
SPACJA — SIEĆ SKACZE



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.



Dofinansowano ze środków
Narodowego Centrum Kultury
w ramach programu
„Kultura w sieci”

SPÓŁDZIELNIA SOCJALNA HONOLULU
KATOWICE 2020

Paweł Schreiber

Między filmem a grą wideo. Jak kinematograf wpłynął na cyfrową zabawę

Słowa klucze

gra wideo, film, montaż, adaptacja, konsola, Atari, Howard Scott Warshaw, Kino Nowej Przygody, Steven Spielberg, *Raiders of the Lost Ark* (*Poszukiwacze zaginionej Arkii*), Éric Chahi, Frédéric Raynal, *Alone in the Dark*, *Another World*, *E.T.*, *Pac-Man*, *Dragon's Lair*, Don Bluth, animacja, grafika wektorowa, film interaktywny, rotoskopia, trzeci wymiar

O autorze

Częściowo teatrolog, częściowo badacz gier. Publikuje m.in. na łamach „PIXEL-a” i „Culture.pl”. Angażuje się w wydarzenia takie jak Digital Cultures i Games for Impact.

Redakcja: Jacek Wandzel

Korekta: Emilia Makówka

Layout: Bartek Sołtysik

Współpraca: zespół Drzwi Zwane Koniem

Wstęp

Skojarzenie gier wideo z filmem jest dla nas dzisiaj zupełnie naturalne. Nic dziwnego – film stał się dla branży gier najważniejszym punktem odniesienia. Gry czerpią z niego fabuły, konwencje gatunkowe i pomysły wizualne. Jednak nie zawsze tak było – zwłaszcza w początkowych fazach rozwoju gier, z filmem bywały kłopoty. Nie dlatego, że gry nie chciały go naśladować, bo ich twórcy zaczęli o nim myśleć bardzo wcześnie, ale dlatego, że nie do końca wiedzieli, które elementy filmu można do gier skutecznie przenieść. Czasem winne były ograniczenia techniczne, a czasem brak zrozumienia medium. Warto się tym wczesnym zmaganiom gier z filmem przyjrzeć. Nawet dziś można się z nich sporo nauczyć.

Zaczęło się od Atari

Konsola Atari 2600 jest dzisiaj już tylko zabytkiem – jej możliwości graficzne i dźwiękowe przypominają, że weszła na rynek w roku 1977, a gry są w większości na tyle prymitywne, że trudno byłoby im przykuć uwagę dzisiejszych odbiorców. Ale w roku 1982 była obiektem dziecięcych marzeń – po podłączeniu do telewizora pozwalała na wyprawy do egzotycznych krain, zdobywanie sportowych medali, walkę z kosmitami... Co z tego, że postaci na ekranie składały się z kilku ogromnych pikseli na krzyż?

Początek lat 80-tych to również era triumfów kina nowej przygody – Luke Skywalker właśnie stracił rękę w konfrontacji z ojcem, a Han Solo założył kapelusz, chwycił za bicz i ruszył na poszukiwanie zaginionej Arki Przymierza. Raczująca branża gier uznała, że takiej okazji nie można przepuścić. Za grę *Raiders of the Lost Ark* [↓] odpowiadała wschodząca gwiazda projektantów z firmy Atari – Howard Scott Warshaw. Stał się pierwszym z całego szeregu twórców gier, którzy wpadali z wizytą do zainteresowanego nowym medium Stevena Spielberga. Spotkanie Warshawa ze Spielbergiem to kluczowy moment w historii relacji gry wideo-film.

Hollywood pierwszy raz zaprosiło na audiencję nową, właśnie powstającą formę kultury, żeby się jej życzliwie przyjrzeć, a gry zyskały nową ambicję – stanąć jak równy z równym u boku filmu, z całym jego prestiżem.



Ilustracja 1. *Raiders of the Lost Ark*

Kiedy dzisiaj spojrzymy na *Raiders*, na pierwszy rzut oka widać przede wszystkim ograniczenia techniczne – np. grafikę na tyle prostą, że instrukcja do gry musi tłumaczyć, co widać na kolejnych ekranach (skąd mielibyśmy wiedzieć, że coś, co wygląda jak przerośnięta wrona, jest w rzeczywistości złodziejem, który sprzedaje skradzione nam rzeczy na targowisku, a krecha zajmująca znaczną część spodu pierwszego ekranu to bicz?).

Na drugi rzut oka można też dostrzec ogromną dysproporcję między grą a filmem. *Raiders* nie jest odbiciem filmu, a raczej pretekstem, żeby go sobie powspominać w serii wyzwań zręcznościowych (ucieczka przed wężami! strzelanie z biczem!) i zagadek, na tyle nieintuicyjnych, że trzeba się posiłkować podpowiedziami zawartymi w instrukcji.

Najgorsza gra świata

Gra o dziarskim archeologu okazała się na tyle wielkim przebojem, że szybko zapadła decyzja o stworzeniu kolejnego hitu opartego na filmie Spielberga – tym razem chodziło o *E.T.* Co mogło pójść nie tak? Nikt się nie spodziewał, że ten wspaniały pomysł doprowadzi do klęski, która stanie się później symbolem wielkiego krachu na rynku gier wideo z 1983 roku. Warsaw miał nadzieję stworzyć grę ambitną i ciekawą. Spielberg tłumaczył mu, że może lepiej byłoby się ograniczyć do modeli znanych i lubianych, na przykład *Pac-Mana*. Warsaw nie posłuchał. Na stworzenie gry miał zaledwie kilka tygodni, bo jego przełożeni chcieli, żeby wyszła przed świętami.

Dzisiaj **E.T.** [↓] wspomina się często jako „najgorszą grę na świecie”. Z dużą przesadą, bo znalazłoby się sporo lepszych pretendentów do tego chlubnego miana, ale trzeba przyznać, że *E.T.* to nudna i dość szpetna gra z irytującymi mechanikami. Najbardziej w pamięć zapadają wielkie dziury, do których nasz bohater co chwila wpada, a potem musi się z nich z trudem wydostawać.



Ilustracja 2. *E.T.*

Przy *E.T.* boleśnie widać, jak logika prostej gry wideo słabo przystaje do skomplikowanej warstwy narracyjnej filmu. Fabułę filmu trzeba było przekładać na proste, powtarzalne czynności i sztucznie dodawane wyzwania, z którymi gracz musiał sobie radzić – ani jedno, ani drugie nie pasowało do filmu takiego jak *E.T.* To, co uchodziło przy *Raiders*, tutaj po prostu kole w oczy. Wieść o tym, że *E.T.* nie jest jednak idealnym prezentem gwiazdkowym, rozeszła się lotem błyskawicy, a firma Atari została z pełnymi magazynami kartridży z grami, których nikt nie chciał kupić, więc ostatecznie firma zakopała je i załata betonem na pustyni w Nowym Meksyku. O niektórych rzeczach lepiej zapomnieć.

Historia porażki *E.T.* jest całkiem pouczająca – pokazuje, jak bardzo różne od siebie mogą być pomysły, które sprawdzają się w filmach i grach. Próby przekładania jednego medium na drugie okazały się równie problematyczne, jak próby przenoszenia do wczesnych filmów konwencji teatralnych. Okazywało się wtedy, że chociaż nieme kino też zajmuje się opowiadaniem historii z pomocą aktorów, musi często używać zupełnie innych środków niż teatr.

Filmowe gry

Mniej więcej w tym samym czasie, co gry Warszawa, powstał też przetomowy automat *Dragon's Lair* [↓], współtworzony przez byłego animatora Disneya, Dona Blutha. Gra opierała się na odtwarzanych z nośnika optycznego Laserdisc fragmentach filmu, przy których gracz musiał odpowiednio reagować – przechylić joystick lub wcisnąć przycisk ataku – żeby ratować dzielnego rycerza Dirka przed kolejnymi niebezpieczeństwami czyhającymi na niego w starym zamczysku. Bluth dobrze znał swoje rzemiosło i rozumiał konwencję gier na automaty. Nie starał się budować skomplikowanej fabuły, tylko postawił na zrozumiałą od pierwszych sekund kliszę – porwana dama, zamek i rycerz. Skupił się za to na serii gagów, wcale nie mniej zabawnych przez to, że rycerz najczęściej w nich ginął. Najważniejszy jest tu ruch - zamaszyste gesty Dirka i komiczne podrygi jego

przeciwników. Zamiast porywać się na zbyt ambitne projekty, *Dragon's Lair* wraca do podstaw tego, na czym polega magia kina. Chodzi o to, żeby obraz się pięknie poruszał – tylko i aż tyle.



Ilustracja 3. Dragon's Lair

Gry z przełomu lat 80-tych i 90-tych często próbowały odwoływać się do filmu, ale rzadko rzeczywiście go rozumiały. Najczęściej po prostu przekładały wybrane elementy fabuły na proste mechaniki rozgrywki – tak działały np. gry brytyjskiej firmy Ocean, która specjalizowała się w adaptacjach filmów. Dla ludzi z Ocean ważne było profesjonalne podejście do materiału źródłowego – pracując nad grą *Batman: The Movie* (1989) kręcili się na planie filmu Tima Burtona w Pinewood Studios, żeby jak najlepiej oddać wygląd scenografii i postaci. Licencja *Jurassic Park* sprawiła, że przedstawiciele kolejnego pokolenia twórców gier mogli odbyć tradycyjną pielgrzymkę do Stevena Spielberga, który sam był wówczas zapalonym graczem. Gry Oceanu były jednak bardzo konwencjonalne – postać gracza chodziła po ekranie i strzelała do przeciwników, czasem w perspektywie z lotu ptaka, a czasem w konwencji gry platformowej. Przerobić na tę modłę dawało się wszystko – największą osobliwością w katalogu Ocean była adaptacja *Plutonu* Olivera Stone'a, w której cały poziom komplikacji oryginału sprowadzono do szeregu misji

polegających na zabijaniu kolejnych wrogów. W gratulacjach na koniec dowiadujemy się, że pokonaliśmy dość wrogów i odnieśliśmy dość ran, żeby dostać zwolnienie ze służby i wrócić do domu. Ci, którzy oglądali film, pamiętają pewnie, że kończy się troszkę inaczej.

Zupełnie inne podejście do inspiracji filmem widać w dwóch przelomowych grach z początku lat 90-tych, które powstały we Francji. *Another World* (1991) i *Alone in the Dark* (1992) nie inspirowały się bezpośrednio fabułami konkretnych filmów. *Another World* to historia o naukowcu, który w wyniku nieudanego eksperymentu trafia do przedziwnego, obcego świata, gdzie pomaga miejscowym w walce z opartym na przemocy systemem społecznym. *Alone in the Dark* opowiada o prywatnym detektywie z okresu międzywojnia, który trafia do nawiedzonego domu – już od pierwszych chwil widać inspirację twórczością H. P. Lovecrafta. Obie gry próbują poważniej podejść do charakterystycznych dla filmu sposobów narracji. To o wiele ciekawsza droga niż ładne, ale nieskomplikowane zręcznościówki z Ocean.

Eric Chahi, twórca *Another World*, wpadł na kilka świetnych pomysłów. Po pierwsze – zamiast projektować postaci z gry piksel po pikselu i dorysowywać kolejne klatki animacji, postawił na grafikę wektorową, dzięki której postaci składają się z płaskich wielokątów. Przy takim rozwiązaniu dużo łatwiej i szybciej daje się uzyskać płynną animację. Chahi używał też rotoskopii, więc w swoim czasie *Another World* zadziwiał naturalnością ruchów postaci. Po drugie – z naszej perspektywy jeszcze ważniejsze – w *Another World* ogromny nacisk położono na dramaturgię. Choć podstawowe mechaniki gry wydają się podobne, co w przypadku innych gier platformowych z elementami strzelanki, rytm opowieści cały czas się zmienia – najpierw opędzamy się od hordy przeciwników, za chwilę mamy moment wytchnienia i po prostu zwiedzamy piękny świat gry, potem znowu odrobina akcji, a w końcu zajmujemy się rozwiązywaniem zagadki. Kiedy ciągnące się w nieskończoność podziemne korytarze już nas przytłaczają, nagle wychodzimy na powierzchnię i widzimy błękit nieba. Kiedy wydaje nam się, że już wszystko widzieliśmy, trafiamy nagle do pojazdu walczącego z przeciwnikami na kolosalnej

arenie, żeby chwilę później wpaść przez szklany dach do miejscowej łaźni. Ta oparta na różnorodności i narracyjnych niespodziankach struktura gry sprawiła, że stała się wzorem dla późniejszych twórców.

Przeprowadzka w trzeci wymiar

Alone in the Dark [↓] również korzysta z grafiki wektorowej, ale idzie o krok dalej – zamiast pokazywać akcję od boku, twórcy postanowili przenieść ją w trzy wymiary. Kamera ukazuje postaci i obiekty świata gry pod różnymi kątami. To dało możliwość wykorzystania kluczowego dla filmu zjawiska – montażu. Zmiany punktu widzenia mogą mieć wielkie znaczenie dla przebiegu narracji i widać, że twórcy gry doskonale zdają sobie z tego sprawę.

Kamera jest czasami umieszczona tak, żeby umożliwiać jak najlepsze objęcie wzrokiem pomieszczenia, do którego właśnie trafiliśmy – to zgodne z wcześniejszą tradycją gier, gdzie punkt widzenia miał przede wszystkim ułatwiać kierowanie postacią. Czasami punkt widzenia w *Alone in the Dark* działa wręcz przeciwnie – ustawia się tak, żeby zasłonić czymś ciemny kąt, z którego być może coś na nas za chwilę wyskoczy. Ujęcia normalne i funkcjonalne przeplatają się z bardziej niepokojącymi, które budują napięcie.

Już w sekwencji otwierającej grę widać, że twórcy posługują się tą techniką całkiem sprawnie. Nasz bohater (lub bohaterka; na początku można wybrać płeć postaci) zbliża się do ogromnego domostwa, które mogłoby się wydawać opuszczone, gdyby nie zapalone światło w oknie na strychu. Chwilę później kamera ląduje w tym właśnie oknie, kierując się na ścieżkę, którą idzie powoli małeńka postać. Chwytające framugę wielkie łapy z pazurami to niepotrzebny dodatek – i bez niego poczucie, że ktoś lub coś nas obserwuje, byłoby wystarczająco silne.



Ilustracja 4. *Alone in the Dark*

Montaż w *Alone in the Dark* jest automatyczny – ujęcia zmieniają się najczęściej w zależności od tego, gdzie stoi główny bohater. Nie jest więc w stanie zawsze się dostosować do tego, co się w grze dzieje i dzisiaj bywa postrzegany przede wszystkim jako rozwiązanie mało wygodne. Kiedy tylko rozwój komputerów zaczął pozwalać na płynny ruch kamery w skomplikowanych środowiskach, takie statyczne ujęcia przeszły do lamusa. Nie zniknął jednak problem, który *Alone in the Dark* próbowało rozwiązać – marzenie o cyfrowym montażyście, który inteligentnie dostosowuje kolejne ujęcia do rozwoju akcji. Jego proste wersje pojawiają się np. przy powtórkach w grach piłkarskich czy wyścigowych, gdzie wirtualna kamera ustawia się tak, aby jak najlepiej pokazać efektowną akcję czy kraksę. Daleko nam jednak do tego, co próbowali zrealizować twórcy *Alone in the Dark* – dostosowanych do toku gry ujęć, które bawią się emocjami gracza. Ale marzenie o wirtualnym montażyście, który by wyczuwał najciekawsze dramaturgicznie momenty gry i odpowiednio na nie reagował, jest w grach wciąż aktualne.

Eric Chahi (twórca *Another World*) i Frederick Raynal (twórca *Alone in the Dark*) myśleli o grach w kategoriach kina dużo ciekawiej, niż wielu twórców z okresu,

który nadszedł tuż po ich wielkich sukcesach. Kiedy w komputerach domowych rozpowszechniły się czytniki CD-ROM, można było tworzyć gry zawierające godziny zdigitalizowanych filmów, często nagranych na kilku płytach. Wydawało się, że nadchodzi nowa epoka, w której filmy i gry połączą się w interaktywne kino, dostosowujące się do wyborów oglądającego. Ale film interaktywny – hasło w połowie lat 90-tych tak nośne, jak „wirtualna rzeczywistość” – okazał się efemerydą. Większość takich produkcji była kręcona na poziomie jeszcze niższym niż najtańsze seriale telewizyjne, czasem ze względu na budżet, a czasem dlatego, że ich twórcy za bardzo wierzyli we własny talent. Dzisiaj, z nielicznymi wyjątkami, można w nie grać głównie dla przyjemności obcowania z absolutnym kiczem.

Może jest tak, że w relacjach gier wideo z filmem największy problem pojawia się wtedy, kiedy uważamy, że powiązanie między nimi jest zupełnie naturalne. Dużo ciekawiej robi się, gdy twórcy gier zdają sobie sprawę, jak trudno przenosić rozwiązania z filmu na grunt interaktywnej rozrywki.

spacjasieskacze.pl