

Katarzyna Marak

Nowe media,

nowe formy

Beyond: Two

Souls jako medial- na hybryda fil- mu i gry wideo

DOI: 10.5604/16448340.1170406



Wprowadzenie: wspólna historia filmu i gry wideo

Możliwości twórców tekstów należących do różnych mediów i gatunków opierają się w dzisiejszych czasach w dużej mierze na technologii. Wprowadzanie i stosowanie coraz nowocześniejszych i coraz bardziej zaawansowanych rozwiązań technologicznych nie tylko pozwala twórcom na większy rozmach, lecz także umożliwia łączenie zarówno gatunków i form medialnych, jak i dziedzin artystycznych i przemysłów. Największymi obszarami przemysłu rozrywkowego, w których taki proces można obserwować, są przemysł gier wideo i przemysł filmowy. Coraz większa staranność w kwestii grafiki, fabuły oraz technik estetycznych w przypadku gier należących do takich gatunków jak thriller, horror psychologiczny lub fantasy sprawia, że kino i gry wideo są sobie coraz bliższe. Stopniowe przenikanie gier do mainstreamowej kultury medialnej nie jest bynajmniej procesem jednokierunkowym (Ludes 2008: 74).

Zależność między postępem technologicznym a kreatywnością jest zjawiskiem dobrze znanym; każde nowe medium, od druku, przez telewizję, do internetu, zwiększało możliwości nośne (*transportive power*) narracji (Rose 2012: 36), zaś dalszy postęp w obrębie tego medium zachęcał twórców do eksperymentów. Gry wideo zaczęły wyraźnie przypominać produkcje kinowe na początku lat 90. (Ludes 2008: 73). Szybki rozwój rynku w tym okresie sprawił, że przemysł gier wideo, na podobieństwo przemysłu filmowego, zmienił się w wysokobudżetowy biznes zorientowany na przeboje i bestsellery (Ludes 2008: 74), co pociągnęło za sobą zwiększenie możliwości finansowych, produkcyjnych i technologicznych. Jeszcze nieco ponad dziesięć lat temu (2002 rok) przeważało przekonanie, że „niezwykle istotne dla gier 3D poczucie ciągłości w czasie rzeczywistym uniemożliwiało stosowanie typowo filmowych technik edycji” (Lian Ton i Chen Chye Tan w King i Krzywinska 2002: 99); dziś najnowsze technologie, jak również kultura graczy, pozwalają twórcom gier na znacznie więcej, i wiele gier korzysta z różnych zabiegów i elementów kojarzonych dotąd z filmami (King i Krzywinska 2002: 2).

Wydany przez wytwórnię Quantic Dream dramat interaktywny *Beyond: Two Souls* miał być w zamierzeniu reżysera, Davida Cage’a, konwergencją kina i gry – słowem-kluczem, zarówno w kontekście marketingu, jak i odbioru, był (sam w sobie szeroki) termin „*cinematic*”¹. W mediach *Beyond: Two Souls* określane jest jako „najbardziej filmowa [*cinematic*] gra 2013” oraz „gra, która zaciera granice między filmami hollywoodzkimi a grami” (Schulz 2013); gra, która wyróżnia się swoją „kinową (*cinematic*) prezentacją i klimatem prawdziwego Hollywoodzkiego przeboju, a jednocześnie pozwala graczom wpływać na kształt fabuły i być jej częścią” (Majeed 2013); gra, będąca „interaktywnym”, „imersyjnym” „kinowym doznaniem” (Schulz 2013) oraz tekst, który „przekracza to, czym jest zarówno film, jak i gra wideo, aby stać się czymś więcej niż każde z tych mediów mogłoby być osobno”². Przed Davidem Cage’em stało jednak niemałe wyzwanie. Między kinem a grami wideo istnieje wiele zasadniczych różnic związanych z dystrybucją tekstów, ich grupą docelową i przede wszystkim z naturą podstawowej relacji między odbiorcą a tekstem i wynikającym z tej relacji problemem sprawczości

1 Przymiotnik *cinematic* może oznaczać, w zależności od kontekstu, zarówno „kinowy” (dotyczący kina lub nawiązujący do kina), jak i „filmowy” (dotyczący filmu lub wywołujący skojarzenia z filmem) czy „kinematograficzny”.

2 <http://www.insidegamingdaily.com/2013/10/08/beyond-two-souls-review/>

Katarzyna Marak – absolwentka Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu, doktor literaturoznawstwa. Autorka książki *Japanese and American Horror: A Comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels and Video Games*, oraz rozmaitych artykułów na temat fantastyki grozy, japońskiej i amerykańskiej kultury popularnej oraz związków między kulturą japońską a amerykańską. Zainteresowania badawcze: kultura popularna Stanów Zjednoczonych i Japonii, komparatystyka literacka, komparatystyka kulturowa, game studies, reception studies. kmarak@umk.pl



(agency) odbiorcy i podmiotowości świata. Podczas gdy kino wyświetla świat dla odbiorcy (*projects the world at you*), w przypadku gry wideo to odbiorca jest wyświetlany (*projected into*) w świat przedstawiony (za Perron 2012: 97) za pośrednictwem awatara. Awatar nie jest ani graficznie, ani treściowo przejrzysty – nawet w tych grach trybu FPP (perspektywa pierwszej osoby), w których nie poznajemy imienia awatara, jak choćby *Doom* (1993) albo *Myst* (1991) – ale nie jest też autonomiczną postacią, zupełnie niezależną od gracza – nawet w grach wykorzystujących tryb TPP (perspektywa trzeciej osoby), gdzie awatar dodatkowo ma wyrazisty charakter i przeszłość, jak ma to miejsce na przykład w grach *Silent Hill 3* (2003) lub *Alan Wake* (2011)³. W przypadku *Beyond: Two Souls* mamy do czynienia z trybem TPP, w którym widzimy Jodie jako niezależną w dużej mierze postać – jest to mutacją kina (*mutation of cinema*; Perron 2012: 97), co stanowi dla reżysera zarówno ułatwienie, jak i utrudnienie w osiągnięciu zamierzonego efektu: cechy zdecydowanie filmowe, takie jak perspektywa trzeciej osoby oraz wyraźnie nakreślona linia fabularna, odbierają graczom sprawczość i ograniczają immersję. Jednak alternatywa, jaką jest pozostawienie odbiorcom daleko posuniętej swobody w kwestii kierowania fabułą czy efektywny, przejrzysty system kontroli w postaci graficznego interfejsu, stoi w sprzeczności z kreowaniem doświadczenia gry jako filmu. Choć gry i filmy to media posługujące się w znacznym stopniu wachlarzem tych samych lub podobnych narzędzi z zakresu wizualizacji i dźwięku, ich przeznaczenie i zadania są krańcowo różne; powstaje zatem pytanie, czy dążenie do ich scalenia jest przedsięwzięciem możliwym do zrealizowania, czy też skazanym niechybnie na niepowodzenie? Niniejszy artykuł koncentruje się na tym właśnie pytaniu, oraz na kwestiach barier, komplikacji i potencjalnego rozczarowania związanego z próbą stworzenia tekstu prawdziwie konwergencyjnego, w oparciu o studium przypadku gry wytwórni Quantic Dream.

Konwergencja w *Beyond: Two Souls*

Beyond: Two Souls jest interaktywną grą akcji, zaprojektowaną, reklamowaną i przedstawianą odbiorcom jak film. Tekst Cage'a charakteryzuje w związku z tym wyjątkowy rozmach: scenariusz gry obejmuje ponad dwa tysiące stron, ścieżka dźwiękowa została nagrana przez Royal Philharmonic Orchestra, zaś w *performance capture* wzięli udział sławni aktorzy nominowani do Oscara. Cage dołożył wszelkich starań, aby *Beyond: Two Souls* było jak najpłynniejszym (*seamless*) połączeniem oglądania filmu i grania w grę (Usher 2013). Choć ani złożona fabuła, ani wykorzystanie doskonale znanych z mainstreamowych superprodukcji technik i efektów wizualnych takich jak *motion capture*, *performance capture* konkretnych aktorów czy, naturalnie, grafika komputerowa, nie są w świecie gier czymś nowatorskim, *Beyond: Two Souls* wyróżnia się na tle innych gier takimi elementami jak typowo filmowy montaż i edycja, jak również obsada złożona z aktorów, którzy są sławni nie tylko w środowisku graczy, lecz także wśród widzów przebojów Hollywoodzkich – w rolę głównej bohaterki, Jodie Holmes, wcieliła się Ellen Page (na wyraźne życzenie reżysera),

³ Istnieją też oczywiście kombinacje tych cech, czego przykładem jest Booker, protagonista *BioShock Infinite*.



zaś w rolę jej opiekuna, Nathana Dawkinsa, Willem Dafoe⁴. Niezwykle interesujące jest to, że *Beyond: Two Souls* nie spotkało się z jednomyślnym przyjęciem ani w mediach, ani wśród graczy. Rozpatrywane w kategoriach produkcji quasi-kinematograficznej, *Beyond: Two Souls* niewątpliwie wywarło oczekiwane wrażenie, jednak rozpatrywane jako gra w ścisłym tego słowa znaczeniu (czyli tekst mający kreować doświadczenie interaktywne i immersyjne) wzbudziło w odbiorcach raczej mieszane uczucia i frustrację. Warto zatem przyrzeć się poszczególnym elementom składowym tekstu Cage'a oraz całości, jaką te elementy tworzą.

Rozpatrywane z perspektywy filmowej *Beyond: Two Souls* można określić jako kinematograficzny sukces: krytycy byli pod wrażeniem gry aktorskiej, techniki animacji i grafiki, zaawansowanej techniki *motion capture*, mechaniki interaktywnej narracji i ścieżki dźwiękowej; gracze natomiast odebrali granie w *Beyond: Two Souls* jako „granie w film” (*playing a movie*), gdzie „filmowa fabuła (*cinematic narrative*) jest zdecydowanie siłą napędową” (Liebl 2013). Warto zauważyć, że te oceny nie były formułowane w próżni, ponieważ *Beyond: Two Souls* musiało stawić czoła zarówno konkurencji, jak i poprzednikom. Do takich tytułów można zaliczyć chociażby wydane w tym samym roku *The Last of Us* (2013), charakteryzujące się naprawdę znakomitym *motion* i *performance capture* (widocznym w ruchach postaci, mimice oraz zróżnicowanych zachowaniach i sposobach poruszania się). *The Last of Us* korzysta jednak ze sztywnych, płaskich ujęć (z uwagi na przeważające zastosowanie *tracking camera*, czyli kamery podążającej za awatarem), w efekcie czego tekst odznacza się cechami wizualnymi charakterystycznymi dla gier, a nie filmów, i tak jest też odbierany. Największe znaczenie ma kamera i jej praca – graczowi trudno zapomnieć, że steruje postacią, ponieważ kamera trzyma się od niej przez cały czas w ustalonej odległości, i obraca się razem z nią. W przerywnikach filmowych (podobnie jak w czasie gry) ujęcia są mało angażujące (nieruchome lub przesuwane się w linii, praktycznie bez zbliżeń na twarz, zmian ujęcia) i przede wszystkim funkcjonalne – ich zadaniem jest dostarczenie graczowi przydatnych informacji w sposób sprawny, a nie artystyczny. Dla porównania, dużo starszy tytuł, *Silent Hill 2* (2001), z przyczyn oczywistych (ograniczenia techniczne), korzystał z *motion capture* na poziomie właściwym tamtym czasom i tamtej generacji gier (co skutkowało rzucającym się w oczy efektem doliny niesamowitości⁵), jednak rekompensował to wysoce artystycznymi ujęciami w przerywnikach filmowych i w samej grze (efekt ten osiągnięty był dzięki sztywno ustawionej kamerze, *fixed camera*). Wśród nowszych tytułów także *Alan Wake* cechuje się znakomitym *motion capture* i przerywnikami filmowymi o dużo bardziej kinowym charakterze niż *The Last of Us* – tam jednak z kolei wszelkie przejścia między przerywnikami a grą są jaskrawo widoczne, ponownie ze względu na stosowanie w przerywnikach

4 Podobnymi cechami charakteryzuje się także wcześniejsza produkcja Quantic Dream, *Heavy Rain*. Miała ona złożoną fabułę, a postaci były odgrywane przez profesjonalnych znanych aktorów (choć jeszcze nie sławy hollywoodzkie). *Heavy Rain* był nagrywany podobnie jak gry starszej generacji: częściowo przez *motion* i *performance capture* (zastosowanie kostiumów *motion capture*), a częściowo przez generowanie modeli, którym aktorzy używali wyłącznie głosu (wykorzystanie kabin nagraniowych).

5 Dolina niesamowitości (*uncanny valley*) to termin stworzony przez japońskiego inżyniera, Masahiro Mori, określający dyskomfort lub odrzę odczuwane przez obserwatorów patrzących na różnego rodzaju podobizny człowieka (między innymi roboty, obrazy lub animacje komputerowe), których podobieństwo do istoty ludzkiej jest bardzo wysokie, lecz niedoskonałe. Efekt ten jest najsilniejszy w przypadku ruchomych obiektów, które wizualnie niemal idealnie odwzorowują postać ludzką, lecz poruszają się w sposób nienaturalny.



ujęć filmowych, a w samej grze niemal wyłącznie *tracking camera*. W tym kontekście szczególnie filmowymi cechami *Beyond: Two Souls*, które wyróżniają ten tytuł na tle innych, są praca kamery i ujęcia stosowane jednolicie zarówno w samej grze, jak i w przerywnikach filmowych (zbliżenia, oddalenia, ujęcia dynamiczne, okrążanie, perspektywa) oraz płynne przełączanie kamery (z *fixed* na *tracking*) w trybie zwykłej gry, a w czasie QTE (*quick time event*) stosowanie kamery równie dynamicznej, jak w przerywnikach filmowych. Istotną cechą *Beyond: Two Souls* jest też muzyka – dopasowana do danego punktu fabuły, a nie do miejsca, w którym się ona dzieje. Warto także wspomnieć o tle (widocznym zarówno w planie ogólnym, jak i w średnim, bliskim i wielkim), często wypełnionym przez bohaterów niezależnych, których zachowanie, gesty i ruchy są dopasowane do sytuacji i wyglądają naturalnie.

Najbardziej charakterystyczna cecha *Beyond: Two Souls* to nacisk położony przez reżysera na fabułę. Jest on o tyle istotny, że do niedawna w grach wideo historia miała znaczenie drugorzędne (w niektórych tytułach czy całych gatunkach nadal tak jest); nierzadko była jedynie zestawem zewnętrznych metafor, których jedynym zadaniem było nadanie sensu takiej, a nie innej konstrukcji gry (Ludes 2008: 78). Istnieje ogromna liczba gier, zarówno starszych, jak i nowszych, w które gracz dobrze obeznany z gatunkiem może grać bez zwracania uwagi na fabułę (Ludes 2008: 78). *Beyond: Two Souls*, dla porównania, odznacza się wieloaspektową, zawiłą historią, która przedstawiana jest graczowi poza porządkiem chronologicznym (zabieg taki był stosowany w grach od lat, o czym świadczą tytuły takie jak *Silent Hill 2*, *Siren* [2003] czy *Heavy Rain*). Aspekt emocjonalny tej historii jest niezwykle istotny; poza elementami posuwającymi fabułę do przodu oraz sekwencjami akcji, gra obejmuje także wątki o charakterze wyłącznie obyczajowym (epizod *The Party* czy randka w epizodzie *The Dinner*). Sam format historii – w porównaniu z innymi grami – ma też charakter wiązany bardziej z tekstami filmowymi niż jakimikolwiek innymi: odbiorca śledzi historię życia Jodie i jej ostateczne przeznaczenie; takie założenie odstaje od struktury większości gier należących do podobnych gatunków (gry akcji, gry przygodowe lub *survival horror*), które obejmują ograniczony czas oraz, niejednokrotnie, ograniczony obszar rozgrywki.

Kolejnymi aspektami wyróżniającymi *Beyond: Two Souls* są jakość i zaawansowanie technologiczne. Tekst Cage'a korzysta w pełni z nowoczesnych technologii: liczba poligonów przypadających na jedną postać jest nieporównywalnie wyższa niż we wcześniejszych produkcjach, zaś *motion* i *performance capture* są wręcz niewiarygodne. Technologia i jej właściwe wykorzystanie pozwalają niemal zupełnie uniknąć doliny niesamowitości, tak rzucającej się w oczy w niektórych wcześniejszych produkcjach stworzonych przy pomocy animacji komputerowej⁶ i sprawiającej, że patrzenie na postaci wywoływało niepokojące, nieprzyjemne wrażenie (Rose 2012: 61). Postacie w *Beyond: Two Souls* nie tylko wyglądają, lecz także poruszają się naturalnie; dysponują też znacznie szerszym wachlarzem ruchów i manierizmów niż w starszych (a nawet niektórych nowszych) grach – zarówno w przerywnikach filmowych, jak i podczas wykonywania poleceń gracza postać zmienia sposób poruszania się w zależności od tego, czy jest ranna, zmęczona czy zdenerwowana.

Nie bez znaczenia pozostają też sterowanie minimalne (*minimal controls*) oraz płynnie wkomponowane przejścia pomiędzy przerywnikami filmowymi a samą

⁶ Na przykład filmy *Ekspres Polarny* (2004) i *Beowulf* (2007) oraz gry *Silent Hill* (sztywny twarze) lub *Siren* (twarze aktorów naniesione na bryły głów).



grą (*gameplay*). Minimalne sterowanie miało pomóc graczowi w zapomnieniu o tym, że gra w grę, *Beyond: Two Souls* nie korzysta z żadnego widocznego interfejsu, który monitorowałby statystyki, wyświetlał informacje o broni czy poziom punktów życia. Przerwywniki filmowe są wkomponowane w grę w sposób miejscami wręcz niezauważalny – a należy pamiętać, że jeszcze do niedawna zazwyczaj to właśnie one (w grach poprzedniej generacji często wyświetlane w formacie *letterbox*) charakteryzowały się „językiem filmu” (*language of film*; Perron 2012: 78), zaś dramatyczne ujęcia w czasie samej gry cechowały raczej gry korzystające z *fixed camera*, a nie *tracking camera*. W podobny sposób skonstruowane są momenty QTE (elementy gry polegające na kontekście i szybkiej reakcji gracza w czasie przerywników filmowych, dające mu ograniczoną kontrolę nad rozwojem wydarzeń). Dzięki tej płynności przerwy w immersji (*immersion breaks*) Mactavish w King i Krzywinska 2002: 39) w *Beyond: Two Souls* są minimalne. Niektóre z fragmentów interaktywnych obejmują dynamiczny montaż scen (na przykład sekwencja przedstawiająca trening Jodie w CIA), który także obfituje w ujęcia i perspektywy typowo filmowe.

Pytanie o celowość konwergencji

W świetle takiej charakterystyki tekstu Cage’a, niezwykle istotne jest, że *Beyond: Two Souls* rozczarowało graczy właśnie jako gra, nie zaś jako film. Podstawowym problemem wskazywanym przez graczy jest sterowanie – niepraktyczne i nieporęczne, przede wszystkim zaś mało intuicyjne, jak również płytkość gry (*shallow gameplay*), czyli brak znaczącej interakcji i niewymagające zadania stawiane przed graczem. Interaktywność jest ograniczona do nierzadko zaledwie kilku przedmiotów i/lub opcji, a różne warianty dialogów prowadzą często w dokładnie to samo miejsce nie tylko w sekwencji wydarzeń, lecz także w danej scenie⁷. Wielokrotnie zadaniem gracza jest jedynie wykazanie się reflekssem, aby na czas nacisnąć odpowiedni przycisk, po czym Jodie (lub Aiden, lub postać przez niego opanowana) wykonuje daną akcję. Niektóre z zadań, które gracze mają wykonać, nie należą do najambitniejszych – jak choćby rysowanie obrazka, gotowanie kolacji czy włączanie muzyki. Jest to kwestia szczególnie problematyczna; z jednej strony nie można zapominać, że interaktywność w *Beyond: Two Souls*, chociaż płytka, jest integralną częścią tekstu – co jest o tyle istotne, że w starszych grach wszelkie fragmenty, które miały za zadanie rozwinąć historię (przerwywniki filmowe *in-game* lub pre-renderowane segmenty między kolejnymi etapami gry), automatycznie odbierały graczowi status aktywnego podmiotu (Brookey 2010: 35). Z drugiej strony ograniczony charakter interaktywności wyraźnie frustrował graczy, którym sama historia, nawet bardzo interesująca, nie wydawała się wystarczającym atutem tekstu Cage’a: fabuła jest przecież tylko częścią gry jako formy rozrywki (Mactavish 2002: 33). A jednak, jak zauważa Mactavish, na atrakcyjność grania w gry wideo i gry komputerowe składa się coś więcej niż tylko rozwiązywanie zagadek (*problem-solving*), walka, koordynacja wzrokowo-ruchowa, czy branie udziału w narracji (*narrative world*); dla wielu graczy

⁷ Trzeba jednak zaznaczyć, że gracz posiada wpływ na pewne elementy fabuły, nawet jeśli jest to wpływ szczerkowy – na przykład jeśli Jodie jako nastolatka uda się wkraść bez opieki do baru w epizodzie *Like Other Girls*, jej randka z Ryanem w epizodzie *The Dinner* nie uda się, z uwagi na traumę dorosłej Jodie.



przyjemność grania jest w znacznej mierze złożona z kombinacji podziwu dla pokazu zaawansowanej technologii wizualnej i dźwiękowej, jaki prezentuje gra, i partycypacji w tymże pokazie. Działanie jest zatem dla gracza nie poczuciem władzy nad wewnętrzną sekwencją narracyjną (jak utrzymuje wielu badaczy interaktywnej fikcji), lecz bardziej uczestniczeniem w pokazie wirtuozerii technologicznej biegłości (*virtuoso performance of technological expertise*; Mactavish 2002: 34).

Beyond: Two Souls, nawet przy uwzględnieniu wspomnianych niedociągnięć w pewnych aspektach, poprawnie spełnia swoją funkcję jako gra, czyli tekst oparty na interaktywności; posiada też złożoną fabułę, którą można prześledzić zarówno podczas rozgrywki, jak i podczas oglądania zarejestrowanych fragmentów gry (nagrywane przez użytkowników *game movies* lub *playthroughs*). Właściwe pytanie, które należy teraz postawić, brzmi: czy tekst Davida Cage'a spełnia swoje zadanie jako hybryda kina i gry – jako tekst konwergencyjny? Problem leży w precyzyjnym zdefiniowaniu cech, jakimi miałyby się charakteryzować idealna hybryda kina i gry; określenie charakteru konwergencji w tym przypadku, jak również tego, gdzie się ona właściwie zaczyna, nie jest łatwym zadaniem. Jeśli podzielić narracje na ustne (*oral*), pisemne (*written*) i filmowe (*cinematic*), gry wideo zaliczałyby się do ostatniej grupy (Mactavish 2002: 33). Gry same w sobie – zwłaszcza współczesne, technologicznie zaawansowane tytuły – to teksty, których większość można określić jako *cinematic experience*. Z drugiej strony, słowo „cinematic” samo w sobie jest, jak wskazuje Krzywinska, „w wielu przypadkach nadużywane” (King i Krzywinska 2002: 16). Co zatem, w tym kontekście, ma dokładnie oznaczać określenie gry jako doznania filmowego (*cinematic experience*)?

„*Convergence entertainment*”, czyli rozrywka konwergencyjna, jak zwraca uwagę Bruce Isaacs, ma opierać się na „połączeniu dwóch lub więcej form medialnych, systemów lub platform celem stworzenia rozrywki sprawiającej odbiorcom przyjemność [*entertainment we can all enjoy*]” (Isaacs 2013). Połączenie w obrębie podobieństwa, czyli stworzenie tekstu łączącego dwa przemysły rozrywkowe, w tym wypadku filmu i gry, jest połączeniem najbardziej naturalnym (Isaacs 2013). Jednak, jak zauważa Isaacs, *convergence entertainment* powinna nie tylko angażować i sprawiać przyjemność, lecz także być „realistyczna ekonomicznie [*economically viable*]” (Isaacs 2013). Tu również niełatwo jest jednoznacznie ocenić, czy *Beyond: Two Souls* jest udaną hybrydą, jako że przebój filmowy i gra wideo będąca przebojem różnią się zarówno kosztem produkcji, jak i przynoszonym zyskiem. Stworzenie jednej z najpopularniejszych i najlepiej sprzedających się gier na świecie, *Grand Theft Auto 5* (2013), trwało cztery lata; gra sprzedała się w ponad trzydziestu dwóch milionach egzemplarzy i już w pierwszym dniu sprzedaży zarobiła osiemset milionów dolarów (obecnie zysk ma sięgać miliarda dolarów), a kosztowała producentów około dwieście pięćdziesiąt sześć milionów dolarów. Zysk z stworzonego przez ponad trzy lata *Heavy Rain*, którego produkcja kosztowała studio około dwadzieścia dwa miliony dolarów, wyniósł ponad sto milionów dolarów. Dla porównania, przebój kinowy *Incepcja* (2012), którego nakręcenie trwało niespełna rok, przyniósł swoim twórcom zysk w wysokości dwustu dziewięćdziesięciu dwóch milionów dolarów (mowa wyłącznie o *box office*) przy koszcie szacowanym na sto sześćdziesiąt - dwieście milionów dolarów. Choć trudno się spierać o wyższą opłacalność ekonomiczną gier, nie można nie zauważyć, że o ile gry akcji przynoszą większe zyski (zarówno relatywnie wobec innych gatunków gier, jak i bezwzględnie, w porównaniu z przebojami kinowymi), o tyle gry kładące nacisk przede wszystkim na fabułę i doznania



artystyczne trafiają do węższej grupy odbiorców, co wiąże się z mniejszą opłacalnością (zarówno relatywną, jak i bezwzględną). Przy rozważaniu przyszłości hybryd łączących film i gry jest to szczególnie ważna kwestia, która w kontekście komercyjnym może być rozstrzygająca.

Pomysł połączenia wizualnej formy filmu z interaktywnym aspektem gry nie jest nowością; oba te przemysły zaczęły się do siebie zbliżać na początku lat 90. (Ludes 2008: 73). Próby połączenia tych mediów w formie filmowej, jak miało to miejsce w przypadku interaktywnych filmów Boba Bejana, nie wypadły najlepiej (Rose 2012: 104). Czy w formie gry ma ono większe szanse na sukces? *Beyond: Two Souls* łączy w sobie cechy typowe dla kina z cechami typowymi dla gry wideo – takie jak obsada oparta na sławnych aktorach filmowych, złożona, pełna rozmachu fabuła, staranne opracowanie graficzne czy wysoce zintegrowana interaktywność tekstu – i dzięki temu znakomicie ilustruje stopniowe zanikanie bariery pomiędzy kinem a grą, jak na grę nie jest jednak szczególnie nowatorskim produktem. Podobnie skonstruowane są wspomniane wcześniej *Heavy Rain* (zatrudnienie sławnych aktorów) czy, od strony wizualnej i formalnej, *Alone in the Dark 2013* (przedstawienie historii w formacie epizodów, jak w serialu) lub *Alan Wake* (stworzenie narracji o narracji). Łączenie formy gry z formą filmową można prześledzić dalej, do gier takich jak *Phantasmagoria* (1995) czy *Black Dahlia* (1998), które wyznaczają moment przejścia od interaktywnych filmów do filmowych interaktywnych gier, lub wydanej znacznie później gry *Fahrenheit* (2005), która odznaczała się jeszcze niską interaktywnością, ale korzystała już z modeli aktorów. Jednak z perspektywy postępu technologii dopiero *Beyond: Two Souls* może aspirować do tytułu prawdziwego produktu konwergencji przemysłu filmowego i przemysłu gier wideo.

Tym, co odróżnia *Beyond: Two Souls* od innych gier wykorzystujących *cinematic experience*, jest „poszukiwanie i zaangażowanie w złożone, zaawansowane połączenie [*convergence*] estetyki gry i estetyki filmu” reżysera; Cage stworzył *Beyond: Two Souls* jako grę, którą można by było określić jako „*cinematic gaming*” (grę filmową; Isaacs 2013). Czy to, że *Beyond: Two Souls* nie spełnia oczekiwań odbiorców jako gra, oznacza, że nie może zostać uznana za udaną hybrydę gry i filmu? Podstawowy problem konwergencji na linii gra-film wydaje się leżeć nie w technologii, wartości ekonomicznej czy w kulturze odbiorcy, lecz w problemie sprawczości i spektaklu – równowadze pomiędzy aktywnym uczestnictwem a pasywnym odbiorem. Podczas gdy oczekiwanym przez odbiorcę działaniem filmu jest stworzenie spektaklu, w którym widzowie nie uczestniczą bezpośrednio, za najistotniejszą własność gier uważana jest interaktywność – gracz nie jest pasywny, lecz aktywny; uczestniczy w wydarzeniach, czasem nimi steruje (Crawford 2012: 71). Być może największą przeszkodą stojącą na drodze do stworzenia udanego tekstu konwergencyjnego jest rozdźwięk pomiędzy oczekiwaniami i wyuczonymi postawami odbiorców. Tymczasem *Beyond: Two Souls* (podobnie jak wiele innych gier, także starszych), proponuje jeszcze jedno, nowe rozwiązanie: oprócz umożliwienia odbiorcy odbierania lub tworzenia historii, tekst pozwala także na jej wykonywanie (*performing*) w ramach założonych przez twórców. Skoro możemy mówić o ludziach znanych wcześniej jako publiczność (*people formerly known as the audience*), to czy teksty takie jak *Beyond: Two Souls* zwiastują nadejście nowego gatunku reprezentującego przyszłość przemysłu filmowego i przemysłu gier wideo: narracji znanych wcześniej jako filmy/grę (*narrative formerly known as film/game*)?



BIBLIOGRAFIA

- Brookey, R. (2010). *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*. Bloomington, Indiana
- Crawford, G. (2012). *Video Gamers*. London.
- Isaacs, B. (2013). *Two Souls, one body: the rise of convergence entertainment*. <http://sydney.edu.au/news/arts/2228.html?newsstoryid=12543> (29.04.2014).
- King, G., Krzywinska T. (2002). *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces*. New York.
- Liebl, M. (2013). Beyond: Two Souls Review: A captivating story with shallow gameplay. <http://www.gamezone.com/reviews/2013/10/08/beyond-two-souls-review-a-captivating-story-with-shallow-gameplay> (23.03.2014).
- Ludes, P. (2008). *Convergence and Fragmentation Media Technology and the Information Society*. Bristol.
- Mactavish, A. (2002). Technological Pleasure: The Performance and Narrative of Technology in *Half-Life* and other High-Tech Computer Games, [w:] King, G, i T. Krzywinska (red.), *Screenplay: Cinema/ Videogames/Interfaces*. London.
- Majeed, O. (2013). Beyond: Two Souls Review – It's like Playing Hollywood Blockbuster Thriller. <http://segmentnext.com/2013/10/08/beyond-two-souls-review-its-like-playing-hollywood-blockbuster-thriller/> (23.03.2014).
- Perron, B. (2012). *Silent Hill: The Terror Engine*. New York.
- Perron, B. (2009). *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. New York.
- Rose, F (2012). *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. Nowy Jork
- Schulz, Ch. (2013). *Beyond: Two Souls Review*. <http://www.nzherald.co.nz/entertainment/news/article.cfm?id=1501119&objectid=11141168> (23.03.2014).
- Usher, W. (2013). Beyond: Two Souls Cost \$27 Million To Develop. <http://www.cinemablend.com/games/Beyond-Two-Souls-Cost-27-Million-Develop-59285.html> (22.06.2014).



