

Gry komputerowe jako przejaw sztuki wizualnej nowego typu, ‘wizualnej sztuki komputerowej’

WOJCIECH PUPPEL

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Abstract: The expressive power of visual art rests on two major sources: classical paintings accomplished by individual artists (sometimes in team work) and computer/video games accomplished by highly specialized teams of specialists, such as, among others, graphic designers, information engineers, musicians. This latter type of visual art is briefly described below and is accorded equal status with classical visual art. The dynamic development of ‘visual computer art’ is assumed to be of equal importance in developing individual sensitivity to visual art, especially among the growing population of computer/video gamers.

Abstrakt: Ekspresyjna siła sztuk wizualnych opiera się na dwóch głównych źródłach: klasycznym malarstwie tworzonym przez indywidualnych artystów (czasem w ramach pracy zespołowej) oraz grach komputerowych i wideo realizowanych przez wysoko wyspecjalizowane zespoły ekspertów, takich jak graficy, informatycy czy muzycy. Ten drugi typ sztuki wizualnej został krótko opisany poniżej i uznany za równorzędny wobec klasycznej sztuki wizualnej. Przyjmuje się, że dynamiczny rozwój „komputerowej sztuki wizualnej” ma równie istotne znaczenie dla kształtowania indywidualnej wrażliwości estetycznej, zwłaszcza wśród rosnącej populacji graczy komputerowych i wideo.

Key words: computer/video game, gamer, classical visual art, fantasy art, graphic visual art.

Słowa kluczowe: gra komputerowa/wideo, gracz, klasyczna sztuka wizualna, sztuka fantastyczna, sztuka graficzna

1. Wstęp

W swoim dotychczasowym rozwoju jakże ogromnego potencjału ekspresywnego ludzkość pozostawiła po sobie i nadal powiększa olbrzymie dziedzictwo sztuki wizualnej. Możemy je podziwiać w tysiącach muzeów rozsianych po całym świecie. Rzeźby i malarstwo, poczynając chociażby od małej ale niezwykle ekspresyjnej figurki Wenus z Willendorfu (górny Paleolit) i jakże bogatego malarstwa naskalnego (górny Paleolit, zob. np. malarstwo z Jaskini Chauveta, Altamiry, Jaskini Portel i wielu innych, zob. np. Lews-Wiliams, 2002), poprzez późniejsze epoki rozwoju sztuki wizualnej aż po zapierający dech ogrom dzieł ery

nowożytnej i współczesnej (o czym zaświadczały niezwykle wymownie liczne publikacje omawiające historię sztuki wizualnej, np. *Sztuka świata*, 1992–2014; Honour i Fleming, 2013; Ristujczina, 2016; Rylke, 2020, by wymienić tylko niektóre), nie pozostawiają żadnej wątpliwości co do istnienia w życiu i rozwoju człowieka sztuki wizualnej (ang. *visual art*) jako niezbywalnego i przez to niezwykle istotnego wymiaru człowieczeństwa.

Dzisiaj do tej wielkiego nurtu ekspresyjności wizualnej o charakterze, co należy silnie podkreślić, prawie wyłącznie monoautorskim (z wielkim wyjątkiem z czasów nowożytnych w postaci monumentalnego obrazu pt. *Panorama Racławicka*, który to obraz malowało kilku polskich malarzy. Byli nimi: Jan Styka, Wojciech Kossak, Ludwik Boller, Tadeusz Popiel, Zygmunt Rozwadowski,



Rysunek 1. Wenus z Willendorfu (górny Paleolit)



Rysunek 2. Rysunek naskalny z Jaskini Chauveta (górny Paleolit)

Teodor Axentowicz, Włodzimierz Tetmajer i Michał Sozański) z pewnością dołączyła wizualna sztuka komputerowa (ang. *computer/video game art, fantasy art*), będąca jednakże wynikiem świadomej pracy zespołowej. Stanowi ona, można by rzec, naturalne dopełnienie dotychczasowego rozwoju tradycyjnej sztuki wizualnej, w szczególności malarstwa uprawianego indywidualnie. Wizualna sztuka komputerowa nie ma charakteru osiągnięć indywidualnych o charakterze statycznym (mówimy np. o poszczególnych dziełach malarskich składających się na malarstwo takich mistrzów jak: Rubens, Matejko, Monet, Van Gogh, Picasso, Boznańska, Kandinsky, etc.), lecz jest przejawem ‘sztuki masowej’ (ang. *mass art*) nie tylko w rozumieniu jej: (a) naprawdę masowej recepcji w kontekście istnienia wielkiego i wciąż rosnącego sektora gier komputerowych, lecz przede wszystkim w rozumieniu (b) jej powstawania i rozprowadzania również za pomocą masowo dostępnych gier komputerowych jak i (c) ruchomego (prawie filmowego) charakteru zawartych w nich materiałów wizualnych.

W ten sposób ukształtowała się dychotomia, w której przeciwstawiają się sobie sztuka indywidualna (o charakterze stacjonarnym) i sztuka zespołowa (w charakterze swoim oparta na ruchomych obrazach, ang. *moving images*), które można dowolnie zatrzymywać (ang. *freezing images*). Przykład ruchomego obrazu ‘zatrzymanego w kadrze’ podano poniżej.

Ten ostatni typ sztuki wizualnej, wykorzystując najnowsze osiągnięcia technik komputerowych, nie może być tak po prostu zignorowany wedle zasady ‘skoro nie jest ona monoautorska i programowo unieruchomiona w poszczególnych dziełach malarskich, to nie istnieje bądź nie ma prawa istnieć’, lecz musi być wprowadzona do historii sztuki wizualnej niejako *lege artis*, tj. w pełni



Rysunek 3. Przykład zatrzymanego obrazu (*Frozen Sven*).

przysługujących jej praw, zgodnie z jej niezwykle dynamicznym charakterem przedstawieniowym i masowym charakterem jej recepcji.

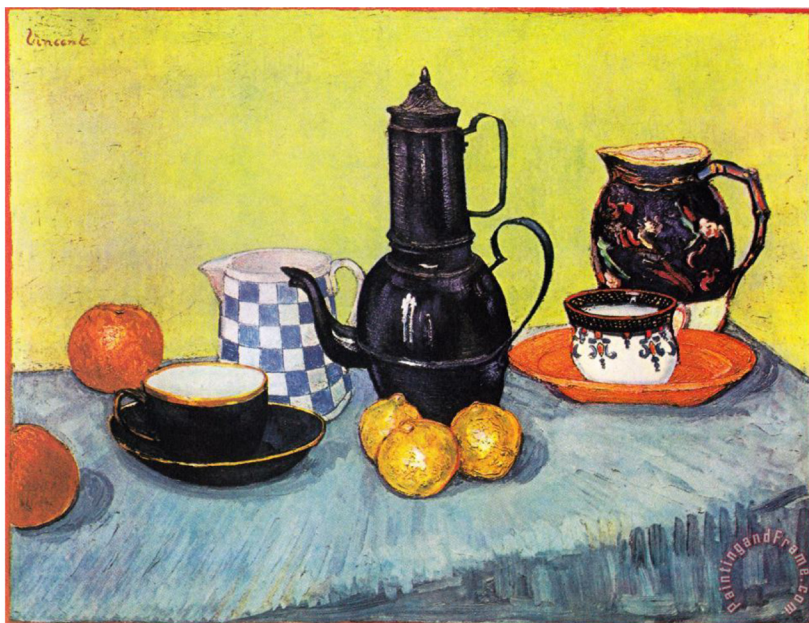
Naturalnym miejscem powstawania i masowego rozprowadzania wizualnej sztuki komputerowej o charakterze ruchomym jest z pewnością gra komputerowa/grawideo (ang. *video game*) i to właśnie temu typowi sztuki poświęcony jest niniejszy esej.

2. Elementy sztuki wizualnej

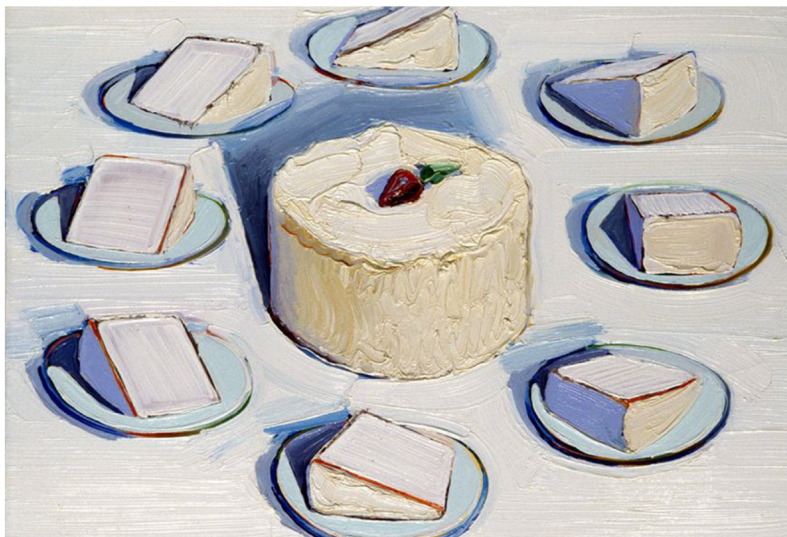
Sztuka wizualna jako taka jest wynikiem posiadania przez człowieka zmysłu wzroku, który u człowieka połączony jest z oglądowo-poznawczą kategorią ‘estetyczności’ wyrażaną m. in. za pomocą takich kluczowych pojęć jak: ‘piękno’, ‘brzydota’, ‘jedność’, ‘harmonia’, ‘symetria’, ‘jednolitość stylu’. Nie rozwijając dalej tychże pojęć w niniejszym esej (dla pełniejszej dyskusji zob. np. Gołaszewska, 1985; Tavinor, 2009; Gaut i McIver Lopez, 2013; Robson i Tavinor, 2018), należy przede wszystkim podkreślić, że sztuka wizualna, stanowiąc istotny element wiedzy o życiu, a także dostarczając człowiekowi zdolności do dawania przyjemności (zob. np. stanowisko Gordona Grahama, brytyjskiego filozofa i teoretyka sztuki, w kwestii tzw. kognitywizmu estetycznego, 1997/2005), charakteryzuje się wyróżnialnymi (i powtarzalnymi) elementami strukturalnymi. Należą do nich: linia (ang. *line*), kształt (ang. *shape*), kolor (ang. *color*), forma (ang. *form*), przestrzeń (ang. *space*), tekstura (ang. *texture*), ton/wartość (ang. *tone/value*), także (narracyjna) jedność (ang. *unity*). Wszystkie one współpracują z sobą w indywidualnym akcie percepcji dając ostatecznie ogólną wizualno-estetyczną wymowę danego dzieła malarskiego (zob. np. Cubitt, 2014). Przykłady ilustrujące poszczególne elementy sztuki wizualnej podano poniżej (rys. 4–7).



Rysunek 4. Dzieło Albrechta Durera (1471–1528) pt. *Portret matki*. Ilustracja ta jest przykładem zastosowania linii.



Rysunek 5. Vincent van Gogh (1853–1890). Obraz zatytułowany *Still life with coffee pot, dishes and fruit* stanowi doskonałą ilustrację zastosowania kształtu i koloru w dziele malarskim.



Rysunek 6. Morton Wayne Thiebaud (1920–2021). Obraz zatytułowany *Around the cake* stanowi doskonałą ilustrację zastosowania kształtu w dziele malarskim.



Rysunek 7. Raffaello Santi (1483–1520). Obraz pt. *Szkoła ateńska* stanowi doskonały przykład zastosowania kształtu, koloru, formy, przestrzeni, tekstury i narracyjnej jedności w dziele malarskim.

3. Wizualna sztuka komputerowa

Powyżej wymienione wyróżnialne i powtarzalne elementy sztuki wizualnej są również obecne w wizualnej sztuce komputerowej stosowanej w grach komputerowych. Mamy tutaj do czynienia ze sztuką wizualną, którą możemy określić jako nastawioną na użytkownika (ang. *user-centered*). Ma ona właśnie z tego powodu kilka istotnych rozszerzeń. Są nimi: (a) estetyczność ruchoma (zmienna) poprzez ruchomość obrazowania, (b) synkretyzm, (c) interaktywność, (d) fikcyjność połączona z narracyjnością i (e) niekompletność. Poniżej rozszerzenia te są pokrótce opisane.

3a. Estetyczność ruchoma (zmienna) poprzez ruchomość obrazowania jest cechą charakterystyczną wizualnej sztuki komputerowej obecnej w grach komputerowych. Można wręcz stwierdzić, że cecha ta stanowi główny parametr ekspresji graficznej każdej gry komputerowej. Recepcja ruchomych obrazów, która jest wypadkową świadomie stosowanej animacji i która z kolei ma zasadnicze znaczenie dla ogólnej mechaniki danej gry komputerowej (ang. *game mechanics*), wprowadza istotne nowum do postrzegania sztuki wizualnej, w tym przypadku wizualnej sztuki komputerowej. W odróżnieniu od malarstwa

i charakteryzującej je niezmienności kompozycji malarskich, wizualna sztuka komputerowa pozwala na dowolne zatrzymywanie obrazów i tym samym na wytwarzanie nieustannie zmiennych obrazów. W ostetecznym efekcie pojawia się nowy sposób postrzegania sztuki wizualnej (wizualnej sztuki komputerowej), tj. postrzeganie poprzez maksymalnie zmienną ruchomość obrazowania.

3b. Synkretyzm jest kolejną charakterystyczną cechą wizualnej sztuki komputerowej. Polega on, zarówno jako proces jak i produkt finalny, na mieszanu dowolnych elementów wizualnych w różne zmieszane lecz narracyjnie zintegrowane grupy tematyczne (tzw. kolaże, np. z reguły obecne w sztuce plakatowej, zob. Rys 8 poniżej), prowadząc w wyniku takiego mieszania do wytworzenia się w obrębie szeroko pojętej kultury ekspresji swoistej ‘subkultury synkretyzmu wizualnego’ opartej na dowolnym mieszanu elementów graficznych (ang. *mashed-up graphics*). Subkulturę tę można śmiało określić jako charakteryzującą się wysokim potencjałem kreatywności i ekspresyjności właśnie w oparciu o zjawisko swobodnego mieszania elementów graficznych. Kilka wymownych przykładów zmieszanych elementów graficznych zastosowanych w grze komputerowej (tutaj: *The witcher 3: Wild hunt* z roku 2015) podano poniżej (Rys. 9–10).



Rysunek 8. Plakat przedstawiający Kraków jako zbiór atrakcji historyczno-turystycznych. Przykład kolażu graficznego.



Rysunek 9. Znakomity przykład wizualnej sztuki komputerowej jako *fantasy art*.
'Zatrzymany w kadrze' obraz z gry komputerowej pt. *The witcher 3: Wild hunt* (2015).



Rysunek 10. Znakomity przykład wizualnej sztuki komputerowej jako *fantasy art*.
'Zatrzymany w kadrze' obraz z gry komputerowej pt. *The witcher 3: Wild hunt* (2015).

3c. Interaktywność w grach komputerowych stanowi centralną cechę tychże. Każdy gracz (ang. *player*) po to zasiada przed konsolą i ekranem, by ‘zagrać w grę’. Można śmiało powiedzieć, że układ ‘konsola-ekran’ funkcjonuje dodatkowo, a więc w ściśle poznawczo-estetycznym znaczeniu, w charakterze swoistego mini muzeum wizualnej sztuki komputerowej mieszczącego się w pojedynczej grze. W odróżnieniu od klasycznego muzeum, gdzie obowiązuje zasada absolutnej nietykalności i pasywności zgromadzonych w nim dzieł sztuki, a interaktywność mieści się w akcie oglądu danego dzieła przez osobę zwiedzającą (zob. rys. 11), w mini muzeum obowiązuje zasada odwrotna: gracz musi zarządzać obrazami w sposób aktywny, ingerować w nie, dowolnie powtarzać. Słowem, interaktywność gracza i gry ma charakter w pełni dynamiczny. Zmienność układów graficznych jest tutaj cechą podstawową.



Rysunek 11. Fotografia ukazuje pasywność dzieł malarskich zgromadzonych w muzeum/galerii sztuki. Ich recepcja oparta jest na istnieniu widza.

3d. Fikcyjność połączona z narracyjnością jest w grach komputerowych założona programowo. Jest tak, bowiem układ ‘fikcyjność-narracyjność’ stanowi istotę każdej gry komputerowej. Fikcyjność możemy tutaj zdefiniować jako dowolność w konstruowaniu danej ‘rozgrywki’ w określonej grze komputerowej. Dowolność ta jest oczywiście skończona, co oznacza, że liczba rozgrywek, które może podjąć gracz komputerowy, jest ograniczona. Niemniej dowolność ta stanowi jeden z istotnych punktów na skali atrakcyjności danej gry komputerowej wedle prostej zasady: im więcej dowolności w komponowaniu rozgrywek, tym lepiej dla danej gry.

Z kolei narracyjność w grze komputerowej, niezwykle ważna dla jej istotowości (jestestwa), ma swoich odległych przodków w historii ludzkości, która na narracyjności właśnie opiera swoje trwanie poprzez możliwość zbiorowego lub jednostkowego odtwarzania swojej historii. Narracyjność (albo jakbyśmy powiedzieli ‘opowiadalność’, ang. *storytelling*) zawiera w sobie dwa elementy: ‘ja opowiadam’ lub ‘ktoś opowiada’ (to tzw. element aktywny) i ja słucham lub ktoś słucha danej opowieści (to ‘element bierny’). Obydwa elementy zawarte są w zjawisku interakcyjności werbalno-wizualnej, leżącej w samym rdzeniu ludzkiego jestestwa (o narracyjności w grach komputerowych zob. np. Murray, 2001; Huhn i in., 2014).

3e. Niekompletność, a ściślej mówiąc, niekompletność narracyjno-grywalna zawarta w grach komputerowych. Odnosi się ona do takich elementów jak: niepewność odnośnie graczy (zwłaszcza w grach typu RPG, MMORPG czy CRPG), swoboda odnośnie ruchów możliwych do wykonania w danej grze, ocena, jakie są korzyści z zastosowania danego ruchu, indywidualna preferencyjność odnośnie wykonywanych ruchów, możliwość skonstruowania danego ‘zdarzenia’ jako wyniku wykonania określonego ruchu, wreszcie możliwość generowania zmieniających (ruchomych) obrazów.

Uwagi końcowe

Przedstawiona powyżej dyskusja dotycząca zjawiska wizualnej sztuki komputerowej miała na celu zasygnalizowanie możliwości wykorzystania tego najnowszego kierunku w rozwoju sztuki wizualnej do stworzenia (tj. uformowania) nowej wrażliwości estetycznej. Tym razem w wymiarze prawdziwie masowym, tj. na poziomie masowego gracza komputerowego. Ten nowy kierunek w rozwoju sztuki wizualnej, oparty na zbiorowym wysiłku wielu specjalistów, w tym informatyków, grafików, muzyków, zawiera w sobie wielki potencjał w procesie tworzenia nowej wrażliwości estetycznej, a kontakt z ruchomymi (zmiennymi) obrazami zawartymi w grach komputerowych, może wziąć wyraźny udział w tworzeniu i wzmacnianiu procesów autokreacji i samokształcenia się współczesnego człowieka niejako skazanego na obcowanie z nieustannie zmieniającymi się elektronicznymi środkami przekazu.

Bibliografia

- Cubitt, S. (2014). *The practice of light: A genealogy of visual technologies from prints to pixels*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Gaut, B., & McIver Lopez, D. (red.). (2013). *The Routledge companion to aesthetics* (wyd. 3). London: Routledge.

- Gołaszewska, M. (1985). *Zarys estetyki*. Warszawa: PWN.
- Graham, G. (1997/2005). *Philosophy of the arts: An introduction to aesthetics* (wyd. 3). London: Routledge.
- Honour, H., & Fleming, J. (2013). *The visual arts: A history*. London: Laurence King Publishing.
- Huhn, P., Meister, J. C., Pier, J., & Schmid, W. (red.). (2014). *Handbook of narratology*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Lewis-Williams, D. (2002). *The mind in the cave: Consciousness and the origins of art*. London: Thames & Hudson.
- Murray, J. H. (2001). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Praca zbiorowa. (1992–2014). *Sztuka świata (18 tomów)*. Warszawa: Arkady.
- Puppel, W. (2014). *Uczestnictwo w kulturze masowej w epoce cyberkultury na przykładzie gier komputerowych*. Poznań: Zakład Graficzny UAM.
- Ristujczina, L. (2016). *Wielka historia malarstwa*. Poznań: Books Sp. z o.o.
- Robson, J., & Tavinor, G. (red.). (2018). *The aesthetics of video games*. New York: Routledge.
- Rylke, J. (2020). *Historia sztuki dla artystów*. Warszawa: Wydawnictwo Sztuka Ogródu i Krajobrazu.
- Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell.