

Cutscenes, czyli film w grze. Wykorzystanie parametrów filmowego montażu w scenach przerywnikowych

JOANNA SIKORSKA*

Wstęp

Sceny przerywnikowe (*cutscenes*), definiowane jako krótkie sekwencje filmowe wprężone w rozgrywkę, stanowią istotne zagadnienie w pracach badaczy zajmujących się narracją i immersją produkcji digitalnych. Hybrydalny charakter *cutscenes*, łączący cechy gier wideo oraz filmu sprawia, iż w literaturze przedmiotu rozważa się je w kontekście związków, w jakie gry wchodzą z innymi mediami (HEUSSNER, FINLEY, HEPLER & LEMAY 2015; DOMSCH 2013) oraz pod kątem wpływu na potencjał immersyjny produkcji elektronicznych (KING & KRZYWINSKA 2002; TOTTEN 2016). Takie ujęcie prowadzi nie tylko do określenia funkcji poszczególnych sekwencji w obrębie konkretnej gry, ale również do wskazania, jaką rolę pełnią w kontekście innych – ludycznych – właściwości gier wideo. Niezależnie od tego, czy *cutscenes* są filmami renderowanymi w czasie rzeczywistym, prerenderowanymi czy też mają charakter *live action* (czyli zostają odegrane przez aktorów, a następnie – zaimplementowane przez programistów w obręb rozgrywki), zawsze są nieinteraktywne.

Napięcie między interaktywnością medium a nieinteraktywnością *cutscenes* prowadzi do wątpliwości metodologicznych, związanych z próbą odpowiedzenia na pytanie, w jaki sposób badać coś, co, choć znajduje się w grze, nie przynależy do *gameplaya*.

* Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu | kontakt: joanna.sikorska@amu.edu.pl

Powstaje wątpliwość, czy narzędzia wypracowane na gruncie badań narratologicznych, literaturoznawstwa oraz kognitywistyki – a więc te, po które najczęściej sięgają autorzy wymienionych tekstów – są wystarczające do określenia, w jaki sposób pozbawione interaktywności sceny przerywnikowe nie burzą koherencji gier wideo, a także jak ich użycie wpływa na zaangażowanie gracza w rozgrywkę. Wydaje się, iż to właśnie sposób wprowadzenia filmowych sekwencji w interaktywne środowisko gry oraz ich konstrukcja sprawia, że przejście od jednego – interaktywnego – do drugiego – nieinteraktywnego – porządku rozgrywki dokonuje się w sposób płynny. To, w jaki sposób zostały zaprojektowane filmowe sekwencje, rzutuje na ich funkcjonowanie w przestrzeni gier digitalnych. W związku z powyższym w niniejszym rozdziale zaproponowana zostanie metoda badania *cutszenes* za pomocą narzędzi wypracowanych na gruncie filmoznawstwa. Wynika to z przekonania, iż płynne przejście między *gameplayem* a scenami przerywnikowymi możliwe jest dzięki umiejętnemu wykorzystaniu środków filmowego wyrazu, a zwłaszcza montażu. Nic nie stoi na przeszkodzie, by traktować *cutszenes* jako specyficzną formę filmu krótkometrażowego, należy przy tym jednak pamiętać, iż same w sobie nie tworzą one zamkniętej całości, a wzajemnie uzupełniają się z rozgrywką.

Powyższe założenia sprawiają, iż rozdział składać się będzie z dwóch części. W pierwszej – definicyjnej – zostanie przeprowadzona charakterystyka scen przerywnikowych z uwzględnieniem najnowszego stanu badań oraz wskazaniem na konkretne funkcje *cutszenes*. Podrozdział drugi – analityczny – będzie obejmował analizy wybranych sekwencji pod kątem sposobów wykorzystania parametrów filmowego montażu. Autorka skupi się również na takich elementach poetyki filmu, jak konstrukcja *mise-en-scene*, ruch wewnątrz kadrowy oraz wykorzystanie różnorodnych perspektyw widzenia kamery. Analityczna część rozdziału nie tylko pozwoli wykazać, w jaki sposób i za pomocą jakich rozwiązań dokonuje się płynne przejście między interaktywnym *gameplayem* a nieinteraktywnym filmem, ale również wskaże, dlaczego użytkownik akceptuje zmiany swojego statusu z aktywnego gracza na biernego widza.

Sceny przerywnikowe – ujęcie definicyjne i problemy badawcze

Jak zostało wspomniane, cechą dystynktywną *cutszenes* staje się brak możliwości ingerencji gracza w rozgrywkę. Nieinteraktywny charakter scen przerywnikowych niesie za sobą określone konsekwencje. Zwracają na to uwagę Katie Salen oraz Eric Zimmerman w książce *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, wskazując, iż do najistotniejszych funkcji filmowych sekwencji wplecionych w tkanę gry należy podsumowanie danego

etapu fabuły, wprowadzenie nowych wątków lub zbudowanie narracyjnego pomostu między kolejnymi aktami rozgrywki (SALEN & ZIMMERMAN 2003: 410). W jednej z misji gry *Wiedźmin 3: Serca z kamienia* (CD PROJEKT RED 2015) sterowany przez gracza awatar zmuszony zostaje do wzięcia udziału w napadzie na skarbiec domu aukcyjnego lokalnego magnata. Aby misja zakończyła się sukcesem, wiedźmin musi skompletować drużynę przebiegłych pomocników, w czym pomaga mu tajemniczy, zakapturzony jegomość. Gracz, za pośrednictwem awatara, ma możliwość wyboru między *non-player characters*¹ i zadecydowania, który z bohaterów dołączy do niebezpiecznej misji. W celu charakterystyki poszczególnych postaci na ekranie pojawiają się nieinteraktywne sceny przerywnikowe. Retrospektywne sekwencje prezentują najważniejsze (i najistotniejsze z punktu widzenia czekającego gracza wyboru) momenty z przestępczego życia bohaterów. Te dynamiczne, kilkunastosekundowe filmy, którym towarzyszy głos z *offu*, wskazujący na umiejętności bohaterów, pełnią jednocześnie dwie, wymienione przez Salen i Zimmermana funkcje, a więc wprowadzają nowe wątki (w tym przypadku całkowicie nowych bohaterów) oraz budują narracyjny pomost między scenami, pozwalający przejść od momentu planowania napadu na skarbiec do momentu realizacji tegoż planu.

Powyższa scena przerywnikowa angażuje gracza emocjonalnie nie tylko dlatego, że na podstawie informacji w niej zawartych będzie musiał on dokonać wstępnego wyboru towarzyszy, ale również z tego powodu, iż wybór ten podyktowany jest osobistymi przesłankami. Jeśli gracz preferuje kompanów płci żeńskiej, może wybrać taką postać, jeśli zaś woli, by jego awatar zakradł się do skarbcza w sposób cichy – przedłoży towarzystwo bohatera umiejącego uporać się ze skomplikowanym zamkiem ponad tego, który potrafi wysadzić drzwi do skarbcza przy pomocy bomby. Indywidualny, osobisty odbiór *cutsce-nes* wydaje się uzasadniony, wzięwszy pod uwagę założenia teorii projekcji-identyfikacji, zaproponowanej przez Edgara Morina. Francuski badacz wskazał, iż zjawisko projekcji polega na rzutowaniu własnego „ja”, a więc swoich doświadczeń, przekonań oraz wartości na rzeczywistość filmu, natomiast identyfikację określił jako wchłanianie tej rzeczywistości w siebie (MORIN 1975: 55). Użytkownik-widz, percypujący *cutsce-nes*, podczas których nie może ingerować w świat przedstawiony, odbiera je więc emocjonalnie, dzięki temu, że z jednej strony utożsamia się z prowadzonym przez siebie awatarem,

¹ *Non-player characters* to ogólne sformułowanie, którym określa się wszystkich, sterowanych przez komputer bohaterów w grach wideo. Mogą być nimi zarówno oponenti, sojusznicy, postaci ustosunkowane neutralnie wobec awatara, jak również zwierzęta i wszelkie istoty kontrolowane przez gracza za pośrednictwem awatara (MERRICK 2016: 45).

a z drugiej – projektuje swoje oczekiwania, obawy, marzenia i nadzieje na rzeczywistość gry. W tym sensie wybór pomocników do napadu na skarbiec łączy zjawiska projekcji i identyfikacji.

Problem ten w interesujący sposób komentuje Ewan Kirkland w tekście *Storytelling in Survival Horror Video Games*, wskazując, że emocjonalne zaangażowanie użytkownika w sceny przerywnikowe wynika z faktu, iż jest on narażony na nieustanne wahanie między byciem podmiotem akcji a jej przedmiotem, któremu odbiera się władzę nad awatarem (KIRKLAND 2009: 66). W ujęciu badacza zniesienie możliwości reagowania na to, co dzieje się na ekranie w czasie *cutszenes* pozwala na konstruowanie napięcia. Użytkownik, wtłoczony w nowy paradygmat rozgrywki, pozbawiony zostaje dotychczasowych praw, wynikających z interaktywności, co sprawia, iż odczuwa niepokój. Powyższe rozpoznanie wydaje się istotne z tego względu, że współcześnie sceny przerywnikowe konstruowane są w taki sposób, by uniemożliwiać interakcję nie tylko w obrębie samej sekwencji, ale również na poziomie interfejsu gry (w czasie *cutszenes* nie można zatrzymać, wczytać czy zapisać rozgrywki)², co daje złudne skądinąd wrażenie, że sekwencję można obejrzeć wyłącznie raz. W tym sensie sceny przerywnikowe wymagają nieustannej uwagi, a świadomość konieczności wnikliwego śledzenia filmowych sekwencji wzmacnia suspens.

Okazuje się jednak, iż brak możliwości ingerowania w przebieg akcji w czasie wyświetlania scen przerywnikowych jest właściwością często krytykowaną przez samych graczy, którzy nie akceptują dysonansu między interaktywnością i nieinteraktywnością (HOLMES 2012: 92). Wtórzą im niektórzy badacze, wskazując, iż *cutszenes* zatrzymują *gameplay*, a nawet – negują jego istotę (SHELDON 2004: 185). Próbując wyjaśnić takie podejście, Dylan Holmes wykazuje, iż sceny przerywnikowe tak naprawdę należą do innego medium – medium filmu. Nic więc dziwnego, że spotykają się z niechęcią wielu graczy – kiedy ktoś gra w grę, nie chce oglądać filmu, a pragnie grać właśnie, to jest mieć nieustanny wpływ na rozgrywkę (HOLMES 2012: 92). Badacz wskazuje jednocześnie, że

² Tego rodzaju mechanika *cutszenes* właściwa jest zwłaszcza dla produkcji określanych mianem dramatów interaktywnych i przeznaczonych na siódmą i ósmą generację konsol (*Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls*, czy *Until Dawn*), do których odniesienie znajdzie się w dalszej części rozdziału. Brak możliwości uruchamiania interfejsu w czasie scen przerywnikowych charakteryzuje również gry wideo, które poddane zostaną analizie w kolejnych podrozdziałach (*Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *Wolfenstein: The New Order*).

tego rodzaju pomieszanie porządków jest właściwe wszystkim współczesnym przekazom, które wchodzą ze sobą w relacje o charakterze intermedialnym³.

Wydaje się jednak, iż sceny przerywnikowe nie są wyłącznie współczesną zabawą formami medialnymi i traktowanie ich jedynie w takim kontekście doprowadziłoby do wielu uproszczeń. Błędem okazuje się również stwierdzenie, iż zaimplementowane w obręb gry filmowe sekwencje zubażają warstwę ludyczną, zaprzeczając istocie rozgrywki, gdyż, jak zostało wskazane, stanowią raczej jej dopełnienie. Nie tylko bowiem konkludują (lub inauguruje) i komentują pewien etap interaktywnej wędrówki bohatera, ale również pełnią funkcję retardacyjną. Gracz, biernie obserwujący filmową sekwencję, nie może w nią ingerować, ale – jak wskazywał Krikland – odczuwa rosnące napięcie wynikające z faktu, że doskonale zdaje sobie sprawę, iż wkrótce scena się skończy, a on będzie musiał przeprowadzić awatara przez kolejną misję, tyleż ekscytującą, co niebezpieczną. Niezależnie więc od tego, czy misja ta związana jest z napadem na skarbiec domu aukcyjnego, jak miało to miejsce w *Wiedźminie*, odbiciem zakładnika z obozu pracy w Belicy, będącym jednym z celów produkcji *Wolfenstein: The New Order* (BETHESDA SOFTWAREWORKS 2014), czy odebraniem syna ze szkoły bądź zabranie rodziny na zakupy w centrum handlowym w *Heavy Rain* (QUANTIC DREAM 2010) – użytkownik będzie musiał rozegrać ją sam, a *cutsscenes* zachowują charakter doradczy, wskazując istotne tropy, budując atmosferę sceny czy antycypując możliwy przebieg akcji. W tym sensie ich potencjał narracyjny nie jest uboższy w stosunku do rozgrywki. Stąd też zasadne wydaje się wyrażone we wstępie przekonanie, iż sekwencje filmowe w grach wideo nie tworzą zamkniętej całości, ale uzupełniają się z interaktywnymi elementami rozgrywki. Założenie to podziela Rune Klevjer, autor głośnego tekstu *In Defense of Cutsscenes*, w którym wskazuje na źródła niechęci do scen przerywnikowych, poszukując ich genezy w sporze ludologów i narratologów, a zwłaszcza w koncepcjach skrajnych przedstawicieli pierwszej grupy, traktujących grę jako medium służące wchodzeniu w interakcję z systemem – co oznacza, że fabuła, historia czy, szerzej, te rodzaje narracji, które są właściwe innym mediom, schodzą na plan dalszy (KLEVJER 2010: 193). Autor postuluje, że *cutsscenes* nie tylko nie odcinają gracza od rozgrywki, ale również stają się jedną z części

³ Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, iż obecnie powstaje wiele produkcji, które prowokują pytanie o granice istniejące między grą a filmem. Świadczy o tym choćby przypadek *Heavy Rain* – gry, w odniesieniu do której po raz pierwszy użyto sformułowania „film interaktywny”. Badając gry wideo, poszukuje się więc również nowych wymiarów filmu i tego wszystkiego, co film wytwarza w kulturze.

wielowymiarowego doświadczenia i chociaż zawsze wpływają na rytm gry, to odpowiednio zaimplementowane mogą budować w tekście nowe sensory i przekazywać istotne informacje wizualne.

W kontekście niniejszego rozdziału istotne wydaje się zwłaszcza przytoczone pojęcie odpowiedniego zaimplementowania (*well-implemented*) (KLEVJER 2010: 195). Autor wyjaśnia, że użytkownicy, grając, pragną mieć iluzję funkcjonowania w świecie – zbliżonym do rzeczywistego, mimo że fantastycznym. Im bardziej świat jawi się jako prawdopodobny, tym większe zaangażowanie użytkowników w rozgrywkę. Sceny przerywnikowe, jako forma hybrydalna, znoszą możliwość interakcji, ale dają odbiorcom iluzję ciągłości poprzez łączenie poszczególnych aktów i płynne przechodzenie od jednego wątku historii do kolejnego. Tego rodzaju spójność tworzy poczucie realizmu, zwiększając potencjał immersyjny gry. W tym sensie odpowiednie zaimplementowanie oznacza po prostu wykorzystanie scen przerywnikowych w określonym fabularnym momencie w celu podkreślenia jego wagi bądź zbudowania narracyjnego pomostu pomiędzy kolejnymi wydarzeniami.

Wydaje się jednak, że poczucie iluzji, które udaje się stworzyć za pośrednictwem scen przerywnikowych, jest nie tyle wynikiem samego ich użycia, ile sposobu, w jaki zostały skonstruowane. W kolejnym podrozdziale zostanie wykazane, iż wrażenie ciągłości między *cutscenes* a rozgrywką możliwe jest poprzez świadome wykorzystanie zasad warsztatu filmowego, dzięki którym twórcom gier wideo udaje się osiągnąć płynne, pozbawione dysonansu przejście od interaktywnego do nieinteraktywnego porządku rozgrywki. Bez wątpienia jednym z najistotniejszych elementów poetyki filmu, służącym unifikacji, okazuje się montaż. Z tego też powodu analiza scen przerywnikowych przeprowadzona w poniższym podrozdziale dokonana zostanie z uwzględnieniem czterech parametrów montażu filmowego: relacji graficznych, rytmicznych, czasowych oraz przestrzennych.

Analiza scen przerywnikowych w kontekście parametrów montażu filmowego

Od momentu wykształcenia się języka kinematografii, montaż uznawany był za technikę ściśle filmową, przynależną wyłącznie temu medium, w przeciwieństwie na przykład do *mise-en-scene*, czyli wszelkich aspektów inscenizacji, której pewne elementy, takie jak scenografia, oświetlenie, kostiumy czy reżyseria aktora właściwe są również dla teatru (BORDWELL & THOMPSON 2014: 128). Obecnie określenie montażu jako środka wyrazu właściwego wyłącznie filmowi nie wydaje się satysfakcjonujące. Wynika to

z faktu, iż ten element poetyki filmu wykorzystywany jest w telewizji, nowych mediach czy wreszcie w grach wideo. Mimo że montaż więc w dalszym ciągu wiąże się z wprowadzeniem do danej przestrzeni medialnej fragmentów filmowych, to jednak wykorzystywany jest w odmiennym medium.

Najpopularniejsza definicja techniki montażowej zakłada, iż jest ona sposobem łączenia jednego ujęcia z następnym, dokonywanym przez twórców filmowych po analizie materiału zdjęciowego i uprzednim opracowaniu koncepcji całości (MASCCELLI 2007: 233). Z połączonych ujęć powstają sceny, które następnie składają się na sekwencje, a ich wydźwięk zależy od przyjętych strategii montażowych, dzięki którym montażysta nie tylko przekazuje spójną historię, ale również wzbogaca ją wizualnie i emocjonalnie (PUĐOWKIN 1956: 39). Nie ulega wątpliwości, że zagadnienie montażu filmowego zajmowało praktyków i teoretyków kina od wczesnej fazy jego istnienia, o czym świadczy dorobek twórców reprezentujących radziecką szkołę montażu. W latach dwudziestych XX stulecia Siergiej Eisenstein, Dziga Wiertow, Wsiewołod Pudowkin, Lew Kuleszow i Siemion Timoszenko badali sposoby, w jakie połączenie ujęć wpływa na wydźwięk sceny oraz prowadzi do powstania nowych sensów, nieistniejących, jeśli ujęcia te funkcjonowałyby niezależnie od siebie. Wykorzystując swoje doświadczenie reżyserskie, twórcy dochodzili do podobnych wniosków – dzięki technice montażu film uniezależnia się od znaczeń zastanych, kreując znaczenia zupełnie nowe (GODZIC 1996: 20).

Analizując funkcjonowanie montażu w grach wideo, należałoby powyższą definicję rozszerzyć i potraktować tę technikę nie tylko jako metodę łączenia kolejnych ujęć – umożliwiającą opowiadanie spójnej historii, kreowanie nowych znaczeń i nadawanie przekazowi określonej barwy emocjonalnej – ale również jako sposób przechodzenia od interaktywnego do nieinteraktywnego porządku gry. W tym ujęciu montaż traktowany byłby więc również jako technika pozwalająca na pogodzenie dwóch odmiennych paradygmatów rozgrywki. Oznaczałoby to także, iż włączenie sceny przerywnikowej w obręb rozgrywki dokonuje się ze świadomością zasad rządzących filmowym montażem. Aby twórcy gier wideo mogli zaimplementować *cutscenes* w sposób satysfakcjonujący dla użytkownika, powinni tego dokonać z zachowaniem czterech parametrów montażu, odpowiadających za połączenie ujęć, scen oraz sekwencji na poziomie inscenizacyjnym (relacje graficzne i rytmiczne) i narracyjnym (relacje przestrzenne i czasowe). Jak zostanie wskazane, ignorowanie podstawowych zasad rządzących filmowym montażem w scenach przerywnikowych prowadzi do dysonansu poznawczego i negatywnie rzuca na immersję.

Powyższe określenia parametrów montażu zaproponowane zostały przez amerykańskich filmoznawców – Davida Bordwella i Kristin Thompson – którzy, wpisując się w sposób myślenia o tej technice zapoczątkowany jeszcze w ramach radzieckiej szkoły montażu, postulują, by badać ją w kategoriach zależności, w jakie wchodzi ze sobą poszczególne ujęcia. W związku z powyższym relacje pomiędzy ujęciami byłyby „czysto graficznymi konfiguracjami – wzorami światła i cienia, linii i kształtów, objętości i głębi, ruchu i spoczynku – niezależnymi od relacji ujęcia do czasu i przestrzeni historii” (BORDWELL & THOMPSON 2014: 250). Istotna w tym kontekście staje się konstatacja, iż montując jakiegokolwiek dwa ujęcia, wyzwala się interakcję między czysto obrazowymi jakościami tych ujęć, opartą na podobieństwach i różnicach między nimi. Żeby obraz nie budził dysonansu w momencie przejścia od rozgrywki do scen przerywnikowych korzysta się z graficznych analogii i za ich pomocą wizualnie spaja oba porządki gry.

Warto tym kontekście podkreślić, iż na elementy graficzne składają się zarówno aspekty inscenizacyjne, takie jak: oświetlenie, umiejscowienie, kostiumy i ruch wewnątrz kadrowy, jak i niektóre właściwości kinematograficzne, a zwłaszcza perspektywa, plany oraz ruchy kamery. Twórcy łączą ze sobą ujęcia w oparciu o ich graficzne podobieństwo, uzyskując efekt nazywany harmonizacją graficzną⁴. W grach wideo harmonizację tę osiąga się przede wszystkim poprzez wszelkie elementy inscenizacyjne, natomiast zasadniczo nie wykorzystuje się właściwości kinematograficznych. Dzieje się tak, ponieważ w momencie trwania *cutscenes* zmienia się sposób oglądu świata przedstawionego, a więc perspektywa widzenia kamery. Właściwe jest to zwłaszcza dla *first-person shooterów* (FPS), w których w trakcie rozgrywki użytkownik percypuje rzeczywistość z punktu widzenia awatara (PIH 2010: 456), podczas gdy w scenach przerywnikowych kamera filmuje pod różnymi kątami i w różnych planach, przyjmując punkt widzenia niezależnego obserwatora. Takie rozwiązanie z jednej strony pozwala graczowi obserwować świat przedstawiony z odmiennej perspektywy, a także zobaczyć niewidoczną podczas rozgrywki FPS sylwetkę awatara, a z drugiej – podkreśla niemożność wejścia w interakcję z systemem poprzez utratę kontroli nad bohaterem.

⁴ Według Bordwella i Thompson harmonizacja graficzna pozwala uzyskać wizualną ciągłość ujęć, w przeciwieństwie na przykład do montowania kontrastowego. Ciągłość graficzna od ujęcia A do ujęcia B jest zachowywana w większości filmów fabularnych poprzez wykorzystanie wybranych elementów, powtarzających się w obrębie kadrów (BORDWELL & THOMPSON 2014: 251).

Mimo tego pozornego dysonansu, jaki wprowadza zmiana perspektywy oglądu wirtualnej rzeczywistości, udaje się osiągnąć harmonizację graficzną poprzez odpowiednie wykorzystanie aspektów inscenizacji. We wspomnianym dodatku do podstawowej wersji gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, zanim prowadzony przez gracza awatar zacznie realizować misję napadu na skarbiec domu aukcyjnego, musi wykonać odpowiednią sekwencję działań, która na poziomie interfejsu rozpocznie ten wątek. Dzieje się to w sposób konwencjonalny dla gry – wiedźmin odnajduje interesujący go anons na tablicy ogłoszeniowej, a następnie gracz postępuje zgodnie z wytycznymi, pojawiającymi się w dzienniku zadań. W toku rozgrywki w ten sposób przyjmuje się dziesiątki misji, dlatego fakt, iż akurat przy odnalezieniu wspomnianego ogłoszenia twórcy wprowadzają scenę przerywnikową, zwiastuje, że będzie ono istotne dla przebiegu fabuły. Omawiana *cutscene* trwa niecałą minutę i ma następujący przebieg: Geralt przygląda się ogłoszeniom, z dezaprobatą stwierdzając, że nie natrafił na nic interesującego. W tym momencie do bohatera podchodzi mężczyzna z długimi włosami i charakterystycznymi, podgolonymi włosami, a następnie przybija do tablicy zlecenie na zabicie potwora. Wiedźmin wchodzi z postacią w krótki, nieinteraktywny dialog, podczas którego *non-player character* informuje awatara, że szczegóły zlecenia otrzyma od autora ogłoszenia – Olgierda von Evereca. Scena konwersacji kończy sekwencję filmową, a gracz wraca do interaktywnego trybu gry.

Przejście pomiędzy rozgrywką a *cutscene* dokonuje się w powyższym przykładzie w taki sposób, aby zachowana została harmonizacja graficzna. Dzieje się to już na poziomie scenografii: niezależnie od tego, czy użytkownik prowadzi awatara do celu za dnia, czy też nocą, pora ta zostaje odwzorowana również w scenie przerywnikowej. Podobnie, w filmowej sekwencji główny bohater wygląda tak jak w interaktywnej rozgrywce – powielony zostaje jego strój oraz fryzura, które w czasie gry można dowolnie zmieniać. Możliwość zaimplementowania powyższych aspektów graficznych w *cutscene* wnika z faktu, iż jest ona renderowana na bieżąco w czasie rozgrywki. Tego rodzaju rozwiązanie umożliwia wytworzenie graficznej ciągłości między dwoma trybami gry.

Istotne staje się również to, w jaki sposób *gameplay* połączony został z sekwencją filmową. Wykorzystano przejście montażowe, polegające na wyciemnieniu – w momencie, w którym użytkownik traci kontrolę nad awatarem, ekran zachodzi czernią, a scena przerywnikowa rozpoczyna się dopiero po rozjaśnieniu. Użycie tego rodzaju przejścia montażowego w filmach sprawia, iż dwa następujące po sobie ujęcia zostają oddzielone. Jego funkcję można porównać do funkcji tytułów rozdziałów powieści, które

wyraźnie rozgraniczają narrację (KATZ 2007: 359). W przypadku *cutscenes* powyższe rozwiązanie pełni nieco inną rolę: daje graczowi sygnał, iż właśnie następuje przejście do nieinteraktywnego porządku rozgrywki. Wyciemnienie antycypuje więc zmianę paradygmatu gry, osuwając użytkownika z wprowadzaną sekwencją filmową.

Wskazane rozwiązania służą konstruowaniu graficznej harmonii poprzez wykorzystanie właściwości inscenizacyjnych. Dzięki konsekwencji w oddawaniu wyglądu postaci i przestrzeni, możliwe staje się wprowadzenie zmian w perspektywie widzenia kamery. *Wiedźmin 3: Dziki Gon* jest przykładem produkcji typu *third-person perspective*, w której użytkownik obserwuje świat zza pleców kierowanej przez niego postaci. W analizowanej *cutscene* ten sposób oglądu rzeczywistości ulega pewnym zmianom. Zasadniczo użytkownik wciąż śledzi akcję z perspektywy niewidzialnego obserwatora, a jego punkt widzenia nie przynależy do oglądu żadnego z bohaterów sceny, ale kamera filmuje w bliższych planach. Podczas gdy w czasie rozgrywki gracz percypuje świat przede wszystkim w planie ogólnym, w scenie przerywnikowej kamera przechodzi od planu pełnego (kiedy sekwencja filmowa się rozpoczyna, a Geralt podchodzi do tablicy ogłoszeniowej), przez plan amerykański (kiedy bohater zapoznaje się z anonsami) aż po półzbliżenie (właściwe dla ujęć dialogowych)⁵. Zmianie ulega również kąt widzenia kamery, która w czasie rozgrywki filmuje z ptasiej perspektywy, natomiast w *cutscene* wykorzystuje się przede wszystkim tak zwaną żabią perspektywę, prezentując scenę z poziomu ziemi. Zmiany planów i kątów widzenia kamery mają na celu emocjonalnie zaangażować odbiorcę w akcję – dzięki takiemu rozwiązaniu może się on z bliska przyjrzeć awatarom, co sprawia, że dokładniej widzi ich mimikę, gesty czy wygląd.

Mimo że twórcy nie zachowują tych samych planów i perspektyw widzenia kamery, to jednak dzięki odpowiedniemu oświetleniu, scenografii i charakteryzacji udaje się osiągnąć harmoniczne przejście między rozgrywką a *cutscene*. Jednocześnie brak interaktywności w scenie przerywnikowej rekompensowany jest możliwością bliższego przyjrzenia się postaciom. Jak zauważa Janna Houwen w książce *Film and Video Intermediality: The Question of Medium Specificity in Contemporary Moving Images*, zbliżenia i detale zawsze wprowadzają silny efekt rzeczywistości (*reality effect*)⁶, angażując

⁵ Tego rodzaju rozwiązanie nosi nazwę regresywnego sposobu opowiadania i charakteryzuje się zwięźaniem kąta widzenia kamery w każdym kolejnym ujęciu w stosunku do ujęcia poprzedzającego (MASCELLI 2007: 82).

⁶ „Efekt rzeczywistości” rozumiany jest tutaj w znaczeniu, które zaproponował Roland Barthes. Wskazywał on, że „efekt rzeczywistości” tworzą „nieznaczące” elementy narracji, to znaczy takie, których nie uzasadnia żadna funkcja. Oznaczają one (a nie denotują) rzeczywistość i służą stworzeniu złudzenia (określanego przez autora „referencjalnym złudzeniem”), że odbiorca ma do czynienia z rzeczywistością (BARTHES 2012: 13-14).

emocjonalnie odbiorcę i – choć w większości wypadków w filmie nie są znaczące i nie mają istotnego wpływu na przebieg historii – to angażują emocjonalnie odbiorcę. Wydaje się, iż jeszcze intensywniej odczucie to kreowane jest w grach wideo, gdyż zdarzenia obserwowane w bliskich planach należą do rzadkości i umożliwiają je jedynie sceny przerywnikowe. Wykorzystanie zbliżeń oraz detali w *cutsscenes* ma więc charakter immersyjny – mimo że gracz nie może wchodzić w interakcję w system, jest zaangażowany w rozgrywkę poprzez wprowadzenie nowych jakości wizualnych.

Oczywiście, istnieją gry, w których przejście od rozgrywki do scen przerywnikowych dokonuje się bez wizualnych zmian między nimi. Takie rozwiązanie charakteryzuje produkcje określane mianem dramatów interaktywnych (*interactive dramas, interactive movies*). Jest to możliwe w wyniku znaczącego ograniczenia mechaniki gry poprzez brak możliwości sterowania kamerą w trakcie rozgrywki, opierającej się na *quick time eventach* (QTE). Polegają one na naciśnięciu klawisza odpowiadającego pojawiającej się na ekranie ikonie w określonym czasie. W momencie trwania QTE w takich grach jak *Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls* czy *Until Dawn* użytkownik nie ma możliwości kierowania awatarem oraz zmiany perspektyw, kątów czy planów widzenia kamery. W związku z powyższym wizualne przejście od rozgrywki do sceny przerywnikowej dokonuje się w sposób płynny, gdyż w nieinteraktywnej sekwencji powielane są ujęcia zaimplementowane w obręb rozgrywki. Tego rodzaju rozwiązanie wykorzystywane jest w celu jak najpełniejszego zbliżenia gry do filmu bez straty jej interaktywnych właściwości (stąd wspomniane już określenie *interactive movie*). Warto jednak podkreślić, iż mimo braku wizualnych zmian w obrębie kadru, sceny przerywnikowe w grach realizujących konwencję dramatów interaktywnych zostają wprowadzone w taki sam sposób, jak w produkcjach TPP czy FPS – ich twórcy mianowicie świadomie wykorzystują parametry filmowego montażu, skupiając się jednak na pełnej harmonizacji graficznej. Aby ją osiągnąć, znacząco zubożają *gameplay*, który rekompensowany jest skupieniem na opowiedzianej historii.

Graficzny aspekt łączenia ujęć jest tylko jednym z czterech, które składają się na parametry filmowego montażu – równie istotne stają się relacje rytmiczne między nimi. Rytmizacja poszczególnych scen dokonuje się poprzez łączenie ze sobą ujęć o określonej długości oraz zaplanowanie ruchu w zainscenizowanej przestrzeni (BORDWELL & THOMPSON 2014: 256). Relacji rytmicznych nie można jednak rozpatrywać w oddziale- niu od zależności graficznych, gdyż zarówno pozycja, kąty i perspektywa widzenia kamery, jak również wykorzystanie muzyki diegetycznej oraz niediegetycznej wpływają na ogólny rytm sekwencji. W kontekście scen przerywnikowych istotny staje się zwłaszcza

pierwszy aspekt rytmizacji filmowych scen. Wydaje się, iż aby przejście od interaktywnego do nieinteraktywnego trybu rozgrywki pozbawione było dysonansu, tempo ujęć powinno zostać dostosowane do ogólnego tempa rozgrywki. Jeśli rozgrywka nastawiona jest na powolną eksplorację terenu, jak ma to miejsce w większości *walking simulators*, w których chodzenie staje się świadomie wybranym środkiem ekspresji, dzięki czemu rozwija się fabuła, *cutszenes* nie powinny być dynamiczne, gdyż wytrącałyby użytkownika z dotychczasowego rytmu gry. Z tego właśnie powodu nieinteraktywne sceny przerywnikowe w *Zaginięciu Ethana Cartera* (THE ASTRONAUTS 2014) rozwijają się powoli, a zawarte w nich informacje, które wyjaśniają sprawę zniknięcia tytułowego chłopca, dawkiowane są stopniowo.

Dostosowanie tempa scen przerywnikowych do tempa rozgrywki jest więc konieczne do zharmonizowania przeżyć między nimi. Zazwyczaj osiąga się to poprzez odpowiednie rozplanowanie długości ujęć w sekwencji filmowej. Kiedy Geralt szykuje się do pozyskania sojuszników w misji wtargnięcia do skarbcza domu aukcyjnego, retrospektywne sekwencje przedstawiające umiejętności potencjalnych towarzyszy ukazane są w sposób niezwykle dynamiczny – trwająca dwie i pół minuty scena przerywnikowa składa się aż z dwudziestu sześciu ujęć, następujących po szybkich cięciach montażowych. Tak energiczny rytm sceny wynika z charakteru podejmowanego przez awatara zadania. Zostało one zrealizowane w konwencji *heist movie*, będącego podgatunkiem filmu gangsterskiego, a skupiającego się na przeprowadzeniu niebezpiecznego napadu o małych szansach powodzenia. Fabułę *heist movie* konstruują nagłe zwroty akcji, z którymi mierzyć się muszą główni bohaterowie (LEE 2014: 3). Dynamizm analizowanej sekwencji przerywnikowej wynika więc z charakteru konwencji gatunkowej, do której odwołali się twórcy podczas projektowania tej misji.

W interesujący sposób rytm montażu objawia się również w scenach dialogowych, które w celu utrzymania ciągłości wizualnej często wykorzystują rozwiązanie polegające na filmowaniu na przemian wszystkich postaci, biorących udział w konwersacji. Sposób ten określany jest mianem techniki ujęcie-przeciwujęcie lub planu-kontrplanu i rytmizuje sceny konwersacji poprzez przechodzenie od perspektywy jednego bohatera do perspektywy kolejnego (MASCELLI 2007: 211). W wielu grach, między innymi w analizowanym *Wiedźminie*, podczas dialogowych *cutszenes* pojawia się jednak możliwość wchodzenia w interakcję z systemem po wybraniu odpowiedniej komendy, za pośrednictwem której gracz wpływa na przebieg rozmowy. Część, w której bohaterowie konwersują, przynależy więc do porządku nieinteraktywnego, natomiast moment wyboru opcji dialogowej – do interaktywnego. Aby połączyć obie sekwencje rozgrywki w czasie scen

dialogowych, twórcy korzystają z rozwiązania plan-kontrplan w celu zachowania rytmicznej ciągłości. Nie zmienia się więc sposób kadrowania, oświetlenia czy muzyki względem tego, jaki został wprowadzony w *cutscenes*, natomiast przeobrażeniu ulega perspektywa widzenia kamery. W momencie, w którym Geralt odpowiada swojemu rozmówcy, komentując informacje dotyczące potencjalnych członków drużyny, kamera przyjmuje punkt widzenia interlokutora, natomiast kiedy użytkownik wybierze odpowiednią sekwencję, a awatar wyrazi swoje stanowisko – odpowiedź rozmówcy jest przedstawiana z punktu widzenia wiedźmina. W czasie omawianej sceny dialogowej perspektywa widzenia kamery zmienia się kilkanaście razy, co nadaje całości wyraźny rytm. Na tempo sekwencji składa się dodatkowo ruch wewnątrzkadrowy – konwersując, bohaterowie poruszają się po niewielkiej piwnicy, w której się ukrywają, w związku z czym twórcy wprowadzają do sekwencji kilkusekundowe przebitki, określające położenie postaci względem przestrzeni, co jeszcze bardziej dynamizuje akcję i przyspiesza tempo sceny. Takie rozwiązanie sprawia również, iż użytkownik angażuje się w oglądaną sekwencję, gdyż musi skupić uwagę, by percepcyjnie nadążyć za zmianami w obrębie kadrów.

Graficzne i rytmiczne relacje między ujęciami pozwalają połączyć ze sobą ujęcia na poziomie inscenizacyjnym, podczas gdy przestrzenne i czasowe mają charakter narracyjny, bezpośrednio wpływający na tok opowieści. W przypadku zależności przestrzennych istotną staje się świadomość, iż montaż pozwala twórcom na zestawienie ze sobą jakichkolwiek dwóch przestrzeni i w ten sposób wytworzenie między nimi relacji (BORDWELL & THOMPSON 2014: 257). Mogą to być zarówno lokacje oddalone od siebie o setki kilometrów, sąsiadujące ze sobą ulice czy nawet przestrzenie jednego budynku, które stanowią miejsce akcji całego filmu, jak dzieje się to w wypadku *Dwunastu gniewnych ludzi* (LUMET 1957) – niezależnie od kształtu, powierzchni i oddalenia, bowiem dzięki technice montażowej można osiągnąć płynne, pozbawione dysonansów przejście od jednej przestrzeni do kolejnej.

To rozpoznanie wydaje się istotne z tego względu, iż jedną z najistotniejszych funkcji scen przerywnikowych w grach wideo staje się właśnie ustalanie relacji przestrzennych. Właściwe jest to zwłaszcza dla tych spośród nich, które zapewniają płynne przejście między kolejnymi aktami rozgrywki. Oczywiście, zarówno w grach FPS, TPP, platformowych czy *role-playing* awatar prowadzony przez użytkownika awatar również eksploduje kolejne lokacje, wędrując od miejsca do miejsca, ale jego droga odbywa się bez elips montażowych. Niejednokrotnie gry pozwalają na użycie pewnych rozwiązań przyspieszających eksplorację, takich jak teleportacja czy możliwość przenoszenia się między lo-

kacjami za pośrednictwem oznaczonych miejsc, jak ma to miejsce w *Wiedźminie*. Zwykle jednak dany znacznik należy odkryć, przebywszy lokację w trakcie rozgrywki – co oznacza, że wszelkie mechaniki szybkiej podróży nie tyle umożliwiają odkrywanie nowe tereny, ile przenoszą awatara w miejsca, które już odwiedził.

To właśnie dzięki wykorzystaniu scen przerywnikowych twórcy mogą z powodzeniem i bez zaburzania koherencji świata gry przenosić awatara swobodnie do całkowicie nowych przestrzeni. Sposób wprowadzania bohatera do kolejnych lokacji dokonuje się przy użyciu środków filmowego wyrazu. Doskonały tego przykład stanowią sceny przerywnikowe w produkcji *Wolfenstein: The New Order*, podczas których B. J. Blazkowicz odwiedza kilkanaście różnorodnych miejsc, prowadząc działalność dla ruchu oporu wymierzonego przeciwko nazistowskiemu Niemcom. Awatar udaje się między innymi do Berlina, Polski, Chorwacji, a nawet na Księżyc. W jednym z aktów gry Blazkowicz ma za zadanie odbić jeńca z obozu pracy w chorwackiej Belicy. Informacje o misji użytkownik zdobywa podczas narady w tajnej bazie ruchu oporu, znajdującej się w Berlinie. Filmowa sekwencja, w której przedstawione zostają szczegóły misji rozpoczyna się w momencie, kiedy awatar podchodzi do okrągłego stołu, przy którym odbywają się zebrania konspiratorów. Podczas trwającej dwie minuty *cutscene* nie tylko przedstawiony zostaje plan inwigilacji obozu, ale również dokonuje się przejście między lokacjami – scena przerywnikowa kończy się, kiedy Blazkowicz wysiada z pociągu pełnego osób zwierzbowanych do pracy w Belicy.

Przejście między obiema lokacjami odbywa się przy wykorzystaniu wyciemnienia – przywódczyni ruchu oporu zadaje bohaterowi pytanie („Czy jesteś gotowy, Blazkowicz?”), po czym następuje cięcie do czarnego tła. Zanim ekran na powrót się rozjaśni, użytkownik słyszy głos z przestrzeni pozakadrowej, należący do prowadzonego przez niego awatara, który w czasie krótkiego monologu komentuje szanse powodzenia misji. Interesująco przedstawia się w analizowanej sekwencji sposób przejścia do jasnego tła – następuje ono w momencie, kiedy otwierają się drzwi wagonu, w którym Blazkowicz podróżował razem z innymi więźniami. Taki montaż sprawia, iż wyciemnienie nie jest wyłącznie chwytem wizualnym, umożliwiającym graczowi przygotowanie się do kolejnego etapu interaktywnej rozgrywki, lecz staje się częścią diegezy w filmowej sekwencji. Przejście do jasnego ekranu staje się jednocześnie momentem wyjścia Blazkowicza do oświetlonej przestrzeni. Kiedy drzwi się z kolei otwierają, użytkownik obserwuje bramę obozu pracy w planie pełnym. Wykorzystanie takiego rozwiązania ma na celu wprowadzenie gracza w przestrzeń akcji i jest rodzajem ujęcia ustanawiającego. Przez kilkanaście

sekund jego trwania użytkownik może przyjrzeć się lokacji, którą za moment będzie eksplorował, a co za tym idzie, oswoić się z nią. Na podstawie powyższej analizy widać więc wyraźnie, iż odpowiednie wykorzystanie montażu w scenach przerywnikowych pozwala na połączenie dwóch całkiem odmiennych miejsc w taki sposób, by przejście nie budziło dysonansu.

Tak jak tworzenie przestrzennych połączeń za pomocą montażu rozwija akcję, kierując fabułę na nowe tory i przenosząc historię w inne rejony, tak konstruowanie relacji czasowych pełni podobną funkcję, lokując wydarzenia w określonym czasie. W analizowanej scenie przerywnikowej przejście od wnętrza siedziby ruchu oporu do chorwackich plenerów zakłada również przeskok czasowy, wynikający z faktu, że obie lokacje oddalone są od siebie o kilkaset kilometrów. Ponadto główny bohater musiał spędzić co najmniej kilka dni, by odnaleźć się w tłumie więźniów wiezionych do Belicy i wtopić się weni. Z tego też powodu wykorzystanie wyciemnienia pomiędzy dwiema scenami sekwencji pełni jeszcze jedną funkcję – ma charakter elipsy. Celem montażu eliptycznego staje się usunięcie nieinteresujących bądź niepotrzebnych z punktu widzenia fabuły fragmentów historii, dzięki czemu akcja ulega dynamizacji. Wykorzystanie odpowiednich przejść montażowych, takich jak wyciemnienie, roletka lub przenikanie, sugeruje odbiorcom, iż pomiędzy prezentowanymi scenami nastąpił upływ czasu (LEWIS 2012: 127). Wprowadzając wyciemnienie, twórcy sceny przerywnikowej w produkcji *Wolfenstein: The New Order* nie tylko przenoszą więc użytkowników do innej przestrzeni, ale również świadomie manipulują czasem historycznym. Dzięki takiemu rozwiązaniu *cutscene* ma dynamiczny charakter i przekazuje graczowi wyłącznie najistotniejsze informacje fabularne.

Jak wskazują Bordwell i Thompson: „Montaż, podobnie jak inne techniki filmowe, potrafi kontrolować czas akcji przedstawiony w filmie. W filmach fabularnych to on zazwyczaj odpowiada za manipulację czasem historii w prezentowanej na ekranie fabule” (BORDWELL & THOMPSON 2014: 259). Sposoby tej manipulacji przyjmują zarówno w filmach, jak i w grach wideo różnorodne formy, z których do najpopularniejszych należą retrospekcja, odpowiedzialna za prezentowanie zdarzeń z przeszłości, futurospekcja, antycypująca przyszłość, oraz introspekcja, sondująca wewnętrzne przeżycia bohaterów. W grach wideo sceny retrospektywne mogą zostać przedstawione zarówno w formie *cutsceen*es, jak i na poziomie interaktywnej rozgrywki, zawsze jednak wprowadzane są za pomocą odpowiednich sekwencji montażowych. Doskonały przykład tego rodzaju rozwiązania stanowią sceny, w których udział bierze Ciri – bohaterka gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Główny trzon fabuły ogniskuje się wokół poszukiwań

dziewczyny przez Geralta. Kiedy prowadzony przez użytkownika awatar trafia na jej trop, akcja niejednokrotnie przenosi się w przeszłość, a gracz może obserwować zmagania Ciri retrospektywnie. W większości tego rodzaju scen ma on również możliwość wcielenia się w bohaterkę i wchodzenia za jej pośrednictwem w interakcję z systemem. Aby jednak przejście między bohaterami, jak również między dwoma porządkami czasowymi, nie wprowadzało dysonansu, twórcy stosują szereg zabiegów na poziomie montażowym, które pozwalają połączyć oba wątki. Do najpopularniejszych z nich należy wyciemnianie oraz przenikanie, wizualnie spajające obydwie czasoprzestrzenie. Wprowadzenie retrospekcji antycypowane jest również niejednokrotnie w zdialogizowanych scenach przerywnikowych. Kiedy Geralt rozmawia z Krwawym Baronem – jednej z postaci niegrywalnych, która pomógł rannej Ciri – ten opowiada historię swojego spotkania z dziewczyną. Po krótkiej wypowiedzi Barona, opisującej okoliczności ich poznania, scena, za pomocą przenikania, przenosi się do wspomnianej przestrzeni, gdzie kończy się sekwencja filmowa, a zaczyna rozgrywka. Wykorzystanie montażu eliptycznego pozwala więc zestawić ze sobą dwie czasoprzestrzenie bez poczucia wytrącenia z dotychczasowego trybu opowiadania.

Podsumowanie

Nie ulega wątpliwości, iż sceny przerywnikowe – jako wplecione w rozgrywkę krótkie, nieinteraktywne sekwencje filmowe – mają charakter intermedialny, łącząc w sobie właściwości filmu oraz gry. Chociaż niemożność ingerowania w przebieg historii podczas *cutscenes* sprawia, iż spotykają się one z niechęcią niektórych ludologów oraz samych użytkowników, stanowią nieodłączny element współczesnych produkcji cyfrowych. Służą nie tylko podsumowaniu danego etapu fabuły, ale również wprowadzeniu nowych wątków i zbudowaniu narracyjnego pomostu między kolejnymi aktami gry.

Jak zostało wykazane, przejście od interaktywnego do nieinteraktywnego porządku rozgrywki za pomocą scen przerywnikowych staje się możliwe dzięki wykorzystaniu parametrów filmowego montażu. Relacje graficzne i rytmiczne łączą oba tryby na poziomie wizualnym, sprawiając, iż sekwencje filmowe współgrają z rozgrywką, natomiast relacje przestrzenne oraz czasowe umożliwiają połączenie różnorodnych porządków czasoprzestrzennych. Twórcy, decydując się na implementację *cutscenes*, przestrzegają zasad, którymi rządzi się filmowy montaż, dostosowując długości ujęć, kąty i perspektywy widzenia kamery oraz wielkości planu do ogólnego charakteru zarówno sceny przerywnikowej, jak i całej produkcji. W tym sensie wykorzystanie techniki montażu pozwala na

projektowanie płynnych przejść między dwoma trybami rozgrywki, w których gracz albo sprawuje, albo traci kontrolę nad awatarem.

Jeśli powyższe założenia nie zostają spełnione, omawiane przejście budzi dysonans, wybijając gracza z odbioru, a co za tym idzie – negatywnie rzutując na immersję. W jednym z dodatków do produkcji *Śródziemie: Cień Mordoru* (MONOLITH PRODUCTIONS 2014) gracz może wybrać wygląd postaci, która będzie przemierzała fantastyczną przestrzeń Tolkienowskiego Śródziemia. Ponieważ jednak wersja podstawowa gry zakładała, iż użytkownik wcieli się w z góry zaprojektowaną postać, wybrany wygląd bohatera nie został zaimplementowany w scenach przerywnikowych. Tego rodzaju rozwiązanie wprowadza dysonans poznawczy wynikający z faktu, iż podczas scen przerywnikowych gracz obserwuje postać, która nie jest podobna do tej, jaką prowadzi w czasie rozgrywki, co z kolei skutkuje zmniejszeniem immersyjności.

Oczywiście tego rodzaju zabiegi mogą być również wykorzystane przez twórców z pełną świadomością. Tak dzieje się w *Paranormal* (MATTHEW C. COHEN 2012), gdzie podczas eksploracji kolejnych pomieszczeń nawiedzonego domu, awatar staje się świadkiem działania sił nadprzyrodzonych. W momencie, gdy bohater wchodzi do łazienki, poszczególne litery pojawiającego się na w prawej górnej części ekranu napisu „Bathroom”, zaczynają nagle nakładać się na siebie, uniemożliwiając jego odczytanie. W tym momencie rozpoczyna się kilkunastosekundowa scena przerywnikowa: gracz traci kontrolę nad kamerą, pojawiają się nieskoordynowane przeskoki obrazu i zmienia się jego kolorystyka, sprawiając, że pomieszczenie staje się czerwone. Po chwili jednak obraz wraca do normalności, a w drzwiach pojawia się twarz upiora. Świadome błędy gry służą więc stworzeniu napięcia, wynikającego z braku kontroli gracza nad światem przedstawionym. Powyższe rozwiązanie wybija użytkownika z odbiorczych przyzwyczajeń, poprzez łamanie iluzji i burzenie czwartej ściany. Tego rodzaju zabiegi nie należą w grach do rzadkości, a ich celem staje się świadome (tak jak w omawianej produkcji) bądź nieświadome (w przypadku kiedy są wynikiem błędnego kodu) naruszanie immersji. Piotr Kubiński, charakteryzując elementy dezintegrujące odbiór gry, proponuje określać je terminem emersji (od łacińskiego *emergere*, znaczącego ‘wynurzać się’) (KUBIŃSKI 2016: 70). Emersja jest według badacza tożsama z „wynurzaniem się” z wirtualnego świata na skutek zetknięcia użytkownika z czynnikami łamiącymi iluzję, wprowadzanymi przez twórców z premedytacją bądź nie.

Wykorzystanie parametrów montażu pozwala uniknąć powyższych konsekwencji, wprowadzając poczucie realności w cyfrowej rzeczywistości. Poprzez świadome stosowanie elementów poetyki filmu twórcom udaje się zachować płynność w przejściu między

rozgrywką a przerywnikami filmowymi. Nie ulega wątpliwości, iż rozwój graficzny grywki elektronicznej umożliwił czerpanie ze środków wyrazowych pokrewnego medium audiowizualnego w dużo większym stopniu niż to miało miejsce w przeszłości. Wydaje się więc, iż wykorzystanie metodologii filmoznawczej w badaniu gier cyfrowych może nie tylko pomóc wskazać na zależności, w jakie wchodzi z innymi mediami, ale również określić, w jaki sposób redefiniują i przetwarzają rozwiązania stosowane w kinematografii takie, jak montaż, *mise-en-scene*, perspektywa i kąty widzenia kamery, a także reżyseria i gra aktorska.

Źródła cytowań

- BARTHES ROLAND (2012), *Efekt rzeczywistości*, przekł. Michał Paweł Markowski, *Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja*: 4 (136), ss. 119-126.
- BETHESDA SOFTWARE (2014), *Wolfenstein: The New Order*, MachineGames [PC].
- BORDWELL, DAVID, KRISTIN THOMPSON (2014), *Film art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, przekł. Bogna Rosińska, Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.
- CD PROJEKT RED (2015), *Wiedźmin 3: Dziki gon*, CD Projekt RED [PS4].
- CD PROJEKT RED (2015), *Wiedźmin 3: Serca z kamienia*, CD Projekt RED [PS4].
- GODZIC WIESŁAW (1996), 'Lew Kuleszow – alchemia kina', w: Lew Kuleszow, *Sztuka filmowa. Moje doświadczenia*, Kraków: Universitas, ss. 7-23.
- HOLMES DYLAN (2012), *A Mind Forever Voyaging: A History of Storytelling in Video Games*, San Bernardino: D. Holmes.
- HOUWEN JANNA (2017), *Film and Video Intermediality: The Question of Medium Specificity in Contemporary Moving Images*, New York: Bloomsbury Publishing.
- KATZ STEVEN D. (2007), *Reżyseria filmowa. Ujęcie po ujęciu*, przekł. Feliks Pastusiak, Marcin Szczerbiec, Warszawa: Laterna Magica.
- KIRKLAND EWAN (2009), 'Storytelling in Survival Horror Videogames', w: Bernard Perron (red.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, North Carolina: McFarland & Company Inc, ss. 62-76.
- KLEVJER RUNE (2010), *In Defense of Cutsscenes*, online: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.1300&rep=rep1&type=pdf> [dostęp: 30.08.2019].
- KUBIŃSKI PIOTR (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas.
- LEE DARYL (2014), *The Heist Film: Stealing with Style*, New York: Wallflower.
- LEWIS JON (2012), *Essential Cinema: An Introduction to Film Analysis*, Massachusetts: Wadsworth, Cengage Learning.
- MASCELLI JOSEPH V. (2007), *5 tajemnic warsztatu filmowego*, przekł. Tomasz Szafrański, Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.
- MATTHEW C. COHEN (2012), *Paranormal*, Matthew C. Cohen [PC].

- MERRICK KATHRYN E. (2016), *Computational Models of Motivation for Game-Playing Agents*, Canberra: Springer International Publishing.
- MORIN EDGAR (1975), *Kino i wyobraźnia*, przekł. Konrad Eberhardt, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- PIH JONG-HO (2010), 'Zagadnienia narratologiczne w grach komputerowych', w: Andrzej Gwóźdź (red.), *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, Kraków: Universitas, ss. 449-473.
- PUDOWKIN WSIEWOŁOD (1956), *Wybór pism*, przekł. Regina Dreyer, Warszawa: Filmowa Agencja Wydawnicza.
- SALEN, KATIE, ERIC ZIMMERMAN (2004), *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Massachusetts: The MIT Press.
- THE ASTRONAUTS (2014), *Zaginęcie Ethana Cartera*, The Astronauts [PS4].
- WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT (2014), *Śródziemie: Cień Mordoru*, Monolith Productions [PS4].