

ALEKSANDRA PROKOPEK

SZKOŁA DOKTORSKA NAUK HUMANISTYCZNYCH UJ

<https://orcid.org/0000-0002-6618-3802>

MIEDZY SZTUKĄ A GRAMI: O LUDYCZNOŚCI LITERATURY I ARTYSTYCZNOŚCI SZACHÓW

BETWEEN ART AND GAMES: ON THE LUDICITY OF LITERATURE AND THE ARTISTRY OF CHESS

Abstrakt: The aim of this article is to describe and analyse the instances of *game art* – works of art influenced by games. Relations between games and art have been already thoroughly study by number of philosophers and scholars. Given text focuses on more practical approach and illustrates concrete examples of ludic elements in works of arts. The two main topics: literary gaming and artistry of chess, will be examined here to present how categories derived from game studies (including rules, *agon* or *alea*) problematize art and bring new meanings.

Słowa kluczowe: gra, zabawa, awangarda, sztuka, literatura, szachy

Keywords: game, play, avant-garde, art, literature, chess

Zanim jeszcze Johan Huizinga zsyntetyzował i całościowo opisał problematykę zabawy jako zjawiska poprzedzającego kulturę i manifestującego się w wielu jej aspektach, kwestia ta pojawiała się w szeregu filozoficznych rozważań. Dla Immanuela Kanta doświadczenie piękna ująć można w kategorii swobodnej gry wyobraźni i intelektu¹. Friedrich Schiller, podkreślając potrzebę grania, wskazywał na jej istotność do osiągnięcia estetycznej wolności². Ludwig Wittgenstein natomiast, studiując relacje pomiędzy grą a językiem, zaprezentował analogię między grą językową a grą w szachy³. Pojęcie gry staje się istotne także w przypadku rozważań Hansa-Georga Gadamera, opisującego dzieło sztuki w kategoriach gry, ujawniającej obecną w nim prawdę⁴. Huizinga, proponując w *Homo ludens* „ludyczną wizję kultury”⁵, czyni zabawę głównym tematem rozważań, definiując dane zjawisko i prezentując przykłady form kulturowych, w których ujawniają się typowe jej elementy, takie jak rywalizacja czy losowość. Obok prawa czy religii, holenderski badacz wymienia także sztukę, wskazując na przykłady poetyckich gier towarzyskich czy podkreślając związki grania z muzyką⁶.

Do współczesnych rozważań problem relacji sztuki i gier powraca, zwłaszcza w aspekcie sztuki nowych mediów i cyfrowych gier. Istotnym aspektem staje się tutaj rozpoczęta w 2005 roku przez Rogera Eberta debata, składająca się z wypowiedzi potwierdzających bądź polemizujących ze stwierdzeniem amerykańskiego krytyka filmowego głoszącego, że gry nie są sztuką i nigdy nią nie będą. Zdaniem Eberta gry cyfrowe nie mogą zyskać danego statusu, ponieważ nie tylko nie skupiają się na kwestiach dotyczących ludzkiej egzystencji i nie dorównują dziełom sztuki wysokiej, ale zwłaszcza ponieważ ich

¹ P. Dybel, *Niebo gwiaździste nad Królewcem a prawo moralne. Dyskusja Gadamera z estetyką Kanta wokół kwestii doświadczenia piękna i jego odniesienia do etyki*, „Diametros” 2018, nr 55.

² F. Schiller, *Listy o estetycznym wychowaniu człowieka i inne rozprawy*, tłum. I. Krońska, J. Prokopiuk, Warszawa 1972.

³ L. Wittgenstein, *Dociekania filozoficzne*, tłum. B. Wolniewicz, Warszawa 2000.

⁴ H.-G. Gadamer, *Prawda i metoda*, tłum. B. Baran, Warszawa 2007.

⁵ T. Adorno, *Teoria estetyczna*, tłum. Krystyna Krzemieniowa, Warszawa 1994, s. 221.

⁶ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007.

cechy wewnętrzne – niepewność wyniku i potencjalność wygranej – unie-
możliwiają grom przynależność do świata sztuki⁷. Sprzeciwiając się takiemu
stwierdzeniu, Kellee Santiago podczas konferencji TED w 2009 roku wska-
zywała jedynie na niedojrzałość gier komputerowych (znajdujących się na po-
ziomie naskalnych malunków), przedstawiając przykłady gier artystycznych
(*art games*) jako zgodnych z wybraną definicją: „sztuka to proces lub pro-
dukt umyślnego aranżowania elementów w taki sposób, by poruszały zmysły
i emocje”⁸.

Grant Tavinor w książce *The Art of Videogames* sięga natomiast po teorię
sztuki jako zbioru (*cluster*), według której dzieło może zostać zidentyfikowa-
ne czy nawet opisane na podstawie typowych dla sztuki cech, takich jak „re-
prezentacja, bezpośrednia przyjemność z percepcji, nasycenie emocjonalne,
styl i zaangażowanie wyobraźni”⁹. Gry cyfrowe stają się tutaj swoistym syn-
tetyzującym sztuki *Gesamtkunstwerk*, wymykając się opisanej debacie. Nową
perspektywę wprowadza do niej także obecność grywalnych artefaktów w in-
stytucjach muzealnych – pierwsza wystawa prezentująca maszyny arkadowe
odbyła się już w roku 1989 w Museum of Moving Image w Nowym Jorku.
Współcześnie nowojorskie Museum of Modern Art posiada w swojej kolekcji
trzydzieści pięć gier, co również spotkało się z krytyką. Zdaniem dziennika-
rza „The Guardian”, Jonathana Jonesa tworzone podczas interakcji programu
i użytkownika gry nie mogą zostać wpisane w poczet sztuki, ponieważ dzieło
sztuki w danym przypadku nie istnieje – rozgrywka znajduje się pomiędzy,
nie należąc w pełni do nikogo, pozbawiona artysty, którego indywidualną wy-
obraźnię mogłaby wyrażać¹⁰.

⁷ R. Ebert, *Video games can never be art*, „RogerEbert.com” 2010, online: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art> [dostęp: 29.12.2022].

⁸ K. Santiago, *An argument for game artistry*, YouTube 2009, online: <https://www.youtube.com/watch?v=K9y6MYDSAww> [dostęp: 29.12.2022].

⁹ G. Tavinor, *The Art of Videogames*, Hoboken 2009, s. 171.

¹⁰ J. Jones, *Sorry MoMA, video games are not art*, „The Guardian” 2012, online: <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art> [dostęp: 29.12.2022].

Jones kończy swoje rozważania zdaniem, że chociaż projektowanie figur szachowych może być artystyczną praktyką, same szachy są tylko grą – nie są sztuką i sztuki nie tworzą. Odmienne zdanie prezentuje John Sharp, zaznaczając, że chociaż dla niektórych szachy są jedynie grą, dla artystów stanowią „przestrzeń idei i materiał, z którego można stworzyć sztukę”¹¹. Podejmując w *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art* problematykę relacji sztuki i gier (także cyfrowych), Sharp proponuje dwie kategorie, w które ująć można wzajemne oddziaływanie danych zjawisk. Z jednej strony autor wskazuje na *art games*, na szeroko rozumianą kategorię „gier artystycznych”, projektowanych w celach estetycznej, refleksyjnej rozgrywki. Druga kategoria, *game art*, odnosi się natomiast do dzieł sztuki tworzonych poprzez inspirację czy wykorzystywanie elementów typowych dla zabaw czy gier (takich jak interaktywność czy zasady)¹².

Niniejszy artykuł skupi się na drugiej z wymienionych kategorii, proponując przejrzenie się historycznym przykładom *game art* z dwóch perspektyw, czyli skupiając się na literaturze oraz szachach, jako zjawiskach wychodzących z dwóch wymienionych tu porządków, w celu zaprezentowania, jak na przełomie wieków sfera ludyczna przenikała do świata sztuki. Przytoczone poniżej definicje oraz kategorie posłużą jako podstawa interpretacji przykładów sięgających od tradycyjnych gier słownych, poprzez renesansowe obrazy, awangardowe i neoawangardowe prace, aż do wspomnianych w zakończeniu przejawów współczesnej kultury cyfrowej.

Zdaniem Huizingi zabawa (hol. *spel*) jest starsza od kultury, widoczna już w zachowaniu zwierząt i nawet w tym przypadku wykraczająca poza biologiczne potrzeby utrzymania się przy życiu. Zabawa zawsze ma sens, niekoniecznie ten przypisywany przez ówczesnych badaczy, wskazujących na zabawę jako sposób pozbywania się nadmiaru siły żywotnej, odprężenia przed czynnością poważną czy ujawniającego naturalną potrzebę naśladownictwa¹³. Huizinga patrzy raczej na zabawę jako na podstawę i czynnik kul-

¹¹ Ibidem, s. 8.

¹² J. Sharp, *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, Cambridge 2015, s. 12–14.

¹³ J. Huizinga, op. cit., s. 12.

tury, na samodzielną kategorię, wymykającą się stawianym antytezom, takim jak zabawa-powaga, mądrość-głupota czy prawda-nieprawda¹⁴. Zabawa, pozbawiona funkcji moralnej, nie jest jednak całkowicie oderwana od sfery estetycznej, skłonna do „pryswajania sobie różnych elementów piękna”¹⁵. Trzymając się głównego tematu rozważań, dotyczącego związków zabawy z kulturą, Huizinga proponuje definicję zabawy wskazującą na cechy łączące się z zjawiskiem w sposób ogólny, ale też na te dotyczące w szczególności zabawy społecznej. Według autora zabawa jest działaniem swobodnym, wykraczającym poza sferę „zwykłego życia”, a cele, którym służy, znajdują się poza granicami materialnych interesów czy życiowej konieczności. Wyodrębniona czasowo i przestrzennie, zabawa odbywa się w wyznaczonych ramach, w których obowiązują jej reguły. Istotnymi elementami stają się także napięcie, absorbująca graczy niepewność wyniku oraz powoływanie (często otaczających się tajemnicą) związków społecznych¹⁶.

Dwadzieścia lat później Roger Caillois w książce *Gry i ludzie* definicję Huizingi opisuje jako zbyt wąską i za szeroką jednocześnie, krytykując sposoby, na jakie holenderski badacz zaprezentował aspekty tajemniczości oraz niematerialności¹⁷. Mimo to zaproponowane przez Cailloisa sześć cech zabawy (fr. *jeu*) zbliża się do tych wskazanych przez autora *Homo ludens*. Dla francuskiego badacza zabawa jest nieobowiązkową, wyodrębnioną czasowo i przestrzennie aktywnością o niepewnym wyniku. Jej bezproduktywność związana jest z faktem, że nie wytwarza przedmiotów czy bogactwa, choć nie wyklucza wymiany, zdobywania i przegrywania dóbr. Do formalnych cech Caillois zalicza również obecność zasad, które zawieszają codzienne reguły, wprowadzając własne przepisy, a także fikcyjność, świadomość istnienia odmiennej rzeczywistości¹⁸.

Współczesne rozważania groznowcze, obejmujące także gry cyfrowe, kontynuują próby wyodrębnienia cech niezbędnych i wystarczających dla

¹⁴ Ibidem, s. 15–19.

¹⁵ Ibidem, s. 19.

¹⁶ Ibidem, s. 29.

¹⁷ R. Caillois, *Man, Play and Games*, trans. M. Barash, Urbana/Chicago 2001, s. 4.

¹⁸ Ibidem, s. 9–10.

określenia danego zjawiska grą. W 2003 roku Jesper Juul, bazując na sformułowanych do tej pory definicjach, wskazał na sześć takich wyznaczników, wymieniając reguły (1), policzalność wyniku (2), do którego gracz jest przywiązany (3) i przypisuje mu wartość (4), a także wysiłek gracza (5) oraz negocjowalne konsekwencje (6), czyli rozgrywanie gier na sposoby umożliwiające lub uniemożliwiające jej wpływ na rzeczywistość¹⁹. Na przełomie lat pojawiały się również definicje próbujące ująć główne charakterystyki gier w sposób jak najbardziej ścisły. Dla przykładu Veli-Matti Karhulahti opisał gry wideo jako artefakty oceniające działanie²⁰. Natomiast Katie Sallen i Eric Zimmerman zdefiniowali grę jako system, w którym gracze angażują się „sztuczny, określony regułami konflikt, którego efektem jest policzalny rezultat”²¹.

Obok prób definiowania pojęć „gra” czy „zabawa” na przełomie lat pojawił się także szereg propozycji dotyczących ich kategoryzowania. Zdaniem Rogera Caillois’a możliwe jest wyodrębnienie czterech rodzajów *jeu*, oparte na wskazaniu, który z czterech wyznaczników (rywalizacja, szansa, symulacja, zawrót głowy) jest przeważający dla danego przykładu. Do zabaw skupionych na rywalizacji (*agon*) autor zaliczył m.in. szachy czy piłkę nożną; do gier losowych (*alea*) ruletkę i kości; wśród gier opartych na odgrywaniu roli i naśladownictwie (*mimicry*) wymieniając udawanie pirata; natomiast wśród gier wywołujących poczucie zawrotów głowy (*ilinx*) kręcenie się w miejscu czy karuzelę. Wskazywane dla każdej kategorii przykłady umieścić można jednocześnie na osi, sięgającej od nieformalnych zabaw, niezobowiązującej improwizacji czy beztroskiego entuzjazmu *paidii*, do znajdującego się na przeciwnym krańcu spektrum pojęcia *ludus*, dotyczącego gier sformalizowanych zasadami, które wymagają od gracza konkretnych umiejętności

¹⁹ J. Juul, *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna growości*, tłum. M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010, s. 45.

²⁰ V.-M. Karhulahti *Defining the Videogame*, „Game Studies” 2015, online: <http://game-studies.org/1502/articles/karhulahti> [dostęp: 29.12.2022].

²¹ J. Juul, op. cit., s. 40.

i cierpliwości²². Podobny podział, skupiający się na wyróżnieniu formalnych gier od bardziej nieformalnej zabawy, a także „zabawowego” stanu ducha, zaproponowany został przez Erica Zimmermana²³.

GRY LITERACKIE

Wymienione kategorie, jak wskazuje Astrid Ensslin, podejmująca w *Literary Gaming* problematykę relacji literatury i gier, wykorzystane mogą zostać do opisu różnych rodzajów gier, w tym gier literackich, czyli praktyk łączących w sobie cechy obu zjawisk. Podążając za propozycją Zimmermana, Ensslin wskazuje na przykłady sięgające od „figlarnej” literatury, poprzez niesformalizowane zabawy twórcy z czytelnikiem, aż po posiadające wyznaczone reguły literackie gry (również cyfrowe). Wśród wymienionych „igraszek” literackich autorka wymienia gry słowne, lipogramy, anagramy, zagadki, nonsensowne wiersze czy parodie, obecne w twórczości artystycznej od starożytnych Greków i Rzymian aż do współczesnych awangardowych i neoawangardowych praktyk. W przypadku przejawów mniej „figlarnych”, dotyczących aktywności literackich o bardziej ustrukturyzowanych zasadach, Ensslin opisuje m.in. cyfrowe gry literackie, na których odbiór wpływają obecne w nich zasady²⁴. Podążając za propozycjami Caillois’a, do kategoryzacji opartej na osi *paidia-ludus*, autorka dołącza także cztery rodzaje *jeu*, skupiające się na ujawniających się w konkretnych przykładach cechach: rywalizacji (*agon*), losowości (*alea*), poczucia zawrotu głowy (*ilinx*) oraz symulacji (*mimicry*).

Agon

Pierwszą z omawianych kategorii staje się *agon*, wiążący się zdaniem francuskiego badacza z konfliktem i rywalizacją, ze sztucznym wytworzeniem sprawniejszych szans dla wszystkich przeciwników i wyłonieniem osoby, która

²² R. Caillois, op. cit., s. 13.

²³ E. Zimmerman, *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge 2004.

²⁴ A. Ensslin, *Literary Gaming*, Cambridge 2014, s. 9.

najlepiej opanowała daną umiejętność²⁵. W przypadku utworów literackich sytuację tę z jednej strony zauważyć można w swoistej grze, którą autorzy – zwłaszcza kryminałów – prowadzą z czytelnikiem. Z drugiej wymienić można przykłady literackich gier, w których rywalizują znajdujący się na równych pozycjach uczestnicy, wykorzystujący do rywalizacji zdolności improwizacji czy znajomość literackiego kanonu.

Poetyckie pojedynki opisywał już Huizinga (wskazując dodatkowo, że poezja na stałe przynależy do sfery ludycznej, ponieważ zrodzona jest w obszarach „marzeń, ucieczki od życia, upojenia i śmiechu”²⁶). Trzymając się tematu społecznego wymiaru zabawy, holenderski badacz przytaczał przykłady poetyckiej rywalizacji i wymienianie się improwizowanymi kwestiami w ramach flirtu²⁷. Ensslin do literackich gier wypełniających kategorię agonu wpisuje podobne pojedynki. Wśród przykładów wymienia Moshāʿere, tradycyjną dla kultury perskiej grę słowną. Umiejętnością, na której opiera się rywalizacja, staje się tutaj znajomość poezji – zgodnie z zasadami gracz recytuje wers wiersza, na co drugi uczestnik odpowiedzieć musi cytatem z innego wiersza, przy czym pierwsza litera jego pierwszego słowa ma odpowiadać ostatniej literze ostatniego słowa wersu recytowanego przez gracza pierwszego. Nieumiejętność adekwatnej odpowiedzi na wers przeciwnika skutkuje eliminacją gracza²⁸. W koncepcje agonu wpisuje się również japońska gra karciana Uta-garuta, „karty poezji”, testujące znajomość wierszy. Celem staje się tutaj jak najszybsze odnalezienie karty posiadającej zakończenie utworu poetyckiego, którego początek został odczytany²⁹.

Alea

Nie brakuje także przykładów literackich gier, w przypadku których problematyka rywalizacji (agonu) zdaje się ustępować losowości. Wywodzące się od łacińskiego określenia na grę w kości pojęcie *alea* dotyczy gier,

²⁵ R. Caillois, op. cit., s. 14.

²⁶ J. Huizinga, op. cit., s. 12.

²⁷ Ibidem, s. 198.

²⁸ A. Ensslin, op. cit., s. 31.

²⁹ Ibidem.

których wynik niezależny jest od gracza. Uczestnicy mają bardzo niewielki bądź nawet zerowy wpływ na ostateczny rezultat – posiadane umiejętności są nieistotne, zwycięstwo opiera się raczej na przypadku i decyzji losu³⁰. Istotnymi przykładami aleatorycznej sztuki stają się awangardowe praktyki. Warto wspomnieć, że już sam motyw rzutu kośćmi, któremu kategoria *alea* zawdzięcza swoją nazwę, pełni istotną funkcję w awangardowej czy eksperymentalnej twórczości. Przykładem stać się może film Mana Raya z 1929 roku, *Tajemnice zamku kostki do gry*, poruszający problematykę przypadku i przeniesienia decyzji życiowych na wyroki losu (film rozpoczyna się słowami „Rzut kośćmi nigdy nie zniesie przypadku”, zaczerpniętymi z tytułu poematu Stéphane’a Mallarmégo). Kośćmi do gry, a mówiąc dokładniej 46656 możliwymi kombinacjami rzutu sześcioma kostkami, wypełniony został także pawilon weneckiego Biennale w roku 2003, kiedy eksperymentalny artysta Stanisław Dróżdż zaproponował zwiedzającym potencjalność zwycięstwa, jeżeli odnajdą wśród nich układ własnego rzutu. Zdaniem Pawła Sosnowskiego gest ten, podobnie jak znaczenie popularnej frazy, którą Dróżdż zatytułował pracę – *Alea iacta est*, odczytywać można w kategoriach decyzyjności widza do włączenia się w grę. Pomimo losowości wyniku rzut kośćmi jest dokonaniem wyboru: „sytuacja stanie się nieodwracalna, może tylko albo wygrać, albo przegrać”³¹. Włączenie się do gry, zgodnie z wyżej wymienionymi definicjami, jest więc dobrowolne; nieoczywisty – a jednocześnie nieodwołalny – staje się wynik, na który w przypadku kategorii *alea* gracz nie ma wpływu.

Łączenie sztuki z zabawą czy nawet postrzeganie tworzenia sztuki w kategoriach dziecinnej sztuki niszczenia³² widoczne jest w twórczości grupy Dada, której nazwa pochodzić może od francuskiego słowa określającego konika na bieżniach bądź używanej w pewnych częściach Włoch nazwy na

³⁰ R. Caillois, op. cit., s. 17.

³¹ P. Sosnowski, *Gra w kości*, „Pawilon Polski w Wenecji” 2003, online: <https://labiennale.art.pl/wystawy/alea-iacta-est/> [dostęp: 29.12.2022].

³² „W tym sensie żądanie Tzary «zniszczenia sztuki przy pomocy środków artystycznych» sprowadza się do postulatu «zniszczenia sztuki w celu stworzenia nowej»”. H. Richter, *Dadaizm*, tłum. J.S. Buras, Warszawa 1986, s. 279.

kości do gry³³. „Niepoważny” stosunek dadaistów do sztuki widoczny być może w ich sposobie traktowania języka, m.in. w przepisie na dadaistyczny wiersz, polegającym na wycięciu z gazet słów i wyciąganiu ich w przypadkowej kolejności³⁴. Takie odrzucające władze rozumu eksplorowanie losowości, problematyki przypadku czy szansy widoczne jest także w praktykach europejskich surrealistów, a postulowane przez André Bretona w *Manifestie surrealizmu* uwalnianie wyobraźni ze stanu niewoli czy wydobywanie myśli spod jarzma logiki³⁵ ujawnia się także w praktyce surrealistycznych gier.

Zgodnie z zestawieniem wskazanym przez Mela Goodinga surrealistyczne gry spełniają wyznaczniki zabawy opisane przez Caillois’a (związanego zresztą przez jakiś czas z grupą francuskich surrealistów): są nie tylko dobrowolne, ustrukturyzowane zasadami, pozbawione ekonomicznego celu i o niepewnym wyniku, ale także wydzielone od „poważnego” życia i związane z fikcyjnością i pracą wyobraźni³⁶. Za najpopularniejszą surrealistyczną grę uznać można „wybornego trupa”, którego nazwa pochodzi od pierwszego powstałego podczas rozgrywki zdania: „wyborny trup będzie pił nowe wino”³⁷. W danej „grze w papierki” po napisaniu słowa bądź narysowaniu fragmentu szkicu gracz zasłaniał swój wkład, zaginając stronę i podając kartkę kolejnej osobie. Tworzone w ten sposób kolektywne kolaże prezentowały obrazki hybrydalnych stworów czy absurdalne, oniryczne i pozbawione racjonalnego wkładu, pobudzające wyobraźnię teksty³⁸. Inna z surrealistycznych zabaw – „jeden w drugiego” – skupiała się na poszukiwaniach niespotykanych metafor: zadaniem gracza stawało się tutaj opowiedzenie wybranego pojęcia przy użyciu cech przynależnych terminowi wybranemu przez pozostałych, zaczynając od słowa „jestem”. Dla przykładu podczas jednej z sesji gier czeska malarka Toyen (Marie Čermínová) wybrane przez siebie pojęcie „miecz” opisała

³³ Ibidem, s. 45.

³⁴ A. Ważyk, *Surrealizm. Teoria i praktyka literacka. Antologia*, Warszawa 1973, s. 15.

³⁵ A. Breton, *Manifest surrealizmu* (1924), tłum. A. Ważyk, [w:] ibidem.

³⁶ M. Gooding, *Surrealist games*, [w:] A. Brothie, *A Book of Surrealist Games*, red. M. Gooding, Boston 1995, s. 11.

³⁷ A. Taborska, „Wyborny trup” i inne zabawy, „Kwartalnik Filmowy” 2006, nr 56, s. 94.

³⁸ Ibidem, s. 94.

właściwościami „krawatu”: „jestem błyszczącym krawatem zawiązanym na dłoni tak, aby przechodził przez gardła tych, na których mnie umieszczono”³⁹. Rezultaty gier publikowano w surrealistycznych czasopismach. W numerze „La Révolution surréaliste” z marca 1928 roku znaleźć można opis przebiegu innej gry: „w pytania i odpowiedzi”, w której osoba odpowiadająca nie zna pytania. Wśród przedrukowanych efektów przeczytać można zdania nonsensowne („czym jest braterstwo?”, „możliwe, że cebulą”), ale też refleksyjne („czym jest równość?”, „hierarchią jak każda inna”)⁴⁰.

Aleatoryczność wspomnianych gier w praktyczny sposób odnosiła się do surrealistycznych postulatów, stając się, mówiąc słowami Agnieszki Tabor-skiej: „ucieleśnieniem chęci zatarcia granic między jawą a snem, rozumem a szaleństwem, pracą a zabawą, powagą a wygłupem, intelektualnym zajęciem a jarmarcznią rozrywką”⁴¹. Pozwalające na ćwiczenie automatyzmu, na eksplorowanie przypadku, na poznawanie podświadomości czy na uwalnianie słów spod jarzma logiki, gry te stanowiły także technikę poetycką, a dodatkowo integrowały grupę artystów, skupiając się na kolektywności wyobraźni⁴². Postulowanie całkowitej wolności, chęć odkrycia rzeczywistego funkcjonowania myśli i rewolucyjna postawa odrzucająca tradycyjne koncepcje (proklamując geometrię nieeuklidesową, mechanikę nienewtonowską czy biologię niepasteurowską) widoczne są także wśród propozycji surrealistów rumuńskich. Opisana przez Gherasima Lukę „kubomania” w swojej kolażowości⁴³ odrzuca przemyślaną realizację. Na plan pierwszy wysuwają się tutaj „nieprzeniknione efekty finalne”⁴⁴, oddające się przy tym istotnemu dla surrealistów pojęciu przypadku obiektywnego, odnoszącego się do przypadkowego zdarzenia, które w gruncie rzeczy było nieuchronne, zapowiadane szeregiem

³⁹ A. Brothie, op. cit., s. 31.

⁴⁰ A. Breton, L. Aragon, *Le dialogue en 1928*, „La Révolution surréaliste” 1928, nr 11.

⁴¹ A. Tabor-ska, *Spiskowcy wyobraźni*, Gdańsk 2013, s. 93.

⁴² Ibidem.

⁴³ K. Fijałkowski, *Cubomania: Gherasim Luca and Non-Oedipal Collage*, „Dada/Surrealism” 2015, no. 20, nr 1.

⁴⁴ G. Luca, D. Trost, *Prezentacja kolorowych grafii, kubomanii i obiektów*, tłum. J. Kornhauser, [w:] *Głuchy brudnopis. Antologia manifestów awangard Europy Środkowej*, red. J. Kornhauser, K. Siewior, Kraków 2015, s. 523–524.

znaków, co ujawnia tajemniczą nieodwołalność i „zdaje się świadczyć o istnieniu innej, paralelnej do znanej nam rzeczywistości”⁴⁵.

Losowość i kombinatoryka przyświecają także eksperymentalnej twórczości literackiej grupy OuLiPo. Aleatoryczność literatury widoczna jest m.in. w dziele Raymonda Queneau *Sto tysięcy miliardów wierszy*, składającym się z dziesięciu sonetów z czternastoma wersami, oddzielonymi przez pocięcie kartki. Dana forma książki pozwala czytelnikowi w dowolny sposób układać fragmenty i tworzyć własne kombinacje. Obok aleatoryczności twórcy z Warsztatu Literatury Potencjalnej, skupiający się na poszukiwaniach sposobów konstruowania literatury na podstawie matematycznych wzorów i praw, do swoich prac włączali także zasady obowiązujące w tradycyjnych grach⁴⁶. Georges Perec w konstrukcji powieści *Życie – instrukcja obsługi* opierał się na kombinatoryce, nawiązywał do układania puzzli, a także czerpał z reguł szachowych, a dokładniej z ruchu skoczka szachowego, według zasad którego opisani zostali kolejni mieszkańcy kamienicy⁴⁷. W przypadku *Zamku krzyżujących się losów* Italo Calvino narracja przeprowadzana jest poprzez układ kart tarota⁴⁸. Natomiast powieść ∈ Jacques’a Roubauda (pisarza i matematyka) składa się z 361 tekstów czytanych według reguł japońskiej gry go⁴⁹.

Ilinx

Kolejną kategorią zabawy, którą znaleźć można w praktykach literackich, staje się *ilinx*: pojęcie opisujące gry dążące do pozbawienia odbiorcy stabilności, wprowadzenia swoistego poczucia paniki wobec utraconej kontroli, a zwłaszcza prowadzących do zawrotów głowy, doświadczanych po zejściu

⁴⁵ A. Taborska, *Spiskowcy wyobraźni...*, op. cit., s. 71.

⁴⁶ A. Rybarczyk, „*Uksiążkowiec świat*”, czyli kilka słów o *liberaturze*, „Biblioteka” 2015 nr 16 (25).

⁴⁷ M.P. Markowski, *Georges Perec: zapisywanie pustki*, „Tygodnik Powszechny” 2002, nr 28 (2766).

⁴⁸ S. Mukherjee, *Video Games and Storytelling. Reading Games and Playing Books*, London 2015, s. 75.

⁴⁹ M. Pisarski, *Jacques Roubaud*, „Techsty” 2022, online: <https://techsty.art.pl/hipertekst/awangarda/oulipo/roubaud.htm> [dostęp: 29.12.2022].

z karuzeli czy po długim kręceniu się w kółko⁵⁰. Ensslin literackie *ilinx* znajduje w skomplikowanych tekstach-labiryntach oszałamiających czy konfundujących czytelnika⁵¹. Tutaj przykładem staje się praca dosłownie oparta na doprowadzającym do zawrotów głowy kręceniu, czyli *Rotoreliefy* Marcela Duchampa: obracające się dyski z niekoncentrycznymi kręgami, na których umieszczono fragmenty tekstów bądź rysunków (ich wirujące, tworzące złudzenie spirali ruchy, uwiecznione zostały na filmie *Anemic Cinema* z roku 1926). Celem takiego sposobu reprezentacji stały się eksperymenty optyczne i chęć eksplorowania głębi obrazu⁵², jednak prezentowanie kręcącego się tekstu na tak skonstruowanych wirujących tarczach wprowadza do sytuacji odbioru hipnotyzujący efekt, poruszający wyobraźnię i wprowadzający – zbliżające się do kategorii *ilinx* – poczucie oszołomienia.

SZTUKA SZACHÓW

Postać Duchampa staje się istotna również dla drugiej części artykułu, wskazującej szereg sposobów, na jakie konkretna gra zaistnieć może w różnych dziedzinach sztuki. Proponowanym tutaj przykładem staną się szachy, których zasady, warstwa wizualna czy przypisywane znaczenia na przełomie wieków inspirowały artystki i artystów, włączając w ich prace dodatkowe znaczenia. Według kategoryzacji Caillois'a szachy przynależą do kategorii *ludus* oraz *agon*, posiadając ustalone reguły, a także opierając się na rywalizacji, pojedynku na podstawie posiadanych umiejętności⁵³. Istotne dla zwycięstwa stają zdolności analityczne oraz strategiczne, czyli cechy związane ze sferą rozumu. Związek ten sprawiał, że w średniowiecznej Europie graczami stawiali się głównie mężczyźni, a momenty pojawiania się kobiet przy szachownicy wiązano się raczej z flirtem czy heteroseksualnym

⁵⁰ R. Caillois, op. cit., s. 23–26.

⁵¹ A. Ensslin, op. cit., s. 31, 61.

⁵² C. Voon, *Duchamp's Spinning Optical Experiments*, „Hyperallergic” 2016, online: <https://hyperallergic.com/323582/duchamps-spinning-optical-experiments/> [dostęp: 29.12.2022].

⁵³ R. Caillois, op. cit., s. 30.

romansem⁵⁴. Przez przypisywane grze znaczenie polityczne (określające ją czasem mianem „symbolicznej wojny”) szachy uważano również za rozrywkę chętnie praktykowaną przez postacie z wyższych sfer⁵⁵.

Znaczenia przypisywane szachom włączyć można do interpretacji stworzonego w roku 1555 olejnego obrazu renesansowej malarki Sofonisby Anguissoli *Gra w szachy*. W szachy grają tutaj trzy kobiety, trzy siostry Anguissoli, obserwowane spojrzeniem jedynie kobiecym – widocznej na obrazie piastunki oraz malarki – bez męskiej kontroli czy oceny. Gra w szachy staje się tutaj rodzinną rozrywką córek arystokraty (co podkreślone jest ubraniem postaci, a także inskrypcją na brzegu szachownicy), różniącą się od zajęć przypisywanym wychowaniu dziewcząt. Trzymana w ręce jednej z siostr figura królowej odczytywana być może również w kategoriach zmian, które w zasadach samej gry pojawiły się we włoskim renesansie: pod koniec XV wieku nadano królowej większy zakres ruchów, sprawiając, że stała się ona jedną z najsilniejszych figur na planszy.⁵⁶ Ukazanie grających kobiet, a także odwołanie się do nowych reguł szachowych przez Anguissolę w czasach, kiedy praktykowane przez nią malarstwo postrzegane było jako męskie zajęcie, odczytywane być może jako gest postulujący co najmniej zrównanie pozycji kobiet i mężczyzn w społeczeństwie, idące za przykładem zmian w zasadach szachów⁵⁷.

Włączanie szachów do praktyki artystycznej stało się częstym zabiegiem artystów i artystek z grup awangardowych i neoawangardowych. Szachami fascynował się m.in. Marcel Duchamp, mający kiedyś stwierdzić, że kontakty z twórcami i graczami udowodniły mu, że chociaż nie wszyscy artyści grają

⁵⁴ C. Huang, *Portrait that Protests: Sofonisba Anguissola's The Chess Game of 1555*, „UJAH” 2019, issue 10, online: https://static1.squarespace.com/static/53e07029e4b0130e4212e72c/t/5cb6bc9853450ae75fad2a7c/1555479722668/UJAH_Issue10_web.pdf [dostęp: 29.12.2022], s. 38.

⁵⁵ P. Simons, *(Check) Mating the Grand Masters: The Gendered, Sexualized Politics of Chess in Renaissance Italy*, „Oxford Art Journal” 1993, vol. 16, no. 1, s. 60.

⁵⁶ Ibidem.

⁵⁷ S. Getz, *Sofonisba Anguissola: A Talent that Tells the Truth about Women*, „Quest Proceedings” 2008, online: <https://dspace.sunyconnect.suny.edu/bitstream/handle/1951/43851/Proceedings08.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [dostęp: 29.12.2022], s. 130.

w szachy, każdy gracz w szachy jest artystą⁵⁸. Postrzeganie szachów w kategoriach sztuki ujawnia się również w pracach Duchampa, zaczynając od wizualnego przedstawiania rozgrywki we wczesnej fazie twórczości (obraz *Gra w szachy* z 1910), do późniejszego włączania ich do artystycznych performansów, podczas których element rywalizacji (agonu) dopełniony zostaje aktem tworzenia. Istotnym przykładem jest *Reunion* z roku 1968, mecz szachowy między Duchampem a eksperymentalnym kompozytorem Johnem Cage'em, na specjalnie zaprojektowanej dla tego wydarzenia szachownicy. Poprzez podłączoną do niej elektronikę każdy ruch graczy wywoływał konkretny dźwięk, słyszalny poprzez głośniki rozmieszczone wokół publiczności. Gra w szachy i umiejętności graczy, zasady gry i związane z nimi strategie ruchów determinowały brzmienie, wykorzystując rozgrywkę i rywalizację do tworzenia, przypisując samej grze dodatkowe cele⁵⁹.

Duchamp stał się także nieoficjalnym kuratorem wystawy *Imagery of Chess* w Julien Levy Gallery w Nowym Jorku z 1944 roku, prezentującej twórczość artystów powiązanych z różnymi dziedzinami sztuki: malarzy, rzeźbiarzy, architektów czy kompozytorów. Wybór szachów na główny temat dzieł Larry List odczytuje w kontekście toczącej się wówczas wojny, która zmusiła znaczną część europejskich twórców do emigracji – dla bezsilnych wobec wydarzeń na świecie artystów szachy reprezentowały przestrzeń symbolicznej, kontrolowanej, strategicznej potyczki⁶⁰. Wśród zaprezentowanych prac znalazły się, m.in.: geometryczny *Chess Set* Mana Raya czy *Wine Glass Chess Set* André Bretona i Nicolasa Calasa, składający się z lustrzanej szachownicy oraz wypełnionych białym i czerwonym winem kieliszków różnej wielkości, oznaczających figury. Zgodnie z dołączoną do pracy instrukcją zdobyty „pionek” miał zostać wypity przez przeciwnika jako „symboliczna

⁵⁸ J. Dixon, *Foreword*, [w:] *The Imagery of Chess Revisited*, red. L. List, New York 2005.

⁵⁹ M. Peterson, *Marcel Duchamp and John Cage „Reunion”*, „Chess News” 2018, online: <https://en.chessbase.com/post/50th-anniversary-of-reunion-and-the-death-of-marcel-duchamp> [dostęp: 29.12.2022]; E. Goukassian, *50 Years Ago Today, Marcel Duchamp and John Cage Played Chess*, „Hyperallergic” 2018, online: <https://hyperallergic.com/424124/marcel-duchamp-john-cage-reunion-chess-toronto/> [dostęp: 29.12.2022].

⁶⁰ L. List, op. cit.

krw ofiary”. Takie dosłowne przedstawienie metafory „upijania się zwycięstwem”, lustrzana szachownica rozumiana jako figura narcyzmu, a także dołączone do szachownicy zdanie „to gra powinna zostać zmieniona, nie pionki” odczytywane być może jako krytyka toczącej się wojny⁶¹.

Podobne pogrywanie z przynależną szachom kategorią agonu widoczne jest także w stworzonym przez Yoko Ono w 1966 roku *White Chess Set*, składającym się jedynie z białych figur i pól. Tradycyjna dla szachów rywalizacja między białymi i czarnymi pionkami zostaje tutaj zaburzona przez udostępnienie graczom tylko jednego koloru. Dla nieprofesjonalnych graczy, pierwotnie próbujących zapamiętać położenie swoich figur, kontrolowanie szachownicy staje się niemożliwe, co prowadzić może do zrezygnowania z tradycyjnych zasad i wspólnej, kreatywnej współpracy między graczami. Yoko Ono zwłaszcza tutaj i odwraca tradycyjnie przypisywaną szachom symbolikę wojenną: polemika z kategorią agonu wiąże się z antywojennym przesłaniem, wskazując nie tylko na fakt, że obie strony konfliktu w gruncie rzeczy nie różnią się od siebie, ale także proklamując kolaborację ponad rywalizację⁶². Warta wspomnienia staje się także seria *Fluxchess*, stworzona przez Takako Saito i składająca się z szachów, w których figury – tradycyjnie rozróżnianie przez zmysł wzroku i cechy takie jak wielkość czy kształt – rozpoznawalne są za pomocą innych właściwości: poprzez wagę (*Weight Chess*), smak (*Liquor Chess*) czy zapach (*Smell Chess*). Szachy stają się tutaj przestrzenią eksplorowania zmysłów i nowych znaczeń⁶³, a także polemiką z władzą spojrzenia.

ZAKOŃCZENIE

Celem tego artykułu stało się zaprezentowanie historycznych przykładów określanych mianem *game art*: dzieł sztuki czy artystycznych praktyk inspirowanych grami czy zabawami. Praca ta staje się więc raczej przekrojowym opisem ludycznych elementów, niewyczerpującym problematyki relacji

⁶¹ Ibidem.

⁶² S. Kennedy, *Notes on Yoko Ono's White Chess Set*, „Inside/Out” 2015, online: https://www.moma.org/explore/inside_out/2015/07/14/notes-on-yoko-onos-white-chess-set/ [dostęp: 29.12.2022].

⁶³ J. Sharp, op. cit., s. 21.

sztuki i gier. Tematem, poszerzanym współcześnie o obecność cyfrowych gier, stających się częstą inspiracją dla sztuki. Praktyka ta zauważalna jest m.in. w działalności Cory'ego Arcangela, zawłaszczającego i przetwarzającego wytwory kultury popularnej. Wśród zmodyfikowanych przez artystę gier znaleźć można *Super Mario Bros. 3*, z której usunięto elementy rozgrywki. Pozostałe na nośniku gry (kartridżu) graficzne przedstawienie nieba oraz chmur, zatytułowane *Super Mario Clouds*, problematyzuje kwestię przejęcia przez artystów konkretnego przedmiotu i pozbawienia go istotnych, a nawet zdawałoby się, niezbywalnych cech⁶⁴. Kolejnym przykładem czerpania z gier i umieszczania ich w odmiennym kontekście staje się [*giantJoystick*] Mary Flanagan, trzymetrowa, w pełni funkcjonalna kopia kontrolera do konsoli Atari 2600. Ustawiony w przestrzeni galeryjnej, naprzeciw wyświetlanych na ścianie tradycyjnych gier, joystick zachęca zwiedzających do rozgrywki, zgodnej z typowym przeznaczeniem sprzętu. Wymiary kontrolera uniemożliwiają jednak grę osamotnioną – kierowanie joystickiem wymaga współdziału innych zwiedzających, współpracy między grającymi, przez co kontroler staje się punktem wyjścia do wyjątkowego performansu kolaboracji⁶⁵.

Gry, ich zasady, warstwa wizualna, symboliczne znaczenia, a także związane z nimi kategorie losowości czy rywalizacji stają się dla artystów źródłem inspiracji. Wprowadzenie zabawy do artystycznych praktyk otwiera i poszerza kategorię sztuki, umożliwiając nowe sposoby krytyki społecznej (o czym szeroko pisała m.in. Mary Flanagan⁶⁶) czy pozwalając na eksplorację koncepcji blisko związanych z grami, takimi jak losowość i przypadek (kategoria *alea*), rywalizacja (*agon*) i przeciwstawna jej współpraca, czy bliskiego sztuce naśladownictwa (*mimicry*). Włączanie do analizy dzieł sztuki definicji i kategorii zaczerpniętych z groznawstwa pozwolić może na odnalezienie nowego zrozumienia konkretnych dzieł sztuki.

⁶⁴ Ibidem, s. 30–32.

⁶⁵ B. Schrank, *Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture*, Cambridge 2014, s. 92.

⁶⁶ M. Flanagan, *Critical Play*, Cambridge 2009.

BIBLIOGRAFIA

- Adorno T., *Teoria estetyczna*, tłum. Krystyna Krzemieniowa, Warszawa 1994.
- Anguissola S., *Gra w szachy*, 1555.
- Breton A., *Manifest Surrealizmu (1924)*, tłum. A. Ważyk, [w:] A. Ważyk, *Surrealizm. Teoria i praktyka literacka. Antologia*, Warszawa 1973.
- Breton A., Aragon L., *Le dialogue en 1928*, „La Révolution surréaliste” 1928, nr 11.
- Breton A., Calas N., *Wine Glass Chess Set*, 1944.
- Brotchie A., *A Book of Surrealist Games*, red. M. Gooding, Boston 1995.
- Caillois R., *Man, Play and Games*, tłum. M. Barash, Urbana/Chicago 2001.
- Calvino I., *Zamek krzyżujących się losów*, tłum. A. Wasilewska, Warszawa 2009.
- Dixon J., *Foreword*, [w:] *The Imagery of Chess Revisited*, red. L. List, New York 2005.
- Drózd S., *Alea iacta est*, 2003.
- Duchamp M., *Anemic Cinema*, 1926.
- Duchamp M., Cage J., *Reunion*, 1968.
- Dybel P., *Niebo gwiaździste nad Królewcem a prawo moralne. Dyskusja Gadamera z estetyką Kanta wokół kwestii doświadczenia piękna i jego odniesienia do etyki*, „Diametros” 2018, nr 55. S 112–131
- Ebert R., *Video games can never be art*, RogertEbert.com 2010, online: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art> [dostęp: 29.12.2022].
- Ensslin A., *Literary Gaming*, Cambridge 2014.
- Fijalkowski K., *Cubomania: Gherasim Luca and Non-Oedipal Collage*, „Dada/Surrealism” 2015, no. 20 nr 1.
- Flanagan M., *[giantJoystick]*, 2006.
- Flanagan M., *Critical Play*, Cambridge 2009.
- Gadamer H.-G., *Prawda i metoda*, tłum. B. Baran, Warszawa 2007.
- Getz S., *Sofonisba Anguissola: A Talent that Tells the Truth about Women*, „Quest Proceedings” 2008, online: <https://dspace.sunyconnect.suny.edu/bitstream/handle/1951/43851/Proceedings08.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [dostęp: 29.12.2022].

- Gooding M., *Surrealist Games*, [w:] A. Brothie, *A Book of Surrealist Games*, red. M. Gooding, Boston 1995.
- Goukassian E., *50 Years Ago Today, Marcel Duchamp and John Cage Played Chess*, „Hyperallergic” 2018, online: <https://hyperallergic.com/424124/marcel-duchamp-john-cage-reunion-chess-toronto/> [dostęp: 29.12.2022].
- Huang C., *Portrait that protests: Sofonisba Anguissola's The Chess Game of 1555*, „UJAH” 2019, issue 10, online: https://static1.squarespace.com/static/53e07029e4b0130e4212e72c/t/5cb6bc9853450ae75fad2a7c/1555479722668/UJAH_Issue10_web.pdf [dostęp: 29.12.2022].
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007.
- Jones J., *Sorry MoMA, video games are not art*, „The Guardian” 2012, online: <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art> [dostęp: 29.12.2022].
- Juul J., *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna growości*, tłum. M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- Karhulahti V.-M., *Defining the videogame*, „Game Studies” 2015, online: <http://gamestudies.org/1502/articles/karhulahti> [dostęp: 29.12.2022].
- Kennedy S., *Notes on Yoko Ono's White Chess Set*, „Inside/Out” 2015, online: https://www.moma.org/explore/inside_out/2015/07/14/notes-on-yoko-onos-white-chess-set/ [dostęp: 29.12.2022].
- Luca G., Trost D., *Prezentacja kolorowych grafii, kubomanii i obiektów*, tłum. J. Kornhauser, [w:] *Głuchy brudnopis. Antologia manifestów awangard Europey Środkowej*, red. J. Kornhauser, K. Siewior, Kraków 2015.
- Mallarmé S., *Rzut kośćmi nigdy nie zniesie przypadku*, tłum. T. Różycki, Kraków 2005.
- Markowski M.P., *Georges Perec: zapisywanie pustki*, „Tygodnik Powszechny” 2002, nr 28 (2766).
- Miyamoto S., Tezuka T., *Super Mario Bros. 3* (Nintendo), 1988.
- Mukherjee S., *Video Games and Storytelling. Reading Games and Playing Books*, London 2015.
- Ono Y., *White Chess Set*, 1966.

- Peterson M., *Marcel Duchamp and John Cage "Reunion"*, „Chess News” 2018, online: <https://en.chessbase.com/post/50th-anniversary-of-reunion-and-the-death-of-marcel-duchamp> [dostęp: 29.12.2022].
- Perec G., *Życie – instrukcja obsługi*, tłum. W. Brzozowski, Kraków 2009.
- Pisarski M., *Jacques Roubaud*, „Techsty” 2022, online: <https://techsty.art.pl/hipertekst/awangarda/oulipo/roubaud.htm> [dostęp: 29.12.2022].
- Queneau R., *Sto tysięcy miliardów wierszy*, tłum. J. Gondowicz, Kraków 2008.
- Ray M., *Les Mystères du Château de Dé*, 1929.
- Richter H., *Dadaizm*, tłum. J.S. Buras, Warszawa 1986.
- Rybarczyk A., „Uksiążkowiec świat”, czyli kilka słów o liberaturze, „Biblioteka” 2015 nr 16 (25).
- Saito T., *Fluxchess*, 1964–1965.
- Santiago K., *An argument for game artistry*, YouTube 2009, online: <https://www.youtube.com/watch?v=K9y6MYDSAww> [dostęp: 29.12.2022].
- Schiller F., *Listy o estetycznym wychowaniu człowieka i inne rozprawy*, tłum. I. Krońska, J. Prokopiuk, Warszawa 1972.
- Schrank B., *Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture*, Cambridge 2014.
- Sharp J., *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, Cambridge 2015.
- Simons P., *(Check) Mating the Grand Masters: The Gendered, Sexualized Politics of Chess in Renaissance Italy*, „Oxford Art Journal” 1993 vol. 16, no. 1.
- Sosnowski P., *Gra w kości*, „Pawilon Polski w Wenecji” 2003, online: <https://labiennale.art.pl/wystawy/alea-iacta-est/> [dostęp: 29.12.2022].
- Taborska A., *Spiskowcy wyobraźni*, Gdańsk 2013.
- Taborska A., „Wyborny trup” i inne zabawy, „Kwartalnik Filmowy” 2006, nr 56.
- Tavinor G., *The Art of Videogames*, Hoboken 2009.
- Voon C., *Duchamp's Spinning Optical Experiments*, „Hyperallergic” 2016, online: <https://hyperallergic.com/323582/duchamps-spinning-optical-experiments/> [dostęp: 29.12.2022].
- Ważyk A., *Surrealizm. Teoria i praktyka literacka. Antologia*, Warszawa 1973.
- Wittgenstein L., *Dociekania filozoficzne*, tłum. B. Wolniewicz, Warszawa 2000.
- Zimmerman E., *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, ed. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge 2004.

NOTA O AUTORCE

Aleksandra Prokopek (mgr) – doktorantka w Szkole Doktorskiej Nauk Humanistycznych UJ, członkini Ośrodka Badań Groznawczych Wydziału Polonistyki UJ; w swojej pracy zajmuje się badaniem relacji gier oraz sztuki, a także grami awangardowymi.

Kontakt: aleksandra.prokopek@doctoral.uj.edu.pl