty intencjonalne i konkretyzacja

Kluczowa dla obrony postawionej tezy jest koncepcja przedmiotu intencjonalnego. Jak pisze Ingarden, jest to przedmiot wytworzony przez akt lub mnogość aktów intencjonalnych świadomości (INGARDEN 1960: 179). Każdy akt świadomości jest nakierowany na pewien przedmiot, a owo nakierowanie jest właśnie intencjonalnością. Inaczej mówiąc, świadomość jest zawsze świadomością czegoś. Do pierwszej kategorii przedmiotów zaliczają się wszystkie przedmioty realne, które mogą zostać uchwycone przez świadomość². Przedmioty czysto intencjonalne, takie jak gry wideo lub dzieła sztuki, zostały całkowicie wytworzone przez świadomość i nie muszą mieć swojego odpowiednika w świecie rzeczywistym. Odwołując się do Ingardena, można stwierdzić, że:

² Jest to niefortunny dobór określenia przez Ingardena. Przedmioty intencjonalne w jego teorii także są realne, chociaż istnieją w inny sposób. „Realny” oznacza tu przedmiot istniejący niezależnie od świadomości, który nie ma w niej swojego początku. Przedmioty intencjonalne, jak zostanie wyjaśnione w dalszej części rozdziału, mogą się uniezależnić od świadomości indywidualnych osób, ale zawsze są one wytworzone przez akty świadomości. Określenie „przedmiot realny” zostaje wykorzystane ze względu na wierność wobec języka Ingardena i intuicyjne uchwytywane znaczenie.

[...] należy do istoty każdego aktu świadomości, który zawiera w sobie mniemanie przedmiotowe, że jest on w tym sensie wytwórczy i aktywny, że nieuchronnie – jak cień, który pada poza rzeczą z jednej strony oświetloną – pojawia się przedmiot intencjonalny (INGARDEN 1987: 186).

Gry wideo, podobnie jak wytwory różnych sztuk pięknych (na przykład obrazy lub powieści), zaliczają się do klasy przedmiotów intencjonalnych. Jednak w przeciwieństwie do tych, które istnieją jedynie w świadomości, zostały one utrwalone w materialnym podłożu. (na przykład w marmurze w rzeźbiarstwie lub urządzeniach pamięci masowej w wypadku gier wideo), stanowiącym ich podstawę bytową, która uniezależnia ich istnienie od świadomości indywidualnych osób. Oznacza to, że są one heteronomiczne (posiadają jedynie nadane im istnienie i uposażenie jakościowe), pochodne (zostały wytworzone przez swoich autorów), samodzielne (są niezależne od aktów świadomości) oraz zależne (są utrzymywane w istnieniu przez podstawę bytową) (STRÓŻEWSKI 2004: 124-125).

Przedmioty przedstawione w dziełach sztuki lub grach także są intencjonalne. Określenie „przedmiot” odnosi się do całości świata przedstawionego (INGARDEN 1960: 284) – zarówno do indywiduów w nich występujących, jak również do różnorodnych zjawisk, stanów, sytuacji i tym podobnych. Oznacza to, że tak Geralt z Rivii, jak i miłość łącząca go z czarodziejką Yennefer są przedmiotami. Jedną z konsekwencji intencjonalności jest schematyczność owych przedmiotów. Oznacza to, że w przeciwieństwie do przedmiotów realnych, nigdy nie są one wszechstronnie określone. Jak pisze Uri Margolin, przedmioty przedstawione są „ontologicznie »cienkie« i niepełne, posiadając jedynie ograniczoną liczbę właściwości i relacji [*onthologically »thin« and not maximal, having only a limited number of properties and relations*]” (VELLA 2014: 15). Przedmioty w grach przedstawione są za pomocą różnorodnych środków audiowizualnych i językowych, jednak nigdy nie posiadają wszystkich cech przedmiotów materialnych. Kamienie nie mają masy, promienie słoneczne nie grzeją, a budynki przypominają makiety z westernów. Autorzy, wiedząc, że gracz nie będzie miał dostępu do wnętrza wielu z nich, często nie tworzą nic poza widocznymi ścianami, pozostawiając wnętrza puste. Dlatego moment, gdy gracz stanie się świadomy tych braków, Alison McMahan określa mianem *film set shock* (McMAHAN 2003: 76), a Piotr Kubiński – „technicznej deziluzji” (KUBIŃSKI 2016: 73). Miejsca, które nie są określone w dziele, Ingarden nazywa „miejscami niedookreślenia”:

Wszystko natomiast, co w akcie jest współpomyślane, współmniemane albo też tylko potencjalnie należy do jego treści, albo wreszcie w żaden sposób nie jest wyznaczone w treści aktu, ale co zarazem z istoty swej powinno by należeć do przedmiotu przez akt wyznaczonego, wszystko to jest zupełnie nieokreślone w zawartości przedmiotu intencjonalnego (INGARDEN 1987: 204).

Proces wypełniania miejsc niedookreślenia Ingarden utożsamia z „konkretyzacją”. W procesie konkretyzacji odbiorca, poprzez uzupełnianie brakujących cech, przechodzi od kontaktu ze schematycznymi przedstawieniami do jednostkowych przedmiotów. Nie wszystkie miejsca niedookreślenia muszą zostać uzupełnione przez czytelnika lub gracza, by traktował przedmioty przedstawione jako konkretne, wszechstronnie określone indywidua.

Wyglądy

Wspomniano, że przedmioty intencjonalne są jedynie schematyczne i zarysowane przez rozmaite środki artystyczne. Część z nich należy do kategorii wygląków, które są sposobem, w jaki prezentują się przedmioty zarówno realne, jak i intencjonalne, które zawsze ukazują się tylko fragmentarycznie. Według fenomenologii każdy przedmiot przejawia się w wielości wygląków, które pojawiają się w świadomości jeden po drugim i są przez nią łączone w jedność. Spoglądając na znajdujący się przed nami kubek, nie widzi się jego tyłu lub spodu. Tym, co widać, jest właśnie wygląd zwróconej w naszą stronę części. Jednak nie ma wątpliwości, że niewidoczne części kubka istnieją – są one domniemane. Robert Sokolowski wskazuje na trzy rodzaje wygląków: stronę, aspekt oraz profil (SOKOŁOWSKI 2012: 31-33). Widoczna część kubka jest tą jego stroną, na którą spoglądamy. Jeżeli odchylimy go w jedną lub drugą stronę, jego kształt ulegnie zniekształceniu – wtedy mówimy o aspekcie, czyli sposobie prezentacji. Profil natomiast odnosi się do sposobu postrzegania go przez konkretną osobę i uzależniony jest między innymi od jej samopoczucia lub nastroju. Umiejętne wykorzystanie wygląków ma doprowadzić do samoprezentacji przedmiotów przedstawionych, czyli spostrzegania ich samych, a nie jedynie ich wygląków. Gracz, widząc pokrytą teksturami bryłę geometryczną, nie skupia się wyłącznie na wygląkach, lecz powinien dostrzec budynek, który jest poprzez nie prezentowany. W przeciwnym wypadku istnieje ryzyko, że nie zanurzy się w świecie gry.

Wyglądy, wbrew sugestywnej nazwie, nie ograniczają się do prezentacji wzrokowej. Do tak zwanych wygląków zewnętrznych zaliczają się dane dostarczane przez wszystkie wrażenia zmysłowe, także słuchowe, czuciowe i tym podobne (INGARDEN 2000: 35). Wydaje się zatem, że dźwięki zaliczać się będą właśnie do nich. Jednak aby obronić tę

teżę, należy przyjąć, że one także należą do wygląków zewnętrznych. Autorzy zajmujący się warstwową budową dzieł sztuki, niekoniecznie Ingardenowską, takich jak Łukasz A. Plesnar, dzielą dźwięki na naturalne (tak zwane szmery), werbalne dźwięki mowy oraz dźwięki muzyczne (PLESNAR 1990: 68). Niewątpliwie wszystkie rodzaje dźwięków zaliczają się do wygląków, jednak ten ostatni można zaliczyć do wygląków wewnętrznych.

Wyglądy wewnętrzne, nazwane tak raczej przez analogię lub metaforycznie, spełniają podobną funkcję, co wyglądy zewnętrzne, chociaż względem innych właściwości przedmiotów. Czytamy u Ingardena: „[...] wygląd doprowadza do przejawiania się cielesnych własności i charakterów jako wyrazu »dusznych« (by użyć tego staropolskiego wyrazu!) i duchowych procesów i własności indywiduum psychicznego” (INGARDEN 1960: 345). Zarówno żywe, jak i martwe czy nieożywione ciała prezentują się poprzez wyglądy wewnętrzne, chociaż w odmienny sposób. Podobnie rozmaite cechy i zdarzenia psychiczne, takie jak flegmatyczność lub zawziętość, przejawiają się w tym rodzaju wygląków. Wyglądy wewnętrzne mogą przedstawiać także cechy miejsc lub wydarzeń, na przykład atmosferę pewnego miejsca lub niebezpieczeństwo spotkania. Innymi słowy, wyglądy wewnętrzne i zewnętrzne służą do budowania tego, co Michał Ostrowicki nazywa „matrycą cybernetyczną” (OSTROWICKI 2006: 61). Służy ona wyznaczaniu sfery świata podmiotu i można ją uznać za analogon sfery przedmiotów intencjonalnych Ingardena ze względu na ich światotwórcze możliwości (OSTROWICKI 2006: 64). Kapliczka Zjednoczenia Ognia w grze *Dark Souls III* ma przypisane dwa motywy muzyczne związane z rozwojem wydarzeń w grze. Pierwszy brzmi ciepło, zdając się sugerować schronienie i opiekę – miejsce, w którym bohater może odpocząć po pokonanych trudnościach i ukoić nerwy. Drugi z kolei, zatytułowany *Sekretna Zdrada*, brzmi zimno. Wraz ze zmianą motywu muzycznego atmosfera kapliczki także ulega zmianie – już nie przywołuje na myśl opieki, lecz tajemnicę, a śpiew towarzyszący instrumentom zdaje się lamentować. Gracz, wsłuchując się w samą ścieżkę dźwiękową, może odnieść wrażenie, że Kapliczka Zjednoczenia Ognia nagle zrobiła się pusta i mroczna.

Mogą pojawić się wątpliwości co do zastosowania nazwy „wyglądy” do przedstawionych zagadnień. Jednak Ingarden oddała podobne zastrzeżenia następująco:

Rozstrzygające jest to, że: 1. to, przez co przejawiają się nasze własne „duszne” (a także duchowe) własności i stany, jest różne od tych ostatnich, 2. że jest zdolne doprowadzić to, co odeń różne do samoprezentacji, 3. że wreszcie, gdy spełnia tę funkcję, nie jest samo przedmiotowo dane podmiotowi świadomości, ujmującemu własne psychiczne właściwości i stany, lecz jest przezeń tylko doznawane (INGARDEN 1960: 346).

Oznacza to, że wyglądy zawarte w przywołanych motywach muzycznych zdolne są do przedstawienia atmosfery panującej w Kapliczce Zjednoczenia Ognia, a także są one jedynie przez graczy doznawane – ich uwaga skupiona jest na doświadczeniu lokacji wraz z jej nastrojem.

Dzieła muzyczne zawierają w sobie jakości emocjonalne, które na gruncie Ingardenowskiej ontologii i teorii sztuki można zakwalifikować do kategorii wyglądów wewnętrznych. W takiej sytuacji muzyka, prócz zwiększenia wrażenia immersji, wprawiania gracza w odpowiedni nastrój oraz odcinania go od świata zewnętrznego, będzie pełnić także ważną rolę w prezentacji przedmiotów przedstawionych i umożliwiać wgląd w ich niefizyczne cechy. W tym ostatnim sensie nie będzie ona jedynie dodatkiem do gry, umiającym rozgrywkę zewnętrznym uzupełnieniem, lecz stanie się częścią świata przedstawionego. Inaczej mówiąc, wspomniany muzyczny motyw pojawiający się podczas walki z Siostrą Friedą w *Dark Souls III: Ashes of Ariandel* będzie równie diegetyczny, jak pieśń Priscilli z *Wiedźmina* lub odgłosy kroków bohatera dowolnej gry.

Jakości metafizyczne

Rola muzyki, jako źródła wyglądów wewnętrznych, nie ogranicza się jednakże wyłącznie do prezentacji przedmiotów przedstawionych. Według Ingardena zadanie sztuki jest bardziej wzniosłe i istotne z egzystencjalnego punktu widzenia. Mianowicie za cel dzieła sztuki, czyli jego ideę, uważa on umożliwienie odbiorcy doświadczenia jakości metafizycznych, które mogą pojawić się jako nadbudowa przedmiotów przedstawionych. Oznacza to, że wyglądy także przyczyniają się do uobecnienia się owych jakości na gruncie dzieła.

Są to proste lub pochodne jakości, które nie tyle przynależą do poszczególnych przedmiotów, ile objawiają się w sytuacjach życiowych ludzi. Sprawiają one, że wydarzenia nabierają szczególnego charakteru pośród szarej codzienności jawiąc się jako wartościowe oraz sugerując istnienie głębszego sensu życia i bytu w ogóle, chociaż nie mogą zostać uchwycone rozumowo (INGARDEN 1960: 369). Jakości metafizyczne powinny być przede wszystkim przeżywane – gdy natomiast podejmie się próbę ich opisanie i zrozumienia, tracą swój szczególny charakter. W traktacie *O dziele literackim* Ingarden wymienia kilka przykładów jakości metafizycznych:

[...] wzniosłość (czyjeś ofiary) lub podłość (czyjeś zdrady), tragiczność (czyjeś klęski) lub straszliwość (czyjeś losu), to, co wstrząsające, niepojęte lub tajemnicze, demoniczność (czyjeś czynu lub pewnej osoby), świętość (czyjeś życia) lub jej przeciwieństwo: grzeszność czy „piekielność” (np. czyjeś zemsty), ekstatyczność (najwyższego zachwytu) lub cisza (ostatecznego ukojenia) itp. (INGARDEN 1960: 368).

Jakości metafizyczne rzadko pojawiają się w życiu, a osoby, które ich doznają, zwykle nie mają możliwości robić tego w głęboki lub pełny sposób. Zaangażowani w działanie nie potrafią znaleźć dystansu, by nasycić się nimi. Dlatego za zadanie sztuki Ingarden uważa nie tylko dostarczenie jej odbiorcy możliwości kontaktu z jakościami metafizycznymi, lecz także zapewnienie odpowiednich warunków, by ich doświadczenie było jak najpełniejsze.

Jakości metafizyczne mogą pojawić się także w grach wideo. Naturalnie, jeżeli gracz jest zajęty walką o życie swojego bohatera lub wykonuje zadanie wymagające dobrego refleksu i precyzji, może nie mieć czasu, aby ich doznać, mimo to mogą się one objawić zarówno w trakcie, jak i po zakończeniu szczególnie wymagającej sekwencji. Także eksploracja świata gry może dostarczyć okoliczności, by rzeczony jakości się ujawniły.

Umożliwienie przejawienia się w dziele jakości metafizycznych nie należy do najłatwiejszych wyzwań stojących przed projektantem. Ich obecność się w dziełach sztuki i grach zależy od dwóch warunków, a mianowicie od wrażliwości odbiorcy (na którą artysta nie ma wpływu) oraz odpowiedniego przedstawienia świata gry i wydarzeń. Wyglądy wewnętrzne, a zatem także muzyka, mogą zostać użyte do kreowania świata, zapewniającego wiele możliwości pojawienia się jakości metafizycznych. Eksploracja malowniczych wysp archipelagu Skellige w *Dzikim gonie* może być po temu wystarczająca, a rozbrzmiewający w tle motyw muzyczny przyczynia się do tego.

Przykład

W tej części rozdziału przytoczone i wyjaśnione już pojęcia zostaną zaaplikowane do analizy przykładu, konkretniej zaś do motywu muzycznego i konfrontacji bohatera gracza z Vordtem z Mroźnej Doliny, który jest jednym z pierwszych bossów w grze *Dark Souls III*. Należy zapytać, czego dowiadujemy się o nim z dialogów z bohaterami niezależnymi, opisów przedmiotów z nim związanych, jego wyglądu oraz – co najważniejsze z punktu widzenia niniejszych rozważań – jak przedstawia go motyw muzyczny, rozbrzmiewający w trakcie walki z nim. Vordt znajduje się w dolnej części Wysokiego Muru zamku Lothric i strzeże drogi prowadzącej do Osady Nieumarłych. Został wysłany na

mur przez pontyfika Sulyvahna, aby obserwował wydarzenia na zamku i strzegł przejścia. Z tego powodu Wysoka Kapłanka Emma, jedna z bohaterek niezależnych, nazywa Vordta psem strażniczym. Określenie to pasuje zarówno do roli, jaką Vordt odgrywa w świecie gry, jak i do jego wyglądu zewnętrznego. Vordt porusza się na czterech kończynach, a między elementami jego zbroi można dostrzec kosmyki futra, co odsyła do obrazu zwierzęcości. Jednak przemiana w bestię jest u niego jedynie częściowa, ponieważ w jednej z rąk wciąż dzierży swój wielki młot. Duszę Vordta, otrzymaną po pokonaniu go, gracz może transponować w pierścień o nazwie Lewe Oko Pontyfika. Opis tego przedmiotu zawiera informację, że „Rycerze, którzy spoglądają w czarną kulę, wiedzeni są w śmiertelne boje, przemienieni w oszalałe bestie [*Knights who peer into the Black orb are lured into the battles of death, transformed into frenzied beasts*]” (DARK SOULS 3 WIKI 2017). Zatem nie tylko ciało Vordta przyjęło zwierzęce kształty i posturę – zmianie uległa także jego psychika. Jest to jednak informacja, którą gracz może otrzymać dopiero po konfrontacji z nim. Przed odpowiedzią na pytanie, czego gracz dowiaduje się o Vordcie na podstawie motywu muzycznego rozbrzmiewającego podczas, należy krótko przedstawić spotkanie z bossem z Mroźnej Doliny.

Konfrontacja z Vordtem przebiega w dwóch fazach. W pierwszej jego ruchy są zamaszyste i wolne, co nie przeszkadza mu ciągle celować w bohatera gracza i starać się utrzymać go przed sobą. Gdy zdrowie Vordta spadnie do około pięćdziesięciu procent, jego zachowanie drastycznie się zmienia, a ruchy stają się gwałtowne i dzikie. Zamiast śledzić posunięcia przeciwnika, zaczyna szaleńczo szarżować, nie dbając o utrzymywanie dystansu, a gorączkowo wyprowadzane ciosy, chociaż o większej sile, częściej chybiają celu. Te różnice pomiędzy fazami walki zostają odzwierciedlone w zmianie, która zachodzi w motywie muzycznym. Na początku jest on powolny, dominują w nim bębny i instrumenty dęte o niskich tonach. Wraz ze spadkiem poziomu zdrowia Vordta, do instrumentów dołącza chór, zwiastując zmianę, która ma zaraz nastąpić. Na początku partie chóralsne są prawie niesłyszalne, jednak po krótkiej fazie przejściowej, gdy muzyka prawie milknie, rozbrzmiewają z pełną mocą, a całość staje się bardziej dynamiczna i zło-wieszczą.

Motyw muzyczny towarzyszący tej walce służy (1) do przedstawienia cech psychicznych Vordta, (2) do należytego ukazania sytuacji jako walki z potężnym przeciwnikiem oraz (3) jako środek do przywołania jakości metafizycznych. Na początku walki Vordt wciąż jest spokojny, co odzwierciedla powolne tempo muzyki. W miarę otrzymywanych obrażeń jego stan zmienia się, narasta w nim gniew, który potem przeradza się we wściekłość. Stopniowe dodawanie partii chóralnych ilustruje ten napływ emocji. Następnie

muzyka niemalże cichnie, by wkrótce rozbrzmieć z nową siłą. Oddaje to moment, gdy Vordt ostatecznie traci panowanie nad sobą i w szaleńczym napadzie wściekłości próbuje zmiażdżyć swojego przeciwnika. Utwór wypełniony jest mocnymi brzmieniami, które dodatkowo podkreślają potęgę Psa z Mroźnej Doliny.

Motyw muzyczny służy także przedstawieniu sytuacji, w jakiej znalazł się gracz. Oto przed jego bohaterem stoi potężny przeciwnik, którego pokonanie nie będzie łatwe. Podkreśla to jednocześnie wagę zadania powierzonego bohaterowi. Skoro taki mocarz pilnuje przejścia już na początku drogi, to jak wielkie znaczenie ma misja stojąca przed bohaterem gracza? Poprzez odpowiedni dobór instrumentów i pojawiający się w utworze chór, konfrontacja przedstawiona jest jako szalenie niebezpieczna. Podkreślona zostaje powaga sytuacji.

Unikając zabójczych ciosów i szaleńczych szarż Vordta, gracz może nie mieć wiele czasu, aby w pełni odczuć jakości metafizyczne, mogące pojawić się w trakcie walki. Jednak rozbrzmiewający motyw muzyczny jest w stanie zwiększyć szanse na ich dostrzeżenie. Jeżeli gracz nie skupia się jedynie na rozgrywce, lecz zanurza się w świecie przedstawionym, na sytuacji walki z bossem może nadbudować się heroizm, wzniosłość poświęcenia dla większej sprawy. Stawanie naprzeciwko takiego przeciwnika z pewnością nie należy do codzienności, jednak niewłaściwe przedstawienie sytuacji, brak odpowiednich wyglądów zewnętrznych i wewnętrznych, ujawniających się także poprzez muzykę, może doprowadzić do zbanalizowania podobnej walki. Jeżeli jedną z idei gier jest umożliwienie graczom doświadczenia jakości metafizycznych, to muszą być one odpowiednio ufundowane na dobrze zarysowanych przedmiotach przedstawionych.

Podsumowanie

Celem autora rozdziału była obrona tezy, że muzyka w grach wideo częściowo przynależy do świata przedstawionego. Uzasadnienie zostało oparte na Ingardenowskiej ontologii i koncepcji dzieła sztuki. Aby udowodnić diegetyczność elementów muzyki w grach, po pierwsze, wprowadzono i wyjaśniono terminy należące do koncepcji przedmiotu intencjonalnego Ingardena oraz jego teorii estetycznej, takie jak przedmiot intencjonalny, konkretyzacja oraz miejsca niedookreślenia. Następnie przytoczona została koncepcja wyglądów zewnętrznych i wewnętrznych, jako środków określania przedmiotów przedstawionych. Dodatkowo, wprowadzona została koncepcja jakości metafizycznych, które nadbudowują się na przedmiotach przedstawionych. Jednym z warunków ich po-

jawienia się w trakcie doświadczania gier jest właściwe określenie świata gry, w czym wygłady wewnętrzne (muzyka) mają znaczącą rolę. Przeprowadzone rozważania pozwalają stwierdzić, że muzyka i zawarte w niej jakości emocjonalne w grach wideo mogą służyć do prezentowania stanów psychicznych, duchowych lub nastrojów zarówno indywidualów, jak i sytuacji, stanów i tym podobnych, zatem może zostać zakwalifikowana do kategorii wygląków wewnętrznych, co udowadnia postawioną tezę. Wskazane w trakcie wywodu relacje jakości metafizycznych z muzyką wzmacniają tę tezę.

Przeprowadzony wywód pozwala na postawienie następujących wniosków. Po pierwsze, muzyka odgrywa znaczącą rolę w kreowaniu świata przedstawionego. Dla wielu badaczy i graczy zjawisko immersji jest kluczowe podczas rozgrywki, dlatego dobre przedstawienie postaci i zdarzeń gra olbrzymią rolę w ich doświadczeniu. Przedmioty intencjonalne, będąc ze swej istoty schematyczne, wymagają uzupełnienia, które częściowo zależy od odbiorcy dzieła. Jednakże to artysta musi nadać im pierwotny rys, który doprowadzi do doświadczenia ich jako samoobecných. Ów sposób bycia danym dla podmiotu według Ingardena jest istoty dla właściwego obcowania z dziełem. Odpowiedni motyw muzyczny potrafi zmienić zręcznościowy segment gry w walkę z pełnokrwistym bossem.

Po drugie, koncepcje przedmiotów intencjonalnych, miejsc niedookreślenia oraz wygląków dostarczają adekwatnego opisu tego wciąż młodego medium. Co więcej zagadnienie przynależności elementów takich jak napisy i muzyka do świata przedstawionego pojawiło się u Ingardena późno, dopiero w jego pracach poświęconych filmom. Wymusiło to ograniczone omówienie tej kwestii. Jednakże rozważania nad muzyką w grach wideo pokazują, że w ramach teorii dzieł sztuki Ingardena możliwe jest badanie nowych rodzajów mediów. Jedną z cech odróżniających tę nową formę kulturową od starszych sztuk jest obecność elementów niediegetycznych, które nie są wyłącznie chwytem stylistycznym, lecz pełnią istotną rolę w budowie i funkcjonowaniu gier. Należą do nich między innymi interfejsy użytkownika, dzięki którym gracze są w ogóle w stanie grać oraz wchodzić w interakcje ze światami przedstawionymi. Dodatkowo, jak pokazuje przeprowadzona analiza, możliwe jest badanie elementów hybrydowych, do których można zaliczyć muzykę oraz niektóre typy interfejsów.

W związku z powyższym można wnioskować, że prace Ingardena zawierają w sobie wystarczająco dużo potencjału badawczego, by posłużyły one do badań nad medium nigdy niebadanym przez autora *O dziele literackim*, czyli nad grami wideo. Szczególną uwagę należy poświęcić zagadnieniu relacji dzieła oraz jego fizycznej podbudowy. Jednym z intensywnie badanych tematów w groznawstwie jest relacja sprzętu (*hardware*)

i oprogramowania (*software*). W przypadku literatury problem ten nie ma znaczenia dla Ingardena, jako że żadna część fizycznej podstawy nie należy do samego dzieła. Jednakże kwestie sprzętowe mają duże znaczenie dla gier wideo ponieważ wpływają one nie tylko na wygląd i mechanikę, lecz także na sposób rozgrywki. Korzystanie z okularów nie zmienia sposobu czytania powieści, lecz typ kontrolera lub używanie gogli VR mogą znacząco wpłynąć na obcowanie z tym nowym medium.

Źródła cytowań

- AARSETH ESPEN (2007), 'I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player', *DIGRA.org*, online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf> [dostęp: 30.08.2019].
- AARSETH ESPEN (2010), 'Badanie zabawy: metodologia analizy gier', przekł. Mirosław Filiciak, w: Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica, ss. 13-37.
- AARSETH ESPEN (2014), *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przekł. Dorota Sikora, Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, Kraków: Korporacja Ha!art.
- AUGUSTYNEK BŁAŻEJ (2012), 'Potencjał narracyjny gier wideo', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 1-18.
- BAL MIEKE (2012), *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, przekł. Ewa Krakowska, Ewa Rajewska, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- BARTOSZYŃSKI KAZIMIERZ (1976), 'O badaniu układów literackich', *Pamiętnik Literacki*: 1 (67), ss. 93-119.
- CSIKSZENTMIHALYI MIHALY (1997), *Przeptyw. Psychologia optymalnego doświadczenia*, przekł. Magdalena Wajda-Kacmajar, Warszawa: Studio EMKA.
- DOVEY JON, HELEN W. KENNEDY (2011), *Kultura gier komputerowych*, przekł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- ECO UMBERTO (2007), *Sześć przechadzek po lesie fikcji*, przekł. Jerzy Jarniewicz, Kraków: Znak.
- ESKELINEN MARKKU (2001), 'The Gaming Situation', *Game Studies*: 1 (1), online: www.gamestudies.org/0101/eskelinen [dostęp: 30.10.2018].
- FLYNN BERNADETTE (2000), 'Towards an Aesthetics of Navigation – Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game', *Media Culture*: 3 (5), online: <http://journal.media-culture.org.au/0010/navigation.php>, par. 24 [dostęp: 30.08.2019].

- GENETTE GÉRARD (1980), *Narrative Discourse. An Essay in Method*, translated by Jane E. Lewin, New York: Cornell University Press.
- KLUSZCZYŃSKI RYSZARD (2001), *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków: Rabid.
- KŁODA-STANIECKO BARTOSZ (2012), 'Gram, więc... kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergodycznym', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 91-103.
- KOCHANOWICZ RAFAŁ (2013), '„Cybernetyczne doświadczenia” – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 119-128.
- KUBIŃSKI PIOTR (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas.
- LISTER MARTIN, JON DOVEY, SETH GIDDINGS, IAIN GRANT, KIERAN KELLY (2009), *Nowe media. Wprowadzenie*, przekł. Marta Lorek, Agata Sadza, Katarzyna Sawicka, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- MAJ KRZYSZTOF M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru' w: *Teksty Drugie*: 3, ss. 368-394.
- MANOVICH LEV (2012), *Język nowych mediów*, przekł. Piotr Cypryański, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- MURRAY JANET (1997), *Hamlet on Holodeck*, New York: The Free Press.
- POOLE STEVEN (2000), *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*, London: Fourth Estate.
- PRAJZNER KATARZYNA (2009), *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- PRAJZNER KATARZYNA (2012), 'Gracz, postać, obecność, tożsamość', w: Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, ss. 55-66.
- RIMMON-KENAN SHLOMITH (2001), *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, London-New York: Routledge.
- RYAN MARIE-LAURE (2001), *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: John Hopkins University Press.