

Joanna Sikorska

(Poznań)

**TRAILERY GIER WIDEO
ANALIZA CECH FORMALNYCH I GATUNKOWYCH**

Abstract

The paper aims to outline the formal and genre features of video game trailers, analyzing those using animation and gameplay scenes, as well as material combining both elements. The author focuses on cinematic devices in such trailers and discusses the differences between video game trailers and trailers promoting movie productions.

Key words

trailer, video games, *Cyberpunk 2077*, *Game of Thrones*, *Fallout 3*, *Dead Space*, cinematic quality, cinematic means of expression, gameplay, animation technology, genre convention

CHARAKTERYSTYKA ZWIASTUNÓW FILMOWYCH

Trailery filmowe, czyli krótkie przekazy reklamowe służące promocji danego filmu, towarzyszą kinematografii od początku jej istnienia. Początkowo miały charakter statycznych plansz, informujących widownię o repertuarze danego kinoteatru. Na uchwycenie ich w formie ruchomych obrazów nie trzeba było jednak długo czekać – za pierwszy „filmowy” trailer uznaje się, pochodzący z roku 1912, zwiastun do odcinka serii „The Adventures of Kathlyn”. Składał się on z krótkiej sekwencji montażowej, prezentującej tytułową bohaterkę wrzuconą do legowiska lwa. Scenie towarzyszył napis zachęcający do śledzenia kolejnych przygód Kathlyn¹. Analizowana forma reklamy rozwijała się przez następne lata i już w roku 1919 powstało studio o nazwie National Screen Service, w którym tworzone krótkie filmy sprzedawane do kin, będące trailerami obrazów w nich prezentowanych. Była to pierwsza wielka firma w Hollywood, odpowiedzialna za reklamę i dystrybucję, która nie tylko zdominowała rynek zwiastunów na ponad czterdzieści lat, ale również ustaliła ich klasyczną formułę². Rozpoznawalną cechą forszpantów³ NSS stało się montowanie najbardziej reprezentacyjnych scen z filmu oraz wykorzystanie narratora z offu, zachęcającego widownię do udania się na dany seans. Kres monopolowi National Screen Service położyły lata sześćdziesiąte, kiedy to – z jednej strony – powstały niezależne firmy zajmujące się produkcją zwiastunów⁴, a z drugiej – do głosu doszło nowe pokolenie twórców, na czele z Alfredem Hitchcockiem oraz Stanleyem Kubrickiem. Reżyserzy zaczęli sami nadzorować produkcję trailerów do zrealizowanych przez siebie obrazów, dzięki czemu przestały być one powtarzalne i przewidywalne⁵. W parze z autorskim podejściem do zwiastunów szedł rozwój technologiczny, który upowszechnił zastosowanie dynamicznego montażu, pozwalającego na zaprezentowanie treści filmu w dwie minuty.

¹ Mostowska 2006, s. 181-182.

² Kernan 2004, s. 25.

³ M. Hendrykowski w „Słowniku terminów filmowych”, oprócz sformułowania „zwiastun”, synonimicznie używa również terminów „trailer” oraz „forszpan” (Hendrykowski 1994, s. 338). Ostatnie określenie pochodzi od niemieckiego słowa *Vorspann*, co oznacza „koń przyprzeżony pomocniczo do zaprzęgu, doprzęg”; *vor* ‘przed’; *spannen* ‘wyprzeżyć, zaprzęgać’. Takie tłumaczenie podaje [online] Słownik wyrazów obcych [dostęp: 2018-04-04]. Dostępny w Internecie: <<http://www.slovník-online.pl/kopalinski/D6A59376CE3F4D1A412565D60000B1DB.php>>.

⁴ Warto w tym kontekście wspomnieć o firmie (i jednocześnie technologii) Cinerama, odpowiedzialnej za trailer filmu „Jak zdobyto Dziki Zachód” (1962), charakteryzujący się wykorzystaniem obrazu panoramicznego w produkcji zwiastuna (Johnston 2009, s. 32).

⁵ Mostowska 2006, s. 182.

Na kształt współczesnego trailera filmowego złożyły się elementy wypracowywane przez dekady istnienia kinematografii. Cechami, które charakteryzują nowoczesny trailer filmowy, są przede wszystkim: dynamiczny montaż krótkich ujęć, ilustracyjna ścieżka dźwiękowa oraz odwoływanie do cech gatunkowych promowanego filmu. W tym kontekście warto wyróżnić dwie strategie, które przyjmują studia zajmujące się produkcją forszpanów. Pierwszą z nich staje się prezentowanie w trailerze fabuły filmu poprzez posłużenie się fragmentami scen dialogowych, a także głosem z offu⁶. Druga strategia polega natomiast na zaadaptowaniu w zwiastunie określonej konwencji gatunkowej. Z tego właśnie powodu forszpany filmów komediowych obfitują w zabawne gagi, a horrorów – w przerażające sceny. Bardzo często obie te strategie łączą się ze sobą, a twórcy skupiają się na pokazaniu historii przez pryzmat konwencji gatunkowej.

Lisa Kernan w pracy „Coming Attractions: Reading American Movie Trailer” rozważa zwiastuny jako specyficzny rodzaj tekstów, stanowiących przykład „narracyjności perswazyjnej”⁷. Badaczka, używając tego sformułowania, definiuje trailery jako atrakcyjne wizualnie i dramaturgicznie filmy krótkometrażowe o znaczącym potencjale perswazyjnym. Taki punkt wyjścia umożliwił autorce potraktowanie zwiastunów jako wizualnej metafory kultury konsumpcyjnej, której istotnym elementem staje się reklama, rozumiana jako forma pośredniego oddziaływania perswazyjnego. Powyższe założenie wydaje się zasadne, biorąc pod uwagę, iż trailery okazały się na tyle skuteczną formą tekstu reklamowego, że zostały zaadaptowane na potrzeby odmiennych niż film mediów, a zwłaszcza gier wideo⁸. Warto dodać, że do rozwoju trailerów przyczynił się również sposób ich recepcji, a mianowicie – obecność w różnych mediach. Współcześnie trailery zobaczyć można nie tylko w kinie czy telewizji, ale również w sieci. Wpłynęło to znacząco na poetykę zwiastunów, które nie muszą być już dynamicznym, przykuwającym uwagę zlepkiem scen – mogą być bardziej intelektualne, ponieważ nie ma problemu z percypowaniem ich części. W przeciwieństwie do kina – gdzie twórcy zakładali, że widz zobaczy dany trailer raz – internet daje możliwość oglądania wybranych forszpanów dowolną liczbę razy. Michał Walkiewicz zauważa, że

⁶ Ibidem, s. 184.

⁷ W oryginale określenie to brzmi *promotional narrative* (Kernan 2004, s. 2).

⁸ Współcześnie krótkometrażowe filmy promocyjne tworzone są również w celu reklamowania różnorodnych przedsięwzięć artystycznych. Swoje zwiastuny posiadają niektóre sztuki teatralne oraz wystawy muzealne.

zwiastuny zajmują trzecie miejsce w plikach oglądanych corocznie w sieci⁹. Tak wysoka pozycja jest znamieną i wynika z faktu, iż zwiastuny nie są wyłącznie reklamą danego obrazu. Przybliżają widzowi proces produkcji filmu, niejednokrotnie pozwalając zajrzeć za kulisy jego powstawania. Ponadto wieńczą pewien proces twórczy i polegają na zakomponowaniu wybranych fragmentów filmowych tak, by dały efekt, który zachęci widza do udania się na seans. Nic więc dziwnego, że forszpany – krótkie formy filmowe, charakteryzujące się perfekcyjnym opanowaniem filmowej elipsy, dynamiką oraz własną dramaturgią, niezależną od dramaturgii zapowiadanego obrazu – stały się atrakcyjnym elementem kampanii reklamowych nie tylko producentów filmowych, ale również twórców gier digitalnych.

Celem niniejszego artykułu jest zaprezentowanie cech formalnych i gatunkowych forszpanów gier wideo. Analizie poddane zostaną zwiastuny wykorzystujące zarówno technikę animacji, gameplaya, jak i filmy łączące oba te środki wyrazu. Zwrócę uwagę na zastosowane w trailerach środki perswazyjne, za pomocą których nakłania się odbiorców do zakupienia promowanych gier. Analiza forszpanów produkcji digitalnych posłuży wykazaniu, iż mimo że trailery gier wideo wyewoluowały ze zwiastunów filmowych, to rozwinęły ich poetykę, wprowadzając istotne *novum* w konstrukcji tego rodzaju przekazów.

TECHNIKA ANIMACJI W ZWIASTUNACH GIER WIDEO

Forszpany gier wideo wyewoluowały ze zwiastunów filmowych, w związku z czym czerpią z ich poetyki, jednocześnie pod wieloma względami znacząco się od swojego prawzoru różniąc. Wykorzystują szereg środków właściwych trailerom kinematograficznym, zarówno warsztatowych (dynamiczny montaż obrazu i dźwięku, wykorzystanie różnorodnych planów, kąty widzenia kamery), jak i narracyjnych (zwięzłe przekazanie historii poprzez zastosowanie elips czy retrospekcji), jednak charakteryzuje je większa różnorodność formalna. Wynika to z faktu, iż forszpany filmowe, w sensie technicznym, są montażem wybranych scen, które pochodzą z promowanego obrazu. Ich celem staje się sprawienie, by gotowy efekt był jak najbardziej atrakcyjny wizualnie i dramaturgicznie, a także przekazywał najistotniejsze informacje dotyczące filmu (jaki to rodzaj, gatunek, na jakim koncepcie opiera się histo-

⁹ Walkiewicz 2009, s. 59.

ria) bez nadmiernego zdradzania jego fabuły. Odmienność formalna trailerów gier od zwiastunów kinematograficznych wynika z faktu, iż ich twórcy rzadko wykorzystują gotowy produkt, jakim jest konkretna, promowana gra. Znacząca część trailerów powstaje w momencie, kiedy szata graficzna produkcji nie jest jeszcze w ostatecznej fazie realizacji. W związku z powyższym, wyróżnić można trzy typy forszpanów gier wideo ze względu na ich przynależność formalną. Są to: trailery wykorzystujące wyłącznie technikę animacji, w których historia opowiedziana zostaje za pomocą niemających swojego odwzorowania w reklamowanej grze obrazów („Cyberpunk 2077”, CD Projekt Red); trailery polegające na montowaniu fragmentów rozgrywki, czyli gameplaya („Game of Thrones”, Cyanide Studio) oraz trailery łączące obie techniki realizacji („Fallout 3”, Bethesda Softworks).

Przykładem pierwszego typu trailerów jest zwiastun produkcji „Cyberpunk 2077”, zrealizowany przez polskie studio Platige Image¹⁰. Promuje on grę, której akcja toczy się w cyberpunkowym świecie, gdzie ludzie żyją otoczeni przez zaawansowaną technologię cyfrową. Akcja forszpanu przenosi widzów na jedną z ulic miasta przyszłości, na której przed momentem wybuchły zamieszki. Ranni ludzie leżą na ulicy, wokół zdążyły się już zgromadzić policyjne pojazdy (zgodnie z konwencją, w jakiej toczy się gra, pojazdy są wehikulami unoszącymi się nad ziemią); na środku drogi klęczy kobieta, która, jak się okazuje, nie jest człowiekiem. Spod imitacji skóry wystają metalowe konstrukcje, przypominające ostrza, co pozwala stwierdzić, iż bohaterka stanowi rodzaj technologicznie zaawansowanego robota. Co więcej, ostrza te pokryte są krwią, a za kobietą stoi przedstawiciel policji, przykładający jej pistolet do potylicy, co sugeruje, że to ona jest sprawczynią rzezi. Z warstwy fabularnej forszpanu nie wynika jednak wprost, jakie były przyczyny zamieszek ani kto je wszczął. Głos z offu, należący do prowadzącego program telewizyjny, informuje jedynie, że w wyniku walk zginęło czterdzieści osób.

Twórcy zdecydowali się oddać tę krótką historię poprzez zastosowanie techniki animacji komputerowej. Jej istotnym elementem stało się wykorzystanie technologii *motion capture*, polegającej na przechwytywaniu wyglądu i ruchów aktorów za pośrednictwem kamer oraz czujników umieszczonych na ich ciałach¹¹. Następnie sygnał przesyłany jest do komputera, gdzie powstają trójwymiarowe, hiperrealistyczne modele postaci. W przeciwieństwie do zwiastunów prezentujących fragmenty gameplaya warstwa graficzna

¹⁰ Trailer „Cyberpunk 2077” [online]. YouTube [dostęp: 2018-04-04]. Dostępny w Internecie: <<https://www.youtube.com/watch?v=qeVkdOVLNqI>>.

¹¹ Menache 2000, s. 2.

forszpanów zrealizowanych techniką animacji jest atrakcyjniejsza wizualnie i pozwala na uchwycenie takiej ilości detali, która zazwyczaj nie występuje w grach wideo. Ponadto, powyższe rozwiązanie umożliwia swobodne operowanie środkami filmowego wyrazu, a co za tym idzie – zaimplementowanie różnorodnych wielkości planu, kątów i perspektyw widzenia kamery.

Powyższe aspekty wykorzystywane są już w pierwszej części analizowanego zwiastuna. Zastosowano w niej *slow-motion* – ujęcie otwierające ukazujące w zbliżeniu oczy bohaterki. W wyniku wykorzystania bliskiego planu widz nie może na tym etapie stwierdzić, kim jest bohaterka ani jaki jest jej status ontologiczny. Po cięciu montażowym na ekranie pojawia się poruszający się w zwolnionym tempie pocisk, który rani kobietę, zahaczając o jej twarz. Kula rozbija się w kontakcie ze „skórą” protagonistki, a roztrzaskane, metalowe elementy przecinają powietrze. Zastosowanie *slow-motion* w celu ukazania trajektorii lotu kuli pojawia się w początkowych partiach trailera wielokrotnie i pozwala przyrzeć się, jak broń palna oddziałuje na kobietę, a tym samym pokazać, iż nie jest ona istotą ludzką. Powyższe rozwiązanie formalne właściwe jest dla konwencji cyberpunkowej, choćby wspomnieć zwolnione tempo wykorzystane w „Matriksie” (Lilly i Lana Wachowski, 1999) i służy podkreśleniu zaawansowania technologicznego świata przedstawionego. Jak wskazuje Steven Connor, cyberpunk obrazuje możliwości technologiczne jednocześnie za pomocą odpowiednich dla danego medium środków wyrazu, podkreśla dystans wobec zdigitalizowanej rzeczywistości¹². Taką funkcję pełni również *slow-motion*, które ma charakter deziluzyjny: zaburza normalne tempo akcji, rozciągając ją w czasie i podważając prawdopodobieństwo wykreowanej rzeczywistości.

Zwolnione tempo zaważyło również na tym, jakie plany zostały wykorzystane – twórcy stosują zbliżenia, skupiając uwagę odbiorcy na wybranych detalach (poruszający się pocisk, oczy, czerwony but, nad którym przelatuje kula). Taki sposób opowiadania ma istotne konsekwencje odbiorcze. Jak zauważa Janna Houwen w pozycji „Film and Video Intermediality: The Question of Medium Specificity in Contemporary Moving Images”, choć w większości wypadków w filmie zbliżenia i detale nie są znaczące i nie mają istotnego wpływu na przebieg historii, to zawsze wprowadzają silne poczucie realności (*reality effects*), angażując widza emocjonalnie¹³. Użycie bliskich planów uruchamia więc proces identyfikacji ze światem przedstawionym, jak również wzmacnia ciekawość względem opowiadanej historii.

¹² Connor 1997, s. 135.

¹³ Houwen 2017, s. 4.

W miarę rozwoju akcji trailera pojawiają się również szersze plany, które umożliwiają odbiorcy odtworzenie kontekstu sceny. W planie pełnym zostaje ukazanych czterech przedstawicieli służby publicznej, celujących z pistoletów do bohaterki, a także pojazdy, którymi się poruszają. Z kolei plany ogólne pozwalają dojrzeć fragmenty ulicy, na której dzieje się akcja: pojawia się więc sklep z rozświetloną neonami fasadą, jak również fragment wysokiego budynku, ozdobionego metalowymi kolumnami, oraz zawieszony między wieżowcami most. Te elementy miejskiej architektury filmowane są z żabiej perspektywy, co sprawia, że okolica wydaje się nieprzyjazna i przytłaczająca. Ponadto akcja trailera dzieje się w nocy – metropolia rozświetlona blaskiem sztucznego światła sprawia wrażenie niebezpiecznej. Wizja miasta, którą roztaczają twórcy, przypomina te kreowane w filmach *noir* czy też ich nowszych reinterpretacjach. Nie sposób nie dostrzec tutaj zbieżności choćby z obrazem „Łowca Androidów” (Ridley Scott, 1982), w którym reżyser również stworzył nieprzyjazne miasto przyszłości, pełne ciemnych wieżowców, metalowych konstrukcji i pojazdów unoszących się nad ziemią. Takie rozwiązanie buduje identyfikację z bohaterką – otoczona przez kordon policyjny i ulokowana w odpychającej przestrzeni miasta, jawi się jako osoba bezsilna i bezradna. Jednocześnie fakt, iż przestrzeń ukazana jest z żabiej perspektywy, a także przedstawiana za pomocą różnorodnych wielkości planów, sprawia, że miasto jawi się jako dynamiczne. Ewa Rewers zauważa, iż ponowoczesne miasto ma charakter kinetyczny, „ożywa na skrzyżowania swoich ulic, podkreślając ich dynamiczny, zdarzeniowy charakter”¹⁴. Badaczka wskazuje, iż wynika to z faktu, że architektura ponowoczesnej metropolii traktowana jest jako zdarzenie – chwilowe, niepowtarzalne, dziejące się teraz. Twórcy cyberpunkowych wizji miasta oddają jego kinetyczne właściwości. W analizowanym trailerze dynamizm przestrzeni osiągnąć jest właśnie poprzez odpowiednie środki filmowego wyrazu. Przestrzeni „Cyberpunk 2077” daleko jest od statyczności, co wynika z użycia zmiennych wielkości planów oraz oddolnej perspektywy widzenia kamery.

Zastosowanie szerokich planów antycypuje również zmianę konwencji opowiadania. Ujęciu w planie pełnym towarzyszą napisy „News 54” pojawiający się w górnym rogu oraz „Breaking News” na dole obrazu, pod którym widnieje informacja „Komisarz J. Hammerman na temat dzisiejszej masakry”. W warstwie wizualnej obraz przypomina przekaz telewizyjny, transmitowany na żywo. Na ulicy filmowanej z lotu ptaka można dostrzec

¹⁴ Rewers 2005, s. 72.

bezwładne sylwetki ludzi zamordowanych w zamieszkach. Zastosowanie poetyki programu informacyjnego umieszcza zdarzenie w szerszym kontekście, wskazując, że zamieszki były wynikiem ataku, ale także uprawomocnia zastosowanie szerokich planów, które są właściwe dla reportaży telewizyjnych. Tego rodzaju ujęcie ma na celu symulowanie świata realnego – podczas gdy *slow-motion* tworzyło dystans wobec prezentowanej rzeczywistości, wykorzystanie konwencji reportażu buduje iluzję realności. Wprowadzenie tego rodzaju intertekstu wpływa na immersję – odbiorca, rozpoznając konwencję gatunkową, angażuje się w prezentowaną historię. Jest to tym bardziej znaczące, że gatunek reportażu silnie związany jest z realnością, a jego zastosowanie uprawdopodobnia przedstawione zdarzenia.

Powrót do wyjściowej konwencji opowiadania niesie za sobą użycie zbliżeń oraz *slow-motion*. Chwyty te nie są jednak wykorzystane w ten sam sposób, w jaki funkcjonowały w ekspozycji. Tak jak na początku, wszystko dzieje się w zwolnionym tempie, jednak scena została zmontowana niezwykle dynamicznie. Sekwencja montażowa, składająca się ze zbliżeń na odznakę policjanta, palec, który ma pociągnąć spust i zamykające się oczy kobiety trwa tylko osiemnaście sekund. Po trzech cięciach montażowych, prowadzących do zderzenia ze sobą ujęć: zamykanie oczu – pociąganie za spust – i znowu zamykanie, następuje wyciemnienie. Zastosowanie powyższego rozwiązania montażowego nie tylko nadaje sekwencji rytm, ale również znacząco wpływa na dramaturgię, budując suspens, rozumiany jako napięcie wynikające z oczekiwania na coś, o czym odbiorca wie, że wkrótce się wydarzy, ale nie może przewidzieć jaką formę przyjmie, ani jakie rozstrzygnięcie za sobą przyniesie¹⁵. Następujące w ostatnim ujęciu wyciemnienie sprawia, iż losy bohaterki nie zostają przesądzone, co generuje napięcie wynikające z oczekiwania na rozwiązanie historii.

Operowanie różnorodnymi wielkościami planów, kątami widzenia kamery oraz tempem akcji możliwe jest dzięki decyzji formalnej, którą stało się wykorzystanie animacji w analizowanym zwiastunie. Twórcy forsżpanu, rezygnując z wykorzystania gameplaya, mogli stworzyć własną, atrakcyjną wizualnie opowieść, która – jak każdy zwiastun – ma za zadanie zachęcić widza do śledzenia kolejnych etapów powstawania gry i – ostatecznie – nabycia jej. Zastosowanie fragmentów rozgrywki uniemożliwiłoby podobne operowanie formą, gdyż gry wideo wykorzystują konkretną, z góry przyjętą perspektywę (pierwszoosobową w przypadku *first person shooterów* oraz trzecioosobową

¹⁵ Perron 2004, s. 36.

w przypadku gier typu *third person perspective*)¹⁶, a tempo poszczególnych sekwencji zależne jest od tempa gry. Jakkolwiek pod względem technicznym nic nie stoi na przeszkodzie, by w dynamiczny sposób montować fragmenty rozgrywki, to jednak zmiany w planach, kątach czy perspektywie widzenia kamery stanowiłoby ingerencję w gameplay. Powyższe rozwiązanie przeczyłoby istocie tego rodzaju trailerów, których celem jest przedstawienie potencjalnym nabywcom zaimplementowanego w grze gameplaya.

WYKORZYSTANIE GAMEPLAYA

Użycie techniki animacji w konstrukcji forszpanów gier wideo sprawia, iż możliwe staje się zaprezentowanie historii przy użyciu różnorodnych środków filmowego wyrazu, właściwych dla zwiastunów filmowych. Takie rozwiązanie wpływa również na atrakcyjność wizualną trailerów, które oferują hiperrealistyczną warstwę graficzną. Nie oznacza to oczywiście, iż forszpany zmontowane wyłącznie z fragmentów rozgrywki nie są atrakcyjne dla odbiorców czy też nie posiadają potencjału perswazyjnego. Osiąga się go poprzez zastosowanie odmiennych środków wyrazu. W tego rodzaju zwiastunach niezwykle istotne staje się wykorzystanie muzyki niediegetycznej oraz głosu z offu lub plansz z napisami o charakterze perswazyjnym. Ponadto, użycie gameplaya sprawia, iż odbiorca może zapoznać się z szatą graficzną produkcji, jak również zorientować się, w jaki sposób będzie przebiegała rozgrywka – tego rodzaju wartości poznawczej nie niosą za sobą trailery wyłącznie animowane.

W tym kontekście ciekawym przykładem staje się trailer produkcji „Game of Thrones” (Cyanide Studio) zmontowany z fragmentów różnych etapów rozgrywki¹⁷. Celem twórców zwiastuna stało się zaprezentowanie najbardziej charakterystycznych elementów gameplaya, do których należy swobodna eksploracja rozległych terenów Westeros – fikcyjnego świata, w którym osadzona jest akcja gry oraz możliwość wyboru prowadzonego przez gracza awatara spośród kilku postaci. W związku z powyższym forszpan składa się z dynamicznych sekwencji, prezentujących różnorodne lokacje, po których

¹⁶ Rozpoznanie nie dotyczy wykorzystania w grach digitalnych scen przerywnikowych, czyli nieinteraktywnych sekwencji filmowych, w których zrywa się z perspektywą nadaną w gameplaju w celu przedstawienia historii w odmienny niż dotychczas sposób.

¹⁷ Trailer gry „Game of Thrones” [online]. YouTube [dostęp: 2018-04-04]. Dostępny w Internecie: <https://www.youtube.com/watch?v=_EAr4pn4eOQ>.

poruszają się bohaterowie. Ujęcia te oddzielone zostały od siebie za pomocą planszy, z widniejącymi na nich napisami o charakterze perswazyjnym, takimi jak: „Cyanide Studio prezentuje RPG zrealizowany na podstawie najlepiej sprzedającej się sagi «Pieśń Lodu i Ognia»,” czy też: „całkowicie nowa historia stworzona we współpracy z George’em R.R. Martinem”. Ukazanie szaty graficznej gry, poprzez zaprezentowanie dynamicznych fragmentów rozgrywki oraz wykorzystanie plansz z hasłami, ma na celu zareklamowanie produkcji. Aby jednak taka formuła była interesująca dla odbiorców, zdecydowano się na połączenie warstwy wizualnej ze ścieżką dźwiękową skomponowaną na potrzeby zwiastuna. *Soundtrack* pełni jednocześnie jeszcze jedną funkcję – stanowi rodzaj dystraktora, który w kontrolowany sposób odwraca uwagę widza od wyraźnie perswazyjnego przekazu.

Niediegetyczna muzyka współgra z gwałtownymi cięciami, zmniejszając swoje natężenie wraz z kolejnymi przejściami montażowymi i zwiększając je w momencie zagęszczenia akcji, tj. przedstawienia fragmentów potyczek między postaciami. W ten sposób *soundtrack* łączy eksplorowanie różnorodnych lokacji przez odmiennych awatarów, sprawiając, iż przejścia wizualne wydają się płynne. Na atrakcyjność ścieżki dźwiękowej wpływa konsekwentne wprowadzanie kolejnych instrumentów muzycznych: dźwięk fortepianu uzupełniają takie instrumenty jak perkusja czy skrzypce. Wraz z rozwojem akcji akcenty smyczkowe stają się dominujące, budując atmosferę wzniosłości oraz patosu. Gdy muzyka osiąga swoje apogeum, gwałtownie się kończy, a na ekranie pojawia się hasło, promujące serial „Gra o tron”, czyli „Nadciąga zima”. Tego rodzaju wykorzystanie ścieżki dźwiękowej właściwe jest dla zwiastunów hollywoodzkich blockbustów i odpowiada poetyce trailerów realizowanych od lat siedemdziesiątych, choćby wspomnieć forszpan „Szczęk” (Steven Spielberg, 1975). Stworzony on został – zgodnie z gatunkową przynależnością filmu – w konwencji thrillera, a napięcie budują tutaj dwa elementy: ścieżka dźwiękowa oraz narracja z offu. Znamienne jest, że muzyka towarzysząca scenom z trailera nie pojawia się w samym filmie – została skomponowana specjalnie na potrzeby zwiastuna, a jej celem stało się trzymanie odbiorcy w napięciu. Forszpan rozpoczyna się sceną filmowaną pod wodą, a towarzysząca jej narracja z offu została przeczytana przez Dona LaFontaine, który stał się czołowym „głosem” amerykańskiego trailera¹⁸. Jakkolwiek zwiastun „Game of Thrones” pozbawiony jest narracji z offu, to jednak plansze z napisami pełnią tę samą funkcję – mają charakter perswazyjny

¹⁸ Brock 2014.

i zachęcają do zapoznania się z promowanym produktem. Ponadto w ostatniej sekwencji trailera zamieszczono logotypy sponsorów i współproducentów gry, dzięki czemu wyraźnie widać, iż zwiastun ma *stricte* reklamowy charakter, a muzyka uatrakcyjniła ten przekaz, odwracając uwagę od perswazyjnej funkcji.

Rozwiązanie polegające na montowaniu scen z gry w trailerze ma na celu zaprezentowanie potencjalnym użytkownikom gameplaya, dzięki czemu odbiorcy mogą rozeznac się, w jaki sposób prezentuje się szata graficzna gry oraz jak przebiega rozgrywka. Aby ten sposób realizacji zwiastunów był dla widza atrakcyjny, wykorzystuje się środki wyrazu właściwe forszpanom filmowym. W przypadku analizowanego trailera należy do nich wykorzystanie muzyki niediegetycznej, która uspójnia różnorodne fragmenty gameplaya oraz buduje dramaturgię, a także zastosowanie napisów międzyujęciowych, pełniących funkcję przejść montażowych. Takie rozwiązanie sprawia, iż trailer przestaje być montażem przypadkowych scen, a staje się spójną opowieścią, posiadającą początek, rozwinięcie oraz zakończenie.

PODEJŚCIE SYNKRETYCZNE: TECHNIKA ANIMACJI I GAMEPLAY

Istnieją również zwiastuny, które łączą oba sposoby realizacji: animację oraz montaż gameplaya. Wykorzystują one zalety obu technik, umożliwiając widzom zapoznanie się z fragmentami realnej rozgrywki, przy jednoczesnym wizualnym jej uatrakcyjnieniu poprzez wykorzystanie animacji. Jednocześnie jednak połączenie dwóch odmiennych porządków świata przedstawionego tak, by nie wzbudzało w odbiorcach dysonansu, powinno wynikać z dramaturgii trailera. Tak dzieje się w przypadku zwiastuna produkcji „Fallout 3” (Bethesda Softworks)¹⁹. Połączenie odmiennych sposobów opowiadania służy celom humorystycznym i wynika z faktu, iż forszpan ma charakter komediowy.

Seria gier „Fallout” reprezentuje gatunek *computer role-playing games* (cRPG)²⁰, w których gracz wciela się w wybraną postać (kobietę bądź mężczy-

¹⁹ Trailer gry „Fallout 3” [online]. YouTube [dostęp: 2018-04-04]. Dostępny w Internecie: <<https://www.youtube.com/watch?v=iYZpR51XgW0>>.

²⁰ CRPG (*computer Role-Playing Game*) stanowi rodzaj narracyjnej gry fabularnej, w której najistotniejszym elementem jest udział postaci – wykreowanej przez gracza – w interaktywnej fabule (Szeja 2012, s. 29-30).

znę), egzystującą w postnuklearnym świecie (akcja pierwszej odsłona gry rozgrywa się w roku 2161). Razem z innymi próbuje ona przetrwać w nieprzyjaznej rzeczywistości, w której ludzie albo łączą się w grupy, starając się odbudować zdewastowane miasta, albo przejmują władzę nad dystryktami, wprowadzając swój własny porządek. Zniszczony wybuchem bomby atomowej świat jest zdegenerowany i niebezpieczny dla awatara. Mimo takich założeń fabularnych trailer trzeciej odsłony serii gier „Fallout” nie tylko nie oddaje posępnej atmosfery przedstawionej rzeczywistości, ale również prezentuje ją w krzywym zwierciadle, sprawiając, iż forszpan ma charakter humorystyczny.

Trailer składa się z dwóch części – pierwsza z nich stylizowana jest na reklamę, przypominającą swoją poetyką te, które gościły na ekranach amerykańskich telewizorów w latach 50. i 60. XX wieku, natomiast druga prezentuje elementy gameplaya. Ponadto sekwencja reklamowa została zrealizowana nie tylko za pomocą techniki animacji, ale również dopełniającej ją aktorskiej inscenizacji. Zaprezentowana w tej części sekwencja montażowa rysuje się następująco: w nowoczesnej, pedantycznie czystej kuchni zbiera się rodzina, by wspólnie zjeść śniadanie. Okrągły robot, unoszący się nad podłogą, podaje domownikom żywność i naczynia. Całości towarzyszy wesoła, pozytywnie nastrojająca ścieżka dźwiękowa. Gdy matka, ojciec oraz dwójka dzieci zasiadają przy stole, głos spoza kadru wypowiada następujące słowa:

Oto nasz amerykański styl życia. Czyż nie jest wspaniały? Spokój, wolność i jajka z bekonem.

Przy ostatnim stwierdzeniu postać narratora przestaje być dla odbiorcy anonimowa. Kamera, która od początku sceny podąża za rodziną, teraz traci ją z pola widzenia, dzięki panoramie skupiając uwagę na mężczyźnie, ubranym w garnitur i szeroko uśmiechniętym, co przywodzi na myśl postać akwizytora próbującego coś sprzedać. Tak też się dzieje, okazuje się bowiem, że – zgodnie z konwencją reklamy – mężczyzna zachęca spożywającą śniadanie rodzinę do zakupienia miejsca w specjalnym schronie, który ocaliłby jej członków przed zagładą nuklearną. By przekonać potencjalnych klientów do swojej oferty, każdemu z osobna przedstawia korzyści wynikające z zakupu:

Drodzy przyjaciele, wasza przyszłość może nie okazać się taka bezpieczna, jak sądzicie. Gdzie będziecie, gdy spadnie bomba atomowa? Możecie zapewnić swojej rodzinie bezpieczną przyszłość, jeśli zarezerwujecie miejsce w podziemnym, przeciwatomowym schronie. Ty i twoja rodzina przeżyjecie horror zakłady nuklearnej. Doris, w środku znajdują się wszystkie potrzebne urządzenia, byś nadal mogła być nowoczesną panią domu. Sally, w schronie, tak jak niegdyś na powierzchni, będziesz mogła poznać tego jedyne go i w ciągu kilku lat na powrót zaludnicie nasze państwo. Billy, będziesz miał wielu rówieśników, z którymi będziesz się mógł bawić.

Efekt komiczny w tej części zwiastuna został zbudowany na dwóch elementach. Po pierwsze – wynika z absurdu sytuacji (sielankowa scena śniadania przerwana zostaje przez stojącego w kuchni reklamodawcę) oraz z groteskowości produktu, który bohater próbuje sprzedać amerykańskiej rodzinie. Po drugie – bazuje na świadomym wykorzystaniu konwencji reklamy przełomu lat 50. i 60. Warto w tym miejscu podkreślić, iż odwołanie się właśnie do tego okresu wynika z istniejącej w społeczeństwie (nie tylko amerykańskim) zimnowojennej obawy przed wojną nuklearną. Naśladowanie poetyki reklamy nie opiera się wyłącznie na wizualnym upodobnieniu tego segmentu trailera do filmów reklamowych tamtych czasów, ale również na starannym zaprojektowaniu monologu sprzedawcy, w którym wykorzystano szereg właściwych reklamie chwytów. Pojawiają się więc wypowiedzi o charakterze perswazyjnym, składające się z pytań retorycznych, zwrotów do każdego z adresatów, a także nacisk na indywidualizację potrzeb (każdy w schronie będzie mógł realizować swoje plany i marzenia). Dodatkowo twórcy eksploatują taką cechę właściwą przekazowi reklamowemu, jak zrywanie z dystansem odbiorca-film poprzez kierowanie słów bezpośrednio do widza (na końcu prowadzący wskazuje palcem w obiektyw kamery, mówiąc „Zadzwoń i przygotuj się na przyszłość już teraz”, po czym na ekranie pojawia się numer telefonu). Jak zauważa Ewa Szczęsna, tekst reklamowy jest zasadniczo tworem skończonym, w związku z czym nie stawia odbiorcy przed koniecznością odczytywania ukrytych znaczeń. Jednocześnie jednak – wskazuje badaczka – w reklamie przenikają się poetyki różnych mediów, co sprawia, iż dochodzi do reinterpretacji różnych form mówienia²¹. W tym sensie monolog sprzedawcy w trailerze „Fallout 3”, mimo iż groteskowy, jawi się jako prawdopodobny w wyniku umieszczenia w konwencji usamodzielnionego tekstu reklamowego. Oczywiście wykorzystanie analizowanej konwencji można uznać za świadome działanie intertekstualne: w tym sensie sekwencja, rozgrywająca się w kuchni amerykańskiej rodziny, może być traktowana jako pastisz reklamy, uwydatniający jej cechy. Nie zmienia to jednak faktu, iż reklama jako specyficzna forma stylizacji sama pastiszuje różnorodne, pozareklamowe formy mówienia²². W kontekście analizowanego przekazu szczególnie wyraźny staje się pastisz dialogu. Dialogowość zakłada, iż wypowiedź jest reakcją na wcześniejszą wypowiedź i uzasadnia powstanie kolejnych wypowiedzi. Tej funkcji nie spełniają słowa kierowane przez akwizytora do bohaterów – następujące po sobie

²¹ Szczęsna 2001, s. 103.

²² Ibidem, s. 107.

zdania nie są bowiem odpowiedzią na rozmowy prowadzone przez członków rodziny i bardziej przypominają nieuzasadnioną dygresję.

Jak zostało wspomniane, w skład pierwszej części zwiastuna wchodzi również ujęcia animowane. Towarzyszą one monologowi akwizytora i mają wyraźnie ironiczny wydźwięk – zaprezentowane zostaje w nim życie w schronie. Każdy mieszkaniec wydaje się niezwykle szczęśliwy, mogąc oddać się zwyczajnym obowiązkom i przyjemnościom właśnie w takim miejscu. Tak jak sekwencja aktorska, tak i animowane przebitki mają wymiar idylliczny, a sielskość podkreślona została radosną muzyką. Jednocześnie animacja ma autorefleksyjny charakter, wynikający z obnażania sztuczności monologu narratora. W momencie, gdy mężczyzna mówi o repopulacji Stanów Zjednoczonych przez Sally i jej przyszłego ukochanego, kadry prezentują dzieci, które dziewczyna rodzi jedno po drugim; kiedy akwizytor wskazuje, że pani domu będzie miała do dyspozycji każdy wymarzony sprzęt kuchenny – Doris radośnie tańczy w zlokalizowanej w schronie, kilkaset metrów pod ziemią, kuchni. W tej części forszipana dochodzi więc do zestawienia różnych rodzajów humoru, co potęguje efekt komiczny.

Przejście od pierwszej do drugiej, gameplayowej, partii zwiastuna odbywa się płynnie, dzięki rozwiązaniu montażowemu polegającemu na tym, iż kamera, po cięciu, panoramuje z ekranu małego, czarno-białego telewizora. Następnie powoli oddala się, a odbiorca dostrzega najpierw ramę ekranu, a następnie miejsce, w którym telewizor został ustawiony. Okazuje się nim niemal doszczętnie zniszczony dom – większość ścian uległa zawaleniu (rozciąga się za nimi postapokaliptyczny widok), zachowało się niewiele elementów wystroju wnętrza poza kanapą, z leżącym na niej szkieletem. Taki sposób kadrowania sugeruje, że szkielet należy do nieszczęśnika, który nie zdecydował się na zakupienie miejsca w schronie. Następnie kamera przechodzi – na zasadzie wstecznej transfokacji – do stojącego na wzgórzu mężczyzny. Jest to postać, w którą wcielił się gracz, więc obiektyw towarzyszy jej podczas eksplorowania świata i walk z mutantami. Wykorzystanie *zoomu* służy więc wizualnemu podkreśleniu rzeczywistego bohatera trailera, którym jest grywalna postać „Fallout 3”. Co istotne, warstwie wizualnej wciąż towarzyszy radosna, jazzowa muzyka – jest to piosenka „Dear Hearts and Gentle People” w wykonaniu Boby’ego Crosbego i The Bob Cats, która po raz pierwszy zarejestrowana została w 1949 roku. Jej tekst wyraźnie kontrastuje z postapokaliptycznymi widokami prezentowanymi na ekranie, nadając całości ironiczny wydźwięk.

„Fallout” w żadnym razie nie jest grą o charakterze humorystycznym – to brutalnie realistyczna produkcja z gatunku *role-play*, w której gracze prowa-

dzą bohaterów, stykających się z szeregiem sytuacji, wymagających podjęcia trudnych, etycznych wyborów. Twórcy zdecydowali się jednak stworzyć humorystyczny trailer, dzięki czemu, bez uciekania się do patosu, w dosadny sposób przedstawili absurd i bezwzględność postnuklearnego świata. Ponadto taka konwencja odwołuje bezpośrednio do gry, w której widać inspirację czasopismami fantastycznonaukowymi z lat 50. – pojawiają się w niej charakterystyczne komputery, używające lamp elektronowych, czy elektroniczna broń, przypominająca tę, którą posługiwał Flash Gordon. Idea schronu przeciwatomowego również ma swoje odzwierciedlenie w świecie rozgrywki – pierwsza odsłona serii rozpoczyna się właśnie w schronie numer 13, z którego wyrusza z misją bohater prowadzony przez gracza.

Połączenie techniki animacji z montażem fragmentów gameplaya służy więc spotęgowaniu efektu komicznego. Dokonuje się to poprzez zderzenie ze sobą dwóch odmiennych porządków obrazowania. Wykorzystanie poetyki przekazu reklamowego nie tylko wprowadza elementy humorystyczne, ale ma również charakter autoironiczny, wynikający z faktu, iż twórcy grają z konwencją perswazyjnej funkcji reklamy – autorzy sięgają po poetykę reklamy w zwiastunie, który jest przecież formą przekazu reklamowego. Jednocześnie jednak uzupełnienie pierwszej części forszpana o gameplay sprawia, iż zwiastun przestaje być tylko postmodernistyczną grą z odbiorcą, ale kieruje go na właściwe tory, jakim jest zachęcanie do nabycia promowanej produkcji. Rozwiązanie formalne polegające na montowaniu fragmentów rozgrywki w trailerze uzupełnia więc przekaz o najistotniejsze z punktu widzenia gracza informacje: prezentuje warstwę graficzną produkcji, pozwala się zapoznać ze sposobem sterowania awatarem oraz wskazuje na niektóre rozwiązania fabularne.

GATUNKOWOŚĆ ZWIASTUNÓW GIER WIDEO

Niezależnie od wykorzystanej techniki realizacji zwiastuny gier wideo, podobnie jak trailery filmowe, tworzone są zazwyczaj ze świadomością genologicznej przynależności promowanej produkcji. Konwencje gatunkowe nie tylko niosą za sobą zbiór określonych rozwiązań formalnych i dramaturgicznych, z których czerpią zwiastuny, ale również pozwalają odbiorcom zapoznać się ze specyfiką produkcji. W tym sensie wykorzystanie konwencji gatunkowej w trailerach pełni funkcję reklamową, ponieważ użytkownicy otrzymują istotne informacje odnośnie do charakteru gry i wiedzą, czego mogą się po niej spodziewać.

Strategię autorską, polegającą na zaadaptowaniu w forszpanie konwencji gatunkowej, realizują studia odpowiedzialne zarówno za produkcję gier fantastycznych („Wiedźmin 3: Dziki Gon”, CD Projekt RED), przygodowych (seria „Uncharted”, Naughty Dog), wojennych („Call of Duty”, Activision), westernów („Red Dead Redemption”, Rockstar Games), komedii („Sam & Max: Freelance Police”, LucasArts) oraz horrorów („Dead Space”, EA Redwood Shores). Ciekawie jawią się zwłaszcza zwiastuny zrealizowane w konwencji grozy ze względu na nastawienie na wywoływanie w odbiorcy konkretnych emocji. Horror należy do specyficznej odmiany kina gatunków, gdyż u jego podstawy leżą nie tylko charakterystyczne dla filmu chwytły, umożliwiające unaocznienie różnego typu koszmarów, ale również coś, co Iwona Kolasińska w swojej publikacji „Kobieta i demony. O widzu horroru filmowego”, określa mianem „istoty sztuki”²³. Ową istotę stanowi lęk, będący źródłem wszelkiego rodzaju artystycznych realizacji. Jest on emocją, na której opiera się dramaturgiczna konstrukcja produkcji realizowanych w zgodzie z omawianą konwencją. W filmach grozy zło nie ma swojego racjonalnego wyjaśnienia – istnieje niezależnie od naukowych założeń, a bohaterowie muszą się z nim konfrontować²⁴. Wzbudzająca lęk „inność” jest więc wpisana w rzeczywistość, ma immanentny charakter i do twórców należy zaprezentowanie jej w taki sposób, by wzbudziła w odbiorcy lęk. Umiejętność straszenia, przy wykorzystaniu środków filmowego wyrazu, stanowi o powodzeniu horroru, gdyż to właśnie wzbudzanie w odbiorcy lęku jest cechą dystynktywną tego gatunku²⁵.

Wykorzystanie konwencji horroru okazało się niezwykle atrakcyjne dla twórców gier wideo. Jest to znamienne, gdyż gry grozy wiążą się z innym poziomem odbioru, niż ma to miejsce w kinie – dowartościowują odbiór indywidualny w miejsce kolektywnego. Istotną staje się izolacja od otaczającego gracza świata, która skutkuje większą immersją. Ponadto w grach istnieje coś, co zasadniczo nie pojawia się w kinie – możliwość decydowania o przebiegu poszczególnych wątków²⁶. Te dwa elementy postawiły mocne fundamenty pod budowanie światów grozy w produkcjach wideo. Podobnie jak ma to miejsce w przypadku filmów, również w grach istnieje wiele odmian gatunkowych horrorów – od *survival horroru*, z jego najbardziej repre-

²³ Kolasińska 2003, s. 7.

²⁴ Hendrykowski 1994, s. 79.

²⁵ Carroll 2004, s. 31-32.

²⁶ Nikodem 2014, s. 92.

zentywnymi tytułami jak „Resident Evil” czy „Silent Hill”²⁷, przez horror przygodowy, którego dobrym przykładem jest „Amnesia: The Dark Descent”, po *horror action*, z „Dead Space” na czele. To właśnie trailer tej ostatniej gry wyraźnie czerpie z motywów właściwych konwencji kina grozy, wykorzystując szereg charakterystycznych dla niej chwytów w celu wzbudzania w odbiorcy strachu.

„Dead Space” zrealizowane zostało przez EA Redwood Shores, a jej akcja toczy się w przyszłości, kiedy to ludzie nauczyli się eksplorować przestrzeń kosmiczną. Awatar, w którego wciela się gracz, otrzymuje rozkaz zbadania sytuacji w statku na orbicie okołoziemskiej. Na miejscu okazuje się, iż załoga nie żyje, a odpowiedzialne za ten stan rzeczy są nekromorfy. „Dead Space” zostało zaprojektowane w taki sposób, by w pierwszej kolejności wzbudzać w gracz poczucie zagrożenia i osaczenia, a dopiero w następnej – zachęcać do podjęcia walki z wrogiem. Atmosfera grozy budowana jest poprzez starannie dopracowaną szatę graficzną i pieczołowicie dobraną ścieżkę dźwiękową. Do tych dwóch elementów przyłożono wagę także w trailerze gry. Forszpan produkcji ma charakter synkretyczny: w znaczącej większości został zrealizowany w technice animacji, jednak sekwencje animowane zmontowano ze znacznie krótszymi, ale jednocześnie dużo bardziej dynamicznymi, fragmentami gameplaya.

Akcja zwiastuna rozgrywa się w przestrzeni kosmicznej, na stacji badawczej, z której wysłano sygnał SOS²⁸. Na podłodze statku leżą zwłoki, a na ścianach znajdują się pospiesznie wypisane ostrzeżenia przed nekroformami (pasożyty te przypominają tytułowego wroga z serii „Obcy” – są silniejsze i zwinniejsze od ludzi, a także dążące do ich unicestwienia). W ujęcia prezentujące wnętrze statku wplecione zostały przebitki ukazujące walkę z wrogiem – te retrospektywne sekwencje są fragmentami gameplaya. Forszpan posiada charakterystyczną klamrę kompozycyjną – rozpoczyna się i kończy widokiem statku kosmicznego, zawieszono na orbicie przy księżycu.

Na fakt, iż „Dead Space” zrealizowane zostało w konwencji horroru, wskazuje między innymi ścieżka dźwiękowa. Warto podkreślić, iż na równi z dźwiękiem diegetycznym, w horrorach oddziałuje na widza dźwięk niediegetyczny, a ich staranne połączenie pozwala wykreować poczucie zagrożenia, które miałyby nieporównanie mniejszą siłę oddziaływania w przypadku ope-

²⁷ Co istotne, gry te cieszyły się taką popularnością, że doczekały się swoich filmowych adaptacji. Pierwsza odsłona „Resident Evil” została zaadaptowana w 2002 roku, a „Silent Hill” – w 2006.

²⁸ Trailer gry „Dead Space” [online]. YouTube [dostęp: 2018-04-04]. Dostępny w Internecie: <<https://www.youtube.com/watch?v=RYaJcmJgb9A>>.

rowania wyłącznie obrazem. Piosenka towarzysząca znaczącej części trailera oraz kończąca i rozpoczynająca forszpan, należy do porządku niediegetycznego. Jest to kołysanka zatytułowana „Twinkle, Twinkle”. Utwór ten – znany społeczności anglojęzycznej i kojarzony z okresem dzieciństwa – w „Dead Island” wzbudza grozę. Dzieje się tak z dwóch powodów – po pierwsze na odbiór wpływa specyficzna aranżacja, a po drugie – zestawienie z obrazem. Kołysanka w forszpanie śpiewana jest przez kobietę, która wykonuje utwór *a capella* – twórcy zrezygnowali więc ze wszelkich instrumentów, szczególnie partii fortepianowych, które przeważały w większości muzycznych interpretacji „Twinkle, Twinkle”, a miały uspakajający charakter. W analizowanym wykonaniu zamiast ścieżki muzycznej pojawia się natomiast echo – słowa wyśpiewywane przez wokalistkę zostają kilkukrotnie powtórzone, co w zestawieniu z otwartą przestrzenią kosmosu sprawia niepokojące wrażenie zapętleń w próżni. W tle daje się również słyszeć wzbierające na sile podmuchy wiatru. W momencie, gdy akcja trailera przenosi się do wnętrza statku, piosenka nadal wybrzmiewa, a echo podkreśla dramatyczną pustkę kosmicznej kapsuły, w której nie zostało się ani jedno ludzkie życie.

W budowaniu poczucia grozy i osaczenia istotną funkcję pełnią także dźwięki diegetyczne. Twórcy wykorzystują je w sekwencji wewnątrz statku, gdzie daje się słyszeć odgłosy zepsutego sprzętu, szumy oraz szmery, które skutecznie budują atmosferę niepokoju. Najbardziej jednak oddziałują na percepcję brzmienia w czasie krótkich ujęć retrospektywnych, prezentujących walkę załogi z nekromoframi. Sceny te pojawiają się zawsze nagle, po gwałtownym cięciu, a trwają – poza ostatnią, nieco dłuższą – maksymalnie kilka sekund. W ich ścieżce dźwiękowej rozróżnić można zarówno krzyki, należące do załogi, jak i partie elektronicznej muzyki – dźwięki diegetyczne, mieszają się więc z niediegetycznymi.

Wprowadzenie retrospektywnych przebitek realizuje konwencję horroru – zaskakują one odbiorcę swoją nagłością, a zaskoczenie ściśle związane jest z poetyką filmów grozy. Celem tego rodzaju chwytów, określanych mianem *jump scare*, staje się przerażenie odbiorcy. Ponadto, oprócz zaskoczenia, sceny te operują niewiadomą – można dostrzec krew i walkę załogi z wrogimi stworzeniami, ale niewiele się dowiadujemy o samych nekromorfach. Niedopowiedzenie buduje w horrorach lęk wynikający z braku wiedzy na temat prezentowanych zdarzeń.

Sceny walki w „Dead Space” są niezwykle brutalne, odwołują się swoją estetyką do podgatunku horroru jakim jest *gore*. Charakteryzuje go wywołanie w widzu uczucia lęku, poprzez prezentowanie scen przemocy w sposób

dosadny i przerysowany²⁹. Połączenie estetyki *gore* z subtelnością wcześniejszych sekwencji, udźwiękowionych niepokojącą kołysanką, sprawia jednak, iż nie jest ona dominująca i wskazuje, że to nie bezpośrednia konfrontacja z wrogiem stanie się głównym elementem gry.

Wykorzystanie określonych konwencji gatunkowych w trailerach gier digitalnych pozwala dotrzeć do szerokiego grona widzów, którzy są z konwencjami zaznajomieni: rozpoznają je i akceptują. Ponadto eksploatawanie struktur gatunkowych sprawia, iż możliwe staje się oddanie gatunkowej specyfiki produkcji, a co za tym idzie – dotarcie do takiego grona odbiorców, których dana konwencja interesuje. Tworzenie zwiastunów w oparciu o eksploatację konwencji gatunkowej, w której zrealizowana została promowana produkcja, ma więc – z jednej strony – charakter informacyjny, a z drugiej – perswazyjny. Wskazanie na genologiczną przynależność gry oraz filmu, wynika z chęci przekonania fanów danego gatunku do wybrania się na seans bądź zapoznania się z daną produkcją.

ZAKOŃCZENIE

Trailery gier wideo stanowią przykład krótkometrażowej formy filmowej, w której dzięki zastosowaniu odpowiednich środków wyrazu udaje się przekazać spójną historię, bez szkody dla jej czytelności i funkcjonalności (główną funkcją zwiastunów jest wszak nakłonienie do zakupu promowanego produktu). Jak zostało wskazane, na wykształcenie się formuły forszpanów gier wideo wpłynęła poetyka trailerów kinematograficznych. Od początku istnienia sztuki filmowej uległy one daleko idącej ewolucji, a ich współczesny kształt zdeterminował konstrukcję zwiastunów promujących gry. Takie elementy poetyki forszpanów kinematograficznych, jak: ilustracyjna muzyka, mająca wzbudzić określone emocje, głos z offu wyjaśniający historię i uspojnający przekaz, dynamiczne cięcia oraz przejścia montażowe, a także odwołanie do konwencji gatunkowej złożyły się na współczesny kształt trailerów gier digitalnych.

Odmienność forszpanów produkcji cyfrowych wynika z większej różnorodności formalnej niż dzieje się to w przypadku trailerów filmowych. Podczas gdy te pierwsze opierają się na montażu zaczerpniętych z obrazu scen, zwiastuny gier wideo są albo całkowicie niezależne od promowanego pro-

²⁹ Krzekotowski 2014, s. 63.

duktu (w przypadku wykorzystania techniki animacji), albo wykorzystują fragmenty rozgrywki, lub – najczęściej – łączą oba te porządki opowiadania. Niezależnie od przyjętej strategii twórczej forszpany gier wideo wykorzystują chwyt charakterystyczne dla trailerów filmowych, o czym między innymi świadczy realizowanie zwiastunów w zgodzie z określoną konwencją gatunkową. Nawet, jeśli zwiastuny stanowią montaż gameplaya, dzięki powyższym rozwiązaniom stają się filmowe.

We wstępie niniejszego artykułu przytoczona została pozycja Lisy Kernan „Coming Attractions: Reading American Movie Trailer”, w której autorka potraktowała trailery filmowe jako symbol współczesnej kultury konsumpcyjnej. Nie jest to nowe podejście na gruncie badań nad kulturą wizualną, gdyż od kilkunastu lat w kontekście refleksji teoretycznej nad filmem dominuje odwrót od perspektywy historycznej, skupiającej się na mnożeniu historycznofilmowych faktów, na rzecz podejścia kontekstowego, dzięki któremu rozważa się kinematografię na tle całości kultury. Przekazy filmowe dzięki swojej iluzyjności i narracyjności są – bardziej lub mniej świadomie – ilustracją współczesności, dzięki czemu stanowią doskonały punkt odniesienia do rozważań nad popkulturą. W tym kontekście rozpatrywać można również specyficzną odmianę kinematografii krótkometrażowej, jaką są zwiastuny gier cyfrowych. Forszpany nie tylko informują o produkcie stanowiącym przedmiot reklamy, ale – przede wszystkim – pozwalają przyjrzeć się współczesności poprzez analizę tendencji odbiorczych.

Wykształcenie się krótkometrażowej formy filmowej, jaką są trailery gier wideo, wskazuje, iż kinematografia stanowi zjawisko intermedialne – film przestał już być przypisany swojej pierwotnej formie kontaktu z odbiorcą, jaką jest kino, dlatego też należy rozpatrywać je w kontekście innych mediów. Refleksja filmoznawcza wkracza więc na różne obszary, wykorzystując właściwe dla siebie techniki badawcze. Jakkolwiek film od zawsze był tworem istniejącym na styku różnych przekazników, ponieważ od zawsze integrował rozmaite sztuki, jak choćby literaturę czy teatr, to jego intermedialność współcześnie staje się jeszcze bardziej wyrazista. Dzieje się tak dzięki swoistej symbiozie rozumianego klasycznie kina z nowoczesnymi technikami komputerowymi; powstają różnorodne hybrydy medialne, a jedną z takich hybryd stał się właśnie trailer.

VIDEO GAME TRAILERS. ANALYSIS OF THE FORMAL AND GENRE FEATURES

Summary

The paper focuses on formal and genre traits of video game trailers. In the first part, the author characterizes trailers to feature films, and subsequently those produced for video games. It is thus demonstrated that the latter draw on the achievement of the former, though they still differ in many respects. The section entitled “Animation technology in video game trailers” is devoted to the trailer for *Cyberpunk 2077*, in which the author distinguishes the cinematic devices and at the same time highlights the elements which have no equivalent in film-related productions. The next example, i.e. *Game of Thrones*, serves to demonstrate how persuasion operates in trailers featuring fragments of gameplay, whereas the section entitled “The syncretic approach: animation and gameplay” explains the reasons behind using both techniques in trailers. Further analysis, concerned with the trailer to *Fallout 3*, outlines the effects produced when the style characteristic of advertising is employed in a trailer. Finally, the author discusses the genres of video game trailers, showing the means and the aims involved in the strategy of constructing trailers, which consists in exploiting genre conventions. Ultimately, the analysis demonstrates that although video game trailers evolved from film trailers, they elaborated on their particular poetics by introducing structural innovations.



Il. 1. „Cyberpunk 2077” – *slow motion* i zbliżenie na protagonistkę



Il. 2. „Cyberpunk 2077” – plan pełny z fragmentem cyberpunkowej przestrzeni miejskiej



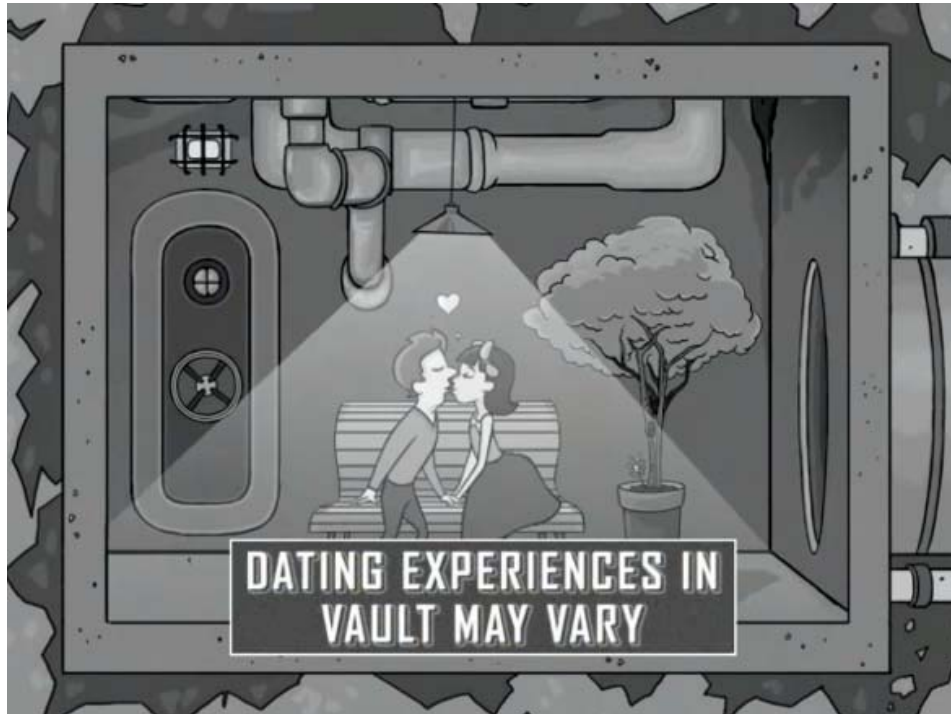
Il. 3. „Cyberpunk 2077” – wykorzystanie konwencji reportażu telewizyjnego



Il. 4. „Fallout 3” – wykorzystanie poetyki reklamy (ujęcie w kuchni)



Il. 5. „Fallout 3” – wykorzystanie poetyki reklamy (ujęcie z akwizytorem, zachęcającym do zakupu miejsca w schronie przeciwoatomowym)



Il. 6. „Fallout 3” – kadr z sekwencji animowanej



Il. 7. „Dead Space” – animowane ujęcie otwierające z kołysanką „Twinkle, twinkle” w tle



Il. 8. „Dead Space” – ujęcie z fragmentu gameplaya

Wszystkie kadry zostały zaczerpnięte z trailerów zamieszczonych na następujących kanałach YouTube’owych:

„Cyberpunk 2007”: <<https://www.youtube.com/watch?v=P99qJGrPNLs>>

„Fallout 3”: <<https://www.youtube.com/watch?v=iYZpR51XgW0>>

„Dead Space”: <<https://www.youtube.com/watch?v=RYaJcmJgb9A>>

Bibliografia

- Brock B. 2014, Watch: The History Of Movie Trailer Explained in 15 Minutes [online].
Indiewire [dostęp: 2016-12-05]. Dostępny w Internecie: <<http://www.indiewire.com/2014/03/watch-the-history-of-movie-trailers-explained-in-15-minutes-87758/>>.
- Carroll N. 2004, Filozofia horroru albo paradoksy uczuć, Gdańsk.
- Connor S. 1997, Postmodernist Culture: An Introduction to Theories of the Contemporary, New Jersey.
- Hendrykowski M. 1994, Słownik terminów filmowych, Poznań.
- Houwen J. 2017, Film and Video Intermediality: The Question of Medium Specificity in Contemporary Moving Images, Londyn.
- Johnston K.M. 2009, Coming Soon: Film Trailers and the Selling of Hollywood Technology, North Carolina.
- Kernan L. 2004, Coming Attractions: Reading American Movie Trailer, Texas.
- Kolasińska I. 2003, Kobieta i demony. O widzu horroru filmowego, Kraków.
- Krzekotowski M. 2014, Absurd w japońskich filmach gore – stylistyka ero-guro-nonsensu [w:] B. Fiołek-Lubczyńska, A. Barczyk, R. Nolbrzak (red.), Spotkania z gatunkami filmowymi. Horror, Łódź, s. 63-68.
- Menache A. 2000, Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games, San Diego.

- Mostowska J. 2006, Zwiastun: fragment historii kina, jeden z gatunków filmowych, element kultury filmowej, *Kwartalnik Filmowy*, 56, s. 181-189.
- Nikodem M. 2014, Silent Hill jako propozycja realizacji cech gatunkowych konwencji horroru w grach komputerowych – studium komparatystyczne [w:] B. Fiołek-Lubczyńska, A. Barczyk, R. Nolbrzak (red.), *Spotkania z gatunkami filmowymi. Horror*, Łódź, s. 87-98.
- Perron B. 2004, Sign of Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games [online]. Researchgate [dostęp: 2016-12-11]. Dostępny w Internecie: <https://www.researchgate.net/publication/228796927_Sign_of_a_threat_The_effects_of_warning_systems_in_survival_horror_games>.
- Rewers E. 2005, *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Kraków.
- Szczęsna E. 2001, *Poetyka reklamy*, Warszawa.
- Szeja J.Z. 2012, Narracyjne gry fabularne i ich komputerowe odpowiedniki: między kulturą słowa a kulturą digitalną [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków, s. 29-38.
- Walkiewicz M. 2009, Tajemnice filmowej gry wstępnej, *Film*, 1, s. 58-61.