



CIAŁO LARY CROFT

PARODIA I GRY WIDEO

TOMASZ Z. MAJKOWSKI



Przedmiotem niniejszych rozważań jest jedna z najbardziej wpływowych serii gier wideo w historii elektronicznej rozrywki, ostatnio rozdzielona na dwie wyraziste części (w istocie można ich wyróżnić nawet trzy, dwie są jednak stosunkowo podobne). Stanowiła ona wielokrotnie zarówno przedmiot analizy, jak i wygodny przykład ilustrujący rozmaite spostrzeżenia i wnioski o charakterze ogólniejszym; znakomita większość z nich prowadzona była jednak z bardzo podobnych perspektyw, a spór, jaki seria *Tomb Raider*¹ prowokowała, odnosił się nie tyle do optyk badawczych, ile do ocen moralnych.

¹ *Tomb Raider*, Core Design, 1996 i kolejne.



Ze względu bowiem na prowokujący erotycznie wygląd głównej bohaterki, Lary Croft, dotyczył pytania, czy gra dostarcza silnej postaci kobiecej i w związku z tym realizuje (rozumiane niekiedy dość prostacko) postulaty feministyczne, czy też stanowi jaskrawy przykład uprzedmiotowienia kobiety w grze wideo. Spór ten streszczają poręcznie Jon Dovey i Helen W. Kennedy, umieszczając go na szerokim tle refleksji o grach wideo².

Mój cel jest nieco podobny, z tym że zamierzam posłużyć się przykładem serii *Tomb Raider* do zilustrowania koncepcji teoretycznej, którą daje się odnieść do większości gier wideo – postępuję zatem dość, jak sądzę, podobnie jak dotychczasowi analitycy gry. Nie mam jednak zamiaru odnosić się do perspektyw feministycznych (to zadanie wydaje mi się wykonane), a seksualność Lary Croft spróbuję opisać nieco innymi kategoriami. Problem bowiem stanowić będzie nie tyle relacja bohaterki wobec społecznych konstruktów płci, ile wobec narracji przygodowej oraz gatunków gier, do których seria *Tomb Raider* odnosiła się pierwotnie, i zmiana perspektyw zaproponowana w najnowszej jej części.

Seria zadebiutowała w roku 1996 na komputerach osobistych i konsoli Sony Playstation, wprowadzając cały szereg innowacji: swobodną kamerę umieszczoną nieco za plecami centralnej postaci, trójwymiarowe środowisko, które można było stosunkowo swobodnie eksplorować, nowy sposób wprowadzania materiałów filmowych w obręb gry oraz charakterystyczną główną bohaterkę. W efekcie, wraz z opublikowanym w tym samym roku *Resident Evil*, okazała się przełomowa tak technicznie, jak i narracyjnie, otwierając epokę dynamicznych gier trójwymiarowych pozostających w ścisłym związku z kinem. W wypadku *Tomb Raidera* obszar tego aliansu wydaje się oczywisty. Centralna bohaterka, Lara Croft, jest wprawdzie brytyjską arystokratką, ale i światowej sławy podróżniczką, penetrującą zagubione ruiny oraz badającą zjawiska z zakresu paranauki. Ścisłe związki narracji z Kinem Nowej Przygody, szczegól-

nie z serią przygód Indiany Jonesa, zasygnalizowane zostają już w pierwszej scenie, kiedy Lara składa autograf na swojej książce, której tytuł, *Adventurer!*, zapisany jest za pomocą typografii właściwie identycznej z używanym w logotypie filmowego punktu odniesienia. W dalszych partiach gry bohaterka zajmuje się pokrewną wobec Indiany Jonesa działalnością, to jest bada zagubione ruiny w poszukiwaniu mitycznych artefaktów, mierząc się nie tylko z naturalnymi niebezpieczeństwami, ale i rozpracowując pradawny spisek, którego korzenie sięgają Atlantydy.

W skonstruowanej w ten sposób ramie narracyjnej, przedstawionej przede wszystkim za pomocą filmów, odbywa się rozgrywka eksponująca jeden tylko aspekt opisanej konwencji – penetrację ruin pełnych pułapek, zagadek i przeciwników (w pierwszych częściach – zazwyczaj zwierząt, choć w każdej kolejnej liczba ludzkich oponentów wzrasta). Zadaniem gracza (i Lary) jest znaleźć właściwą drogę, niekiedy rozwiązując przy tym proste zagadki, do czego przydaje się spostrzegawczość. Większą trudność sprawia zatem nie tyle poszukiwanie przejścia, ile umiejętna nawigacja: dobrze wymierzone skoki, wystrzały czy bieg. W ten sposób ujawnia się drugie podstawowe źródło, tym razem ściślej związane z kulturą gier komputerowych, czyli gra platformowa – zapoczątkowany przez *Donkey Kong* gatunek, w którym grający ma dotrzeć do końca planszy, biegnąc, skacząc, unikając przeciwników i niekiedy rozwiązując zagadki. Od klasyki takich produkcji, gier w rodzaju *Super Mario Bros* czy *Prince of Persia*, różni zatem *Tomb Raidera* przede wszystkim ściślejszy związek z narracją filmową i mocniejsze, realistyczne (choć w istocie – konwencjonalne) uzasadnienie dla obecności skomplikowanych, wymagających ekwilibrystyki przestrzeni.

Trzecim istotnym komponentem jest kreacja centralnej postaci, budzącej zarówno entuzjazm, jak i konsternację swoją ostentacyjną kobiecością³.

² J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, przekł. T. Macios, A. Oksiuła, Kraków 2011.

³ Zob. H.W. Kennedy, *Lara Croft – Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*, „Game Studies” 2(2)/2002, <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/> (26.02.2015).

Przesadnie sprawna fizycznie, zaprojektowana z ogromnym lekceważeniem dla praw anatomii, ubrana w szorty i obcisły podkoszulek bohaterka odznacza się błyskotliwą inteligencją oraz brutalnością: wielokrotnie eliminuje przeciwników z pomocą umieszczonych na odsłoniętych udach pistoletów, a w dalszej partii pierwszej części gry (oraz kolejnych) korzysta z coraz potężniejszego uzbrojenia. W ogóle nie waha się przed używaniem przemocy, którą gra prezentuje jako słuszny sposób rozwiązywania problemów, pod warunkiem że jej przedmiot stanowi dla Lary zagrożenie. W ten sposób bohaterka realizuje model heroiny popularny w telewizji lat 90. i reprezentowany przez takie postaci, jak Buffy, pogromczynie wampirów, czy Xena, wojownicza księżniczka – obydwie zarówno atrakcyjne fizycznie, co kamera z lubością podkreśla, jak i zabójczo skuteczne⁴.

Pomimo tak wyraźnych związków z kinem i telewizją *Tomb Raider* nie jest wyłącznie przekładem konwencji przygodowej na język gier wideo – tego rodzaju próby podejmowano wszakże już wcześniej. Dochodzi bowiem do szeregu zniekształceń, częściowo wymuszonych przez praktykę użytkowania i silnik gry, które powodują, że seria nie tyle adaptuje, ile parodiuje swoje źródła. I ten właśnie gest wydaje mi się nie tylko istotny dla zrozumienia sensu i sukcesu serii, ale także ważny dla kultury gier wideo w ogóle. Jednak parodia niekoniecznie ma tu charakter satyryczny i, jak sądzę, nie zawsze jest zupełnie uświadomiona, choć niektóre zachowania i wypowiedzi Lary świadczą o ironicznym stosunku tekstu do konwencji zupełnie wprost.

Najbardziej rzucające się chyba w oczy odstępstwo od konwencji filmowej to zwielokrotnienie przestrzeni podziemnych korytarzy, multiplikacja pułapek i zagadek kosztem redukcji pozostałego materiału, pojawiającego się w grze marginalnie. Usunięty zostaje zupełnie wątek kontaktu z egzotyczną kulturą, tak istotny w stanowiącej prototyp tego rodzaju opowiadania powieści Henry'ego Ri-

dera Haggarda *Kopalnie Króla Salomona* (pierwotnie wydruk w 1885 r.). Jego zbyteczność bardzo dobitnie podkreśla śmierć tubylczego przewodnika Lary, którego w pierwszej scenie gry pożerają wilki. W ten sposób świat zredukowany zostaje do szeregu korytarzy, które w kontekście kulturowym mają wymiar wyłącznie estetyczny. Poszukiwany artefakt jest produktem fantazji twórców, choć konwencja nakazuje, by obiektem pościgu uczynić przedmiot o dużej wadze kulturowej (najlepiej związany z tradycją biblijną). Ten opróżniony świat zamieszkują przede wszystkim zwierzęta i to im Lara próbuje odebrać elementy atlantydzkiego amuletu. Ich rozmieszczenie jest czysto arbitralne (w Grecji bohaterka eliminuje lwy i goryle), są agresywne i zastępują innych strażników skarbów – ludzie przeciwnicy to konkurenci Lary usiłujący wydrzeć jej zdobycz. W ten sposób gra wyolbrzymia i eksponuje zasadę archeologicznej narracji przygodowej, w której przedstawiciele cywilizowanego świata konkurują o skarby ukryte na terytorium niedoceniających ich dzikusów, tu zastąpionych przez bezrozumne zwierzęta. Indiana Jones posiada moralną legitymację, by skraść złotego idola w pierwszej scenie *Poszukiwacze zaginionej Arki*⁵, ponieważ potrafi oszacować jego muzealną wartość.

Z tą właśnie motywacją gra ironicznie Lara Croft, która w przeciwieństwie do filmowego bohatera – choć często z nim zestawiana (jeden z krytyków określił ją nawet mianem „Indyana Jonesa posiadającego biust”⁶) – nie jest delegatem świata akademickiego, pragnącego ocalić bezcenny relikwiarz przed barbarzyńcami i prywatnymi kolekcjonerami. Podróżuje dla kaprysu, nie posiada formalnej legitymacji – tytuł sugeruje wprost, że rabuje grobowce. Zajmuje się teoriami wyśmiewanymi przez środowisko akademickie (książka, która się pojawia w pierwszej scenie, dotyczy Wielkiej Stopy), korzystając ze swojej uprzywilejowanej pozycji społecznej. Jako milionerka-dyletantka poświęca czas i energię na

⁵ *Poszukiwacze zaginionej Arki*, reż. S. Spielberg, USA 1981.

⁶ D. Zyrko, *Tomb Raider: The Last Revelation*, IGN, <http://uk.ign.com/articles/1999/12/04/tomb-raider-the-last-revelation-3> (26.02.2015).

⁴ Zob. G. Jones, *Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes and Make Believe Violence*, Nowy Jork 2002.

poszukiwanie wrażeń oraz zaspokajanie pasji kolekcjonerskiej, która wydaje się ważniejsza niż, dajmy na to, los zagryzionego przez wilki przewodnika. Gra w ten sposób nie tylko ze skłonny do przygód archeologiem, ale i z toposem heroicznego milionera, którego najdobitniejszym popkulturowym wcieleciem jest Bruce Wayne (a który znajduje licznych krewniaków przede wszystkim w prozie popularnej amerykańskiego Dwudziestolecia⁷). Parodia nie polega tu zatem wyłącznie na zamianie płci, towarzyszy jej również zmiana motywacji, osadzenia społecznego oraz stosunku do nauki.

Decyzja o wprowadzeniu zwierzęcych przeciwników, niezależnie od tego, czym motywowana, ma jeden jeszcze rezultat: choć daje się wpisać w szereg walczących bohaterki telewizyjnych lat 90., Lara różni się od nich zdecydowanie *modus operandi*. Najślawniejsze seriale prezentują postaci preferujące walkę wręcz o bogatej choreografii, możliwą wyłącznie wtedy, gdy oponent posługuje się podobną techniką. Heroina *Tomb Raider* nie walczy wręcz wcale – posługuje się dwoma pistoletami, którymi eliminuje przeciwników szybciej i drastyczniej. Nie tylko czyni ją to postacią jeszcze bardziej brutalną, ale wydaje się stanowić komentarz do poprzedzających wyliczone bohaterki, popularnych i uzbrojonych po zęby herosów kina i telewizji lat 80. oraz – co widoczne w choreografii scen strzeleckich – do fascynacji uzbrojeniem charakterystycznym dla kina azjatyckiego, które miało swoje odbicie w efektywnych strzelaninach w filmach Johna Woo czy trylogii *Matrix*.

Istnieje jednak szereg różnic pomiędzy bohaterkami telewizyjnego kina akcji a Larą Croft. Abstrahując od najoczywistszej (i najlepiej opisanej), to jest faktu, że jej ruchami zarządza gracz⁸, istotną kwe-

stią jest permanentne zagrożenie śmiercią. O ile heroiny serialowe (i bohaterowie filmowi) z większością opresji wychodzą zwycięsko, o tyle w poetyce gry wideo gracz, a wraz z nim Lara, doznaje serii porażek kończących się śmiercią i wczytaniem ostatniego stanu gry. Bohaterka może zatem skrócić kark, spadając z ogromnej wysokości, zginąć rozszarpana przez zwierzęta, spłonąć, utonąć, a nawet zamienić się w złoty posąg, dotknięta dłonią króla Midasa. Żadna z tych śmierci nie jest oczywiście permanentna, gra powraca do ostatniego punktu zapisu i pozwala spróbować podjąć wyzwanie jeszcze raz. Sam jednak fakt jej uciążliwej powtarzalności wydaje się mieć dwie konsekwencje. Po pierwsze, podkreśla napięcie pomiędzy częścią filmową gry, w której Lara jest zawsze triumfatorką, a rozgrywką jako czymś jakościowo i narracyjnie różnym: na poziomie gry odbywa się rodzaj próby znajomości konwencji archeologiczno-przygodowej, gracz musi sprostać regułom gatunku (w ostatniej chwili chwycić się krawędzi, sprytnie pozbywać się przeciwników, rozwiązywać starożytne zagadki), by kontynuować grę. Po wtóre, unaocznia materialność, cielesność Lary, która z jednej strony czyni ją istotą śmiertelną, z drugiej – umieszcza w niekończącym się cyklu odradzania. Powaga konsekwencji, determinacja bohaterki, niepowtarzalność jej przygody zostają w ten sposób zakwestionowane.

Takich mechanicznych wyolbrzymień jest zresztą znacznie więcej. Są oczywiście skutkiem ograniczeń możliwości medium: wachlarz reakcji bohaterki zależy od efektywności silnika gry, możliwe do przedstawienia przygody i przeszkody są zaś limitowane dostępnymi reakcjami. Dlatego, wbrew deklarowanej konwencji *Tomb Raider* nie oferuje nowej podniety, wciąż powracając do tych samych, mechanicznie powtarzanych rozwiązań. Lara wspina się, skacze, strzela do zwierząt, by następnie ponownie się wspiąć, skoczyć i zastrzelić zwierzę. Wzrastający stopień trudności, konieczny, by utrzymać zainteresowanie gracza, skutkuje zwielokrotnieniami: trzeba skakać dalej, wspinać się wyżej i zwalczać groźniejsze drapieżniki (z których najstraszniejszy jest tyranozaur, ironicznie nawiązujący do klasycznego romansu zaginionego

⁷ Tu wyróżnia się szczególnie stworzony przez Lestera Denta Doc Savage, milioner i filantrop, zajmujący się niekiedy odzyskiwaniem zagubionych skarbów pradawnych cywilizacji.

⁸ Fakt ten służył niekiedy do redukcji doświadczenia gry wyłącznie do aspektu sprawczości, z pominięciem warstwy estetycznej. Zob. E. Aarseth, *Genre Trouble, Narrativism and the Art of Simulation*, [w:] N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (red.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge 2004, s. 45–55.

świata⁹). W tej monotonii, która się zbiega z deklaratywną na poziomie narracyjno-estetycznym różnorodnością atrakcji, ujawnia się najistotniejszy element parodystycznego założenia gry.

By skonstruować reguły i opisać możliwe dla rozgrywki interakcje, należy wyizolować toposy najbardziej charakterystyczne dla gatunku narracyjnego, który poziom rozgrywki stara się odtworzyć. Następnie zestawione zostają w zamknięty system, za którego pomocą realizowana będzie rozgrywka. Innymi słowy, postać pod kontrolą gracza wykonuje bezustannie najbardziej typowe dla bohaterów gatunku czynności, które z konieczności ulegają groteskowemu zwielokrotnieniu. Towarzyszy temu prowadzona równoległe, znacznie bardziej zniuansowana, ale uzależniona od możliwości systemu rozgrywki fabuła realizowana językiem kina. Nie tylko zatem sam akt translacji jest zbieżny z modelem konstruowania literackiej parodii, służy też za bieżący kontrapunkt odtwarzanej historii, unaoczniając jej sztuczność i konwencjonalność. Stąd też tego rodzaju przekładowi znacznie lepiej poddają się silnie skonwencjonalizowane gatunki¹⁰, o czytelnych i łatwo powtarzalnych zasadach. Dlatego właśnie sędzę, że natura gier wideo o nastawieniu narracyjnym wydaje się w istocie parodystyczna.

Kod ten pozwala, jak myślę, zinterpretować groteskowo erotyczne ciało Lary Croft. Bohaterka ma przesadnie obfity biust, ogromne, wydęte wargi, zbyt wąską talię, za szerokie biodra. W ten sposób gra nie tylko parodiuje stereotypową rolę postaci kobiecych w narracji przygodowej, ale w ogóle zwraca uwagę na erotyczno-cielesny wymiar elektronicznej rozgrywki. Cielone zaangażowanie gracza, konieczne, by wprawić ciało Lary w ruch, zostaje podkreślone przez – nieważne, jak bardzo skuteczne – wprowadzenie elementu pożądania, a niepozostawiająca wątpliwości ostentacja wizerunku Lary wchodzi w dialogiczną

relację zarówno ze sposobem prowadzenia rozrywki, to jest wątkiem gimnastyczno-bojowym, jak i z przesadną męskością prototypowego bohatera narracji przygodowej. Wpisuje się zresztą w tradycję podobnie parodystycznych ujęć, z których gry korzystają nader chętnie – erotyczną atrakcyjność w wydaniu męskim parodiuje przecież i muskularny, arcy-męski Duke Nukem, i Mario, wąsaty i brzuchaty hydraulik ratujący księżniczkę w grze *Super Mario Bros.*

Należy jednak zauważyć, że *Tomb Raider* nie jest wyłącznie satyrą na kino przygodowe – stanowi autonomiczną, pełnoprawną propozycję gry, w którą można grać, angażując się emocjonalnie. Świadczy o tym wierna grupa niezmiernie oddanych miłośników serii i postaci Lary Croft¹¹. Pozycja gracza, jego dwuznaczna relacja z bohaterką, której ruchy przecież kontroluje (i która stanowiła pretekst do interesujących analiz normy genderowej¹²), oraz zaangażowanie somatyczne niweluje ironiczny dystans. Grający akceptuje wyolbrzymiony, dziwaczny świat gry i w jakiś sposób w nim współuczestniczy, wraz z Larą demoluując nie tylko podziemia i przeciwników, ale także – przede wszystkim – trwałość narracyjnej konwencji, gdyż również jego aktywność unaocznia dialogiczne napięcie między zasadami gry a płaszczyzną opowiadania. Przykładowo to, co w perspektywie narracyjnej jest aktem szaleńczej odwagi – skok nad przepaścią czy wspinaczka po skalnych ścianach – w perspektywie rozgrywki wymaga zimnej kalkulacji. Chwile, w których emocje Lary są szczególnie intensywne (tj. podczas filmów), to momenty, kiedy chwilowo wyłączony z rozgrywki gracz może się zrelaksować czy zdystansować. To wreszcie, co w narracji niemożliwe (czyli śmierć Lary), jest na poziomie zaangażowania gracza źródłem frustracji, zdarza się bowiem zbyt często. Analogiczny kontrast pojawia się także wtedy, gdy gracz nie potrafi rozwiązać zagadki – akcja, która powinna gnać naprzód, zamiera wówczas w miejscu, do czasu, aż grający odkryje właściwe rozwiązanie.

⁹ Dinozaury pojawiają się podczas penetrowania Ameryki Południowej, gdzie osadzona jest akcja powieści Arthura Conan Doyle'a *Zaginiony świat* z roku 1912.

¹⁰ W wypadku parodiowania cyklu przygód Indiany Jonesa sytuacja jest o tyle perwersyjna, że cykl ten balansuje na granicy parodii i nostalgicznego pastiszu przedwojennego kina i powieści przygodowej.

¹¹ Ich stosunek do postaci relacjonuje Esther MacCallum-Stewart, zob. E. MacCallum-Stewart, „**Take That, Bitches!**” *Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives*, „Game Studies” 14(2)/2014, <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart> (26.02.2014).

¹² Zob. H.W. Kennedy, *Lara Croft...*, op. cit.

Dlatego satysfakcja, którą zapewnia rozgrywka, wydaje mi się ambiwalentna. Z jednej strony, powtarzając narracyjne gesty fabuły przygodowo-archeologicznej, gracz ma wrażenie doświadczania takiej właśnie przygody. Z drugiej – satysfakcja jest rezultatem skutecznego oporu, poprawnej identyfikacji konwencjonalnych chwytów i aktywnego ich przezwyciężania. W ten sposób sparodiowany przez *Tomb Raidera* gatunek zostaje przewrotnie odnowiony – funkcja parodii wydaje się zatem ciężać, choć dość łagodnie, w stronę karnawałowej destrukcji i odnowienia¹³.

Kolejne części serii początkowo powielają gest pierwszej gry, stopniowo go intensyfikując – na przykład każda kolejna poprawia wygląd biustu Lary, wprowadza coraz więcej możliwych kostiumów czy zwiększa dostępny arsenał broni. W pewnym momencie potencjał parodystyczny serii zaczął jednak ulegać wyczerpaniu. W rezultacie powstała gra *Tomb Raider: Angel of Darkness*, która próbowała zmienić konwencję na thriller szpiegowski, nie zdołała jednak równie sprawnie wydobyć cech szczególnych tego gatunku i poniosła tak komercyjną, jak i artystyczną porażkę. Spowodowało to próbę odnowy serii za pomocą części autoparodystycznych, odnoszących się już nie do nieco zapomnianego w pierwszej dekadzie XXI wieku kina przygodowego, ale do uprzednich części – przykładowo w grze *Tomb Raider: Underworld* Lara Croft może posługiwać się miotaczem środków uspokajających, by czasowo obezwładniać zwierzęta, ale ich nie zabijać. Ironia jest tu szczególnie dotkliwa, ponieważ broń ta jest znacznie mniej skuteczna w konfrontacji z ludźmi, których bohaterka musi eliminować za pomocą konwencjonalnych środków. Te zabiegi spotkały się jednak raczej z umiarkowanym entuzjazmem graczy i krytyki, zwłaszcza że nad zabiegami parodystycznymi dominować zaczął pastisz: automatyczne, beznamienne powtórzenie znanych rozwiązań¹⁴.

Stąd też próba całkowitego przekształcenia serii, którą podjęto w roku 2013. Powrócono do pierwotnego tytułu, odmłodzono bohaterkę i zaproponowano nowy początek gry. Lara Croft bierze tu udział w pierwszej ekspedycji archeologicznej, działając tym razem w obrębie struktur akademickich (zostanie zdradzona przez własnego promotora). Jest niedoświadczona, przestraszona i zdesperowana – miejsce ironicznych komentarzy wygłaszanych z nienagannym brytyjskim akcentem zajmują słowa otuchy kierowane do samej siebie. Oddzielona od pozostałych uczestników wyprawy, samotna, zziębnięta dziewczyna otrzymuje twardą szkołę życia: stopniowo uczy się przetrwania w głuszy oraz sztuki zabijania – początkowo zwierząt (niewinnych jelonków), by następnie zacząć zabijać ludzi. Czy, ściślej rzecz biorąc, mężczyźni.

Sposób prowadzenia fabuły ponownie odnosi się do wzorców kinowych, i to jeszcze bardziej niż w poprzednich częściach. Jest to jednak kino nowego wzoru, eksponujące wyczerpujący, cielesny aspekt przygody i pieczołowicie unikające rozwiązań humorystycznych (to model, który pojawił się w kinie wojennym po sukcesie *Szeregowca Ryana* i rozpowszechnił wśród innych gatunków). Podstawowym punktem odniesienia wydaje się jednak serial telewizyjny *Zagubieni*, fabuła bowiem osadzona jest na wyspie zamieszkałej przez tajemnicze plemię dziwnych rozbitków, uwydatnia relacje między postaciami, a nawet wprowadza tak charakterystyczne dla tegoż serialu retrospekcje. Konwencja ta znów zostaje sparodiowana: wysiłek grupowy zastąpiony zostaje indywidualnymi staraniami Lary, desperackie próby ocalenia przynoszą groteskowo ponure rozwiązania, a zorganizowana i higieniczna społeczność serialowych Innych, którzy do pewnego momentu udają dzikusów, zastąpiona zostaje bandą brodatych i brudnych dzikich.

Podobnie przeprojektowane zostaje ciało Lary. Jej sylwetka i ruchy zbliżają się do realnych wzorców anatomicznych, choć bohaterka wciąż pozostaje atrakcyjna. Zamiast zwracać uwagę na cielesność

¹³ Zob. M. Bachtin, *Twórczość Franciszka Rabelais'go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, przekł. A. i A. Goreniewie, Kraków 1975.

¹⁴ Pracę pastiszu rozumiem tu podobnie jak Fredric Jameson. Zob. F. Jameson, *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przekł. M. Plaza, Kraków 2011.

za pomocą groteskowego przerysowania, gra posługuje się zatem inną metodą – manifestacyjną brutalnością. W pierwszych scenach gry Lara zostaje kolejno: podtopiona, ogłuszona, przypalona i, na koniec, przebita na wylot metalowym prętem. W następnych partiach wielokrotnie cierpi straszliwe katusze, krwawi, potyka się, traci oddech. Nadto bezustannie zagraża jej męski dotyk: co jakiś czas znikąd pojawia się brodaty, zaniedbany osobnik, który usiłuje bohaterkę oblać – należy go jak najprędzej wyeliminować. Reszta przeciwników to podobnie szpetni (niekiedy też groteskowo zdeformowani) mężczyźni uzbrojeni w broń palną. Tych Lara morduje za pomocą szerokiego wachlarza broni, spośród której najskuteczniejszy jest łuk. Ten pozwala zabijać cichcem, tak by nie dać nieprzyjacielowi szans na obronę.

Ten wątek zasługuje na szczególną uwagę. Uważam, że prowadzone w ten sposób fabuła i rozgrywka najnowszej części nie tylko wprowadzają nową, bliższą filmowemu realizmowi (rozumianemu jako ostentacyjna brutalność) poetykę, ale także bezpośrednio parodiują dyskurs teoretyczny na temat serii. Lara nie tylko zostaje przekształcona tak, by spełnić stawiane przez krytykę postulaty, lecz odbywa też ironiczną edukację w nienawiści do mężczyzn, w których uczy się rozpoznawać wyłącznie wrogów (jedyne męski sojusznik Lary, który wychodzi z wyspy cało, to tęgi jamajski kucharz, a więc postać uosabiająca dwa stereotypy wykluczenia). Co więcej, najpierw ratuje przed zakusami płci przeciwnej samą siebie, a potem, kiedy już się wyemancypuje, przystępuje do ocalenia mniej energicznej koleżanki.

Nie sądzę, by ten efekt był świadomą deklaracją światopoglądową autorów, zachodzi jednak mechanizm, który opisałem powyżej – wprowadzenie postulatów emancypacyjnych w obręb zasad rozgrywki prowadzi do eskalacji ich najbardziej charakterystycznych postulatów w izolacji od kontekstu, a wielokrotne powtarzanie połączone z rosnącym poziomem trudności powoduje groteskowe wyolbrzymienie, skutkujące (jak sądzę, mimowolnym) ujęciem parodystycznym. Nie

sprawia on też, że *Tomb Raider* staje się grą nieudaną. Z pewnością jednak nie unika groteskowej przesady i wątków karnawałowych, choć stara się podawać je w tonacji *tenebrae*. Oddala się jednak od wesołego, samoświadomego tonu pierwszych części na rzecz postulatów, które język marketingu gier opisuje jako „dojrzałość”, czyli łączy przymoc z fizycznymi oznakami cierpienia i inwestuje więcej energii w eksponowanie psychologicznej strony centralnej postaci. W ten sposób traci łączność z odnowicielskim śmiechem, będącym efektem parodii karnawałowej. Przy wszystkich tych zastrzeżeniach pozostaje jednak groteskową narracją parodystyczną, gdyż właściwość ta, jak sądzę, charakterystyczna jest dla wszystkich gier wideo, które unikają prostego, pastiszowego powielenia.