

Sposoby funkcjonowania odniesień intertekstualnych oraz konsekwencje remediacji formuły gatunkowej westernu w grze *Call of Juarez*

Pod koniec lat 70. poprzedniego stulecia western, jeden z najstarszych gatunków filmowych, znalazł się w kryzysie, który trwa do dzisiaj. Najczęściej doszukiwano się socjologicznych przyczyn tego stanu rzeczy. Western miał w latach 60. i 70. dokonać nieświadomej autodestrukcji, negując rudymen tarne elementy swojej konwencji gatunkowej, takie jak chociażby opozycja binarna dobro – zło. Przekształcając formułę gatunkową westernu oraz czyniąc ją środkiem do komentowania specyficznej sytuacji społeczno-politycznej (na przykład wojny w Wietnamie) – reżyserzy tacy jak Samuel Peckinpah czy Arthur Penn, mieli zanegować te elementy gatunku, które były gwarantem jego żywotności [por. Legutko, 1994, 203–209].

W chwili obecnej gatunek ten jest zjawiskiem efemerycznym. Bardzo rzadko producenci hollywoodzcy decydują się na finansowanie westernów *sensu stricto*. Wyjątkami są filmy, powstające z inicjatywy reżyserów o określonej renomie, takich jak Clint Eastwood czy bracia Coen. Wydaje się, że w tej sytuacji również i tworzenie gier komputerowych utrzymanych w tej konwencji jest bardzo ryzykowne.

Niezwykle często rynek elektronicznej rozrywki stara się odpowiedzieć na popularność danego trendu kinowego. Przykładem może być chociażby *Szeregowiec Ryan* (1998) Stevena Spielberga, i niezwykle swego czasu popularny serial stacji HBO – *Kompania braci* (2001). Powodzenie, jakim za sprawą owych dwóch tytułów, cieszył się wśród ówczesnej widowni nowy sposób pokazywania II wojny światowej, zostało błyskawicznie i z zyskiem wykorzystane przez twórców gier. Przykładem są, przede

wszystkim pierwsze gry z serii *Medal of Honor* [2015, Inc., 2001] oraz *Call of Duty* [Infinity Ward, 2003], w których poszczególne misje były wzorowane na filmie Stevena Spielberga bądź na wspomnianym wyżej serialu.

Genealogia powstania gry *Call of Juarez* [Techland, 2006] jest jednak zupełnie inna. Brak żywotności westernu w tamtym okresie był podstawowym czynnikiem, który zwiększał ryzyko inwestowania w ten projekt. Mimo to, gra odniosła sukces i doczekała się aż trzech kontynuacji. Sądzę, że przyczyna tego stanu rzeczy tkwi w sposobie funkcjonowania w niej odniesień intertekstualnych oraz remediowania formuły gatunkowej westernu filmowego¹.

Pierwsze istotne zapożyczenia z filmowych westernów znajdziemy w fabule gry. Jest ona dosyć prosta. Pastor Ray, dawniej okrutny bandyta i rewolwerowiec, postanawia pomścić brutalne morderstwo swojego brata i jego żony. Głównym podejrzanym o dokonanie tej zbrodni jest Billy – pasierb zmarłego brata, który był przez pastora widziany na miejscu zdarzenia. Ray rusza więc w szaleńczą pogon za Billym. W jej trakcie, przy pomocy rewolwerów, wymierza sprawiedliwość bardzo dużej ilości ludzi. Mówi o sobie, że jest „mieczem pańskim”, który dokonując zemsty, wypełnia wolę bożą.

Pojawiający się tutaj motyw zemsty, pełniący rolę głównego motoru napędowego fabuły, nie jest rzecz jasna w westernie niczym nowym. Towarzyszył mu praktycznie od początku istnienia tego gatunku. Warto jednak zwrócić uwagę na postać, która w toku rozgrywki chce tej zemsty dokonać. Pastor/mściciel wyraźnie ewokuje konkretny film – *Niesamowitego Jeźdźca* (1985) Clinta Eastwooda. Również i tam, protagonista był – obdarzonym „nieciekawą” przeszłością – duchownym, który chwycił za broń, aby chronić niewinnych i mścić się na nękających ich grzesznikach.

Fabula *Call of Juarez* czerpie również ze Spielbergowskiej serii filmów o Indianie Jonesie². Pod koniec gry, Billy staje przed koniecznością odnalezienia zaginionego skarbu. Aby to zrobić, jest zmuszony do przejścia przez liczne kamienne labirynty pełne jadowitych pajaków oraz zmyślnych, mechanicznych pułapek. Podobne czynności musiał wykonywać również słynny fikcyjny archeolog Spielberga, szukając cennych artefaktów. Jakby tego było mało, Billy – podobnie jak Indiana Jones – nosi przy sobie pejcz, który pomaga mu dostać się w trudno dostępne miejsca.

1 Western to gatunek transmedialny, wychodzę jednak z założenia, że jego wersja filmowa jest najbardziej znana modelowemu odbiorcy kultury popularnej, a tym samym kształtuje ona jego oczekiwania odbiorcze.

2 W chwili wydania gry ową serię tworzyły trzy filmy Stevena Spielberga: *Poszukiwawcze zaginionej arki* (1981), *Indiana Jones i świątynia zagłady* (1984) oraz *Indiana Jones i ostatnia krucjata* (1989).

Obydwa te nawiązania pełnią dosyć istotną funkcję. Nie są one zawoalowane – są wręcz ostentacyjnie widoczne dla każdego, kto miał kiedyś choćby krótki kontakt z *Niesamowitym Jeźdźcem* bądź serią filmów o Indianie Jonesie. Takich osób natomiast, jest z pewnością bardzo dużo. Zarówno filmy, które reżyserował i w których zagrał Clint Eastwood, jak i te autorstwa Stevena Spielberga są kierowane do szerokiej publiczności i dobrze jej znane. Tym samym, rozpoznanie odniesień do nich nie wymaga szczególnych kompetencji kulturowych. Sam proces rozpoznawania ich w trakcie grania w *Call of Juarez* może być natomiast, obok samej rozgrywki, główną atrakcją dla gracza.

Kolejną ma być natomiast, w założeniu twórców, specyficzna narracja. Mamy tutaj możliwość wcielenia się w dwie postacie – Billy'ego i Raya. Dzięki temu bardzo często obserwujemy dane wydarzenie z dwóch perspektyw – najpierw uciekającego, a potem goniącego. To również chwyt zapożyczony z kina – tego typu zabawy narracyjne z chronologią i mnogością dostępnych perspektyw, zaczęły być bowiem bardzo popularne na początku lat 90. XX wieku, chociażby za sprawą *Wściekłych psów* (1992) i *Pulp Fiction* (1994) Quentina Tarantino. Szybko stały się one nie tyle autorską ekstrawagancją, co nowym standardem opowiadania. Podobnie stało się w grach – tego typu narrację znajdziemy chociażby w pierwszej części *Half-Life'a* [Valve Corporation, 1998] i dodatkach do niego (każdy kolejny pokazywał te same wydarzenia z perspektywy innej postaci³). *Call of Juarez* wpisuje się więc w opisane powyżej standardy narracyjne kina współczesnego.

Oprócz odniesień intertekstualnych na poziomie fabuły, w grze studia Techland znajdziemy bardzo dużo nawiązań ikonograficznych do konkretnych tekstów filmowych (rzecz jasna głównie do westernów). Większość z nich nie jest jednak znacząco sfunkcjonalizowana fabularnie. Wydaje się, że również pełnią rolę swego rodzaju atrakcji, stworzonej z myślą o uważnym graczku. W tym jednak przypadku, aby mógł on zidentyfikować cytaty, potrzebna jest mu znajomość najbardziej reprezentatywnych westernów XX wieku.

Wyraźnie rzucają się tutaj w oczy wizualne odniesienia do spaghetti westernów Sergio Leone. Zaczerpnięty z nich jest wygląd niektórych postaci, a w szczególności – „odpychające” fizycznie twarze niektórych z nich⁴. Inspirowany twórczością Włocha jest również sposób realizacji i częstotliwość pojawiania się pojedynków w grze. O ile

3 Wspomniane dodatki to *Half Life: Opposing Force* [Gearbox Software, 1999], *Half Life: Blueshift* [Gearbox Software, 2001] oraz *Half Life: Decay* [Gearbox Software, 2001].

4 W twórczości Leone owe „odpychające” fizycznie twarze były bardzo eksponowane poprzez częste używanie zbliżeń i detali.

w klasycznych westernach amerykańskich, do pojedynków rewolwerowych bohaterów dochodziło na samym końcu filmu (w momencie kulminacyjnym), o tyle u Leone pojawiały się one znacznie częściej. Na dodatek spora część z nich była bardzo rozciągnięta w czasie i nadmiernie celebrowana poprzez użycie bardzo specyficznych środków stylistycznych. Podobne rozwiązania formalne znajdziemy w *Call of Juarez*. Kiedy sterowana przez nas postać przystępuje do pojedynku, na samym początku bardzo długo mierzy się wzrokiem z każdym przeciwnikiem. Różnica polega jednak na tym, że całość pojedynku obserwujemy z perspektywy kabury sterowanego przez nas bohatera. Leone natomiast często korzystał w scenach tego typu z dużej ilości zmontowanych w sposób rytmiczny detali, chociażby pokazujących skupione oczy pojedynkujących się łowców nagród⁵. Co jednak ciekawe, w momencie, kiedy sterowana przez nas w *Call of Juarez* postać zaczyna pojedynkować się ze swoimi adwersarzami, używane jest tutaj zwolnione tempo. Oglądamy w nim dokładnie moment, kiedy wystrzelone przez nas kule przeszywają ciało drugiego rewolwerowca. To z kolei może przywołać na myśl westernową twórczość Samuela Peckinpaha, w której pokazywanie przemocy w zwolnionym tempie było jedną z głównych zasad formalnych, pozwalającą na uwypuklenie fizjologicznego charakteru śmierci.

A zatem, pojedynki w *Call of Juarez* są pod względem stylistycznym swego rodzaju kompromisem, pomiędzy rozwiązaniami formalnymi używanymi przez dwie, bardzo ważne postacie w historii westernu – Sergio Leone i Sama Peckinpaha⁶. Bardzo duża częstotliwość ich pojawiania się sprawia jednak, że nie pełnią one w grze ważnej funkcji dramaturgicznej. Są tylko ozdobnikiem, z jednej strony odsyłającym nas do twórczości dwóch, bardzo ważnych dla westernu reżyserów. Z drugiej natomiast, dającym nam szansę na wykonanie w świecie przedstawionym gry działań przypominających te z westernów Leone i Peckinpaha.

Zdarza się też jednak, że znajomość poszczególnych westernów pomaga graczowi – nawet w sposób nieuświadomiony dla niego samego – wykonywać zadania w grze. Świetnym przykładem jest jeden z jej ostatnich poziomów, kiedy sterując Billym, jesteśmy zmuszeni znaleźć na meksykańskim pustkowiu skarb. Pierwsza czynność, jaką musimy w tym celu wykonać, to pójście na cmentarz, gdzie w zamian za pomoc miejscowemu chłopcu w pogrzebaniu jego ojca, otrzymujemy od niego klucz do ka-

5 Modelowym pojedynkiem tego typu jest chociażby ten finałowy z *Dobrego, złego i brzydkiego* (1966).

6 Należy również zauważyć, że jeden z ostatnich poziomów gry, w którym Pastor Ray przy pomocy karabinu maszynowego rozprawia się z meksykańskimi bandytami, ewokuje końcową scenę strzelaniny z *Dzikiej Bandy* (1969) Peckinpaha.

plicy. Udanie się tam w celu znalezienia skarbu może wielu nie wydawać się czynnością intuicyjną. Jeśli jednak wydaje się taką, to warto zastanowić się, czy nie ma na to wpływu znajomość *Dobrego, złego i brzydkiego* (1966) Sergio Leone. W filmie tym, w finałowej scenie, bohaterowie znajdują skarb ukryty w jednym z wielu grobów na olbrzymim cmentarzystku. Istotne jest również to, że wspomniany cmentarz z *Call of Juarez* ewokuje ten, który znamy ze spaghetti westernu włoskiego reżysera. Jego wygląd wydaje się być zatem swego rodzaju wskazówką, daną graczowi przez twórców gry. Dodajmy tylko, że jest to wskazówka, której odczytanie wymaga znajomości konkretnego filmu utrzymanego w konwencji gatunkowej westernu.

Obok „naszpikowania” gry różnorodnymi odniesieniami intertekstualnymi, główną strategią twórców *Call of Juarez*, jest remediowanie wzorców formuły gatunkowej westernu. Jürgen E. Müller zwraca uwagę na to, iż remediacja gatunków filmowych w grach komputerowych determinuje działania gracza w toku rozgrywki. Jak pisze ów badacz:

Rodzaje i gatunki mają decydujący udział w tworzeniu form i możliwości immersji użytkownika w inne światy gier, czyli «drugiego życia». Ich ramy sterują wzorami działań, rozumienia i narracji, które tym samym bazują nie tylko na «logice» gier, ale w znacznym stopniu również na specyficznej prawiedzy gracza na temat gatunku, przywracanej przez jego pamięć [Müller, 2010, 446].

Sądzę, że można wyróżnić trzy sposoby, w jakie owa remediacja formuły gatunkowej westernu determinuje działanie gracza w *Call of Juarez*. Po pierwsze, wykorzystanie formuły gatunkowej westernu wiąże się z wykonywaniem archetypowych dla niej aktywnościach takich jak napad na pociąg, ratowanie pięknej i niewinnej kobiety z rąk bandytów, czy uczestniczenie w pościgu za dylizansem (*notabene* rozgrywającym się w scenerii typowej dla plenerowych westernów Johna Forda).

Po drugie, wykorzystanie niektórych motywów rodem z klasycznych westernów znacząco ogranicza możliwości działania gracza. Najlepszym na to przykładem jest zakaz strzelania do zwierząt⁷ oraz do ciał zabitych przeciwników, którego nieprzestrzeżenie może się skończyć przymusowym przerwaniem rozgrywki. W westernie amerykańskim, rodem z tak zwanego okresu klasycznego Hollywood, protagoniście

⁷ Wyjątkiem są tutaj zwierzęta, które zagrażają życiu sterowanej przez nas postaci, takie jak jadowite węże i pająki.

nie wolno było używać broni w sposób niezgodny z moralnymi zasadami. Mógł to zrobić tylko w momencie, kiedy zagrożony był on bądź interes społeczności, w której obronie stawał. Skrajnym przykładem może być tutaj postać szeryfa z *Destry znów w siodle* (1939) George'a Marshalla, który przez większą część filmu nie tylko nie używa broni, ale też nie nosi jej przy sobie, wierząc, że bez jej używania jest w stanie rozwiązać większość sporów. Zakaz strzelania do zwłok i zwierząt jest więc w *Call of Juarez* swego rodzaju pozostałością po sposobie działania bohaterów westernów rodem z okresu klasycznego Hollywood. Dodać tylko należy, że współcześnie ów zakaz wielu graczom wydawać się może niezrozumiałym i nierealistycznym anachronizmem. W klasycznych amerykańskich westernach, specyficzna moralność bohaterów była bowiem efektem odwołania się do specyficznej mitologii Dzikiego Zachodu⁸ oraz konieczności przestrzegania zasad Kodeksu Haysa⁹. Zarówno owa mitologia, jak i Kodeks są najczęściej dla współczesnego widza nieznanymi kontekstami i kodami determinującymi tekst kultury. Owa nieznajomość to wynik demitologizacji, jaka zaczęła być podstawowym chwytem w westernie lat 60. i 70., oraz upadku Kodeksu Haysa w drugiej połowie lat 60. A więc akceptacja owego zakazu strzelania do zwłok i zwierząt, jest swego rodzaju anachronizmem, którego sens może zrozumieć przede wszystkim gracz, który jest wielbicielem klasycznego westernu.

Po trzecie, mechanikę rozgrywki w *Call of Juarez* znacząco determinuje pozycja binarna dzika przyroda – cywilizacja, która we wpływowej książce Jima Kitsesa [2004] została uznana za podstawową zasadę organizującą świat przedstawiony westernu¹⁰. Wydaje się mało prawdopodobne, żeby twórcy *Call of Juarez*, tworząc swoją grę, wzorowali się na tej pracy naukowej. Miała ona jednak bardzo duży wpływ na sposób postrzegania westernów – nie tylko w dyskursach naukowych, ale i popularnych. Nic więc dziwnego, że chcąc uatrakcyjnić rozgrywkę, twórcy *Call of Juarez* postanowili oddać graczowi do dyspozycji dwie postacie, które można by opisać odwołując się do kategorii wprowadzonych w książce Kitsesa. Ray – byłby w ramach takiej optyki reprezentantem cywilizacji a Billy dzikiej przyrody. Rezultat takiego stanu

8 Więcej na ten temat [zob. Bazin, 1963].

9 Jak pisze Rafał Syska: „Zwolennicy Kodeksu stali na stanowisku, że film powinien propagować pewien ustalony system wartości, wywodzący się z religii chrześcijańskiej, nawiązujący do tradycji amerykańskiego Środkowego Zachodu: akcentowanie patriotyzmu, cnoty, kultu pracy i rodziny, dążenia do wolności i sukcesu. Kodeks wpływał przede wszystkim na płaszczyznę erotyczną filmów, zakazywał werbalnych obsceniczności czy krytyki religii, promował dobro, wreszcie formułował prawa dotyczące filmowych aktów przemocy” [Syska, 2003, 57].

10 Kitses podkreśla jednak, że jest to reguła, która przez różnych reżyserów, może być używana w bardzo rozmaity sposób i wciąż rekonfigurowana [zob. Kitses, 2004, 13–16].

rzeczy jest następujący – większość misji, podczas których przychodzi nam sterować pastorem rozgrywa się w przestrzeniach miejskich i charakteryzuje się dużą dynamiką¹¹. Kiedy natomiast przychodzi nam wcielać się w Billy'ego, musimy przemierzać olbrzymie górzyste i zalesione przestrzenie – trwa to zazwyczaj dosyć długo i jest dosyć monotonne.

Rekapitulując, cel twórców *Call of Juarez* – jakim było stworzenie gry w konwencji westernu – zdeterminował posłużenie się licznymi odniesieniami intertekstualnymi do filmów oraz remediację wzorców gatunkowych formuły gatunkowej westernu.

Odniesienia intertekstualne funkcjonują w *Call of Juarez* w dwojaki sposób. Po pierwsze, służą do skonstruowania fabuły, będącej amalgamatem utworzonym z wątków rodem z *Niesamowitego Jeźdźca*, serii filmów o Indianie Jonesie oraz westernowych klisz gatunkowych. Po drugie, mają często tylko i wyłącznie charakter ikonograficzny – nie są sfunkcjonalizowane dramaturgicznie. Ich rolą jest wówczas pobudzenie widza (zwłaszcza zaznajomionego z konwencją gatunkową westernu i konkretnymi filmami) do aktywności intelektualnej, polegającej na odczytywaniu nawiązań do innych tekstów kultury.

Jeśli natomiast chodzi o remediację wzorców formuły gatunkowej westernu, determinuje ona mechanikę rozgrywki – znacząco ogranicza działania gracza i określa ich charakter. Należy jednak zaznaczyć, że są to ograniczenia, które mogą być elementem oczekiwanym przez wielbicieli westernu filmowego, którzy zetkną się z *Call of Juarez*. Są one bowiem odbiciem wzorców gatunkowych, które były niegdyś konstytutywne dla tego gatunku.

Sądzę, że zarówno owe odniesienia intertekstualne, jak i remediacja westernu są tutaj kluczowe i pozwalają na scharakteryzowanie przyczyn sukcesu gry. Wydaje się, że rozpoznawanie odniesień intertekstualnych o charakterze fabularnym i ikonograficznym to jedna z podstawowych atrakcji, która pozwala czerpać przyjemność z gry. Remediowanie wzorców gatunkowych westernu daje nam natomiast okazję, do aktywnego współuczestniczenia w świecie przedstawionym, skonstruowanym na kanwie westernowych filmów. Oczywiście jest to interakcja o bardzo ograniczonym charakterze – determinują ją bowiem liniowa fabuła oraz skrypty – jednak jest ona znacznie większa, niż ta, którą cechuje się dyspozytyw kina. Przykładów tego typu zabiegów twórców gier, można by zresztą mnożyć znacznie więcej. Świetnym jest chociażby, wspomniana już, pierwsza gra z serii *Medal of Honor* i zawarta w niej misja, pokazująca masakrę na plaży Omaha. Stanowi ona niemal wierną kopię analogicznej

11 Wyjątkiem jest misja, w trakcie której Pastor Ray ściga konno dylizans.

sekwencji, którą widzowie kinowi mieli okazję zobaczyć w *Szeregowcu Ryaniu* (1998) Stevena Spielberga¹².

Powyższe konstatacje są bardzo zastanawiające w kontekście stanu agonalnego, w jakim znajduje się western filmowy. Wydawać by się bowiem mogło, że nieobecność tego gatunku w kinach powinna sprawić, iż pewne konwencje gatunkowe, czy sztandarowe westerny powinny być nieznane współczesnym widzom i graczom. Tym czasem popularność *Call of Juarez* może świadczyć o tym, że jest zupełnie inaczej. Może ona oznaczać, że wciąż istnieje spora liczba wielbicieli westernu. Potwierdzać zdają się to świetne wyniki *box office* chociażby takiego filmu jak *Prawdziwe męstwo* (2010) braci Coen.

Oczywiście istnieje też inna możliwość. Należałoby założyć, że spora część graczy zetknęła się z konwencją westernu przede wszystkim, grając w *Call of Juarez*. Jeśli jednak przyjmiemy, że nie są w stanie rozpoznać większości nawiązań intertekstualnych i elementów formuły gatunkowej westernu, które się w niej znajdują, zastanawiające jest to, że chcą oni uczestniczyć w rozgrywce¹³. Wskazywałoby to, że teza głosząca, że western upadł z powodów socjologicznych, wymaga weryfikacji. Pomimo, iż związana z nim mitologia była w ostatnich latach negowana i krytykowana w rozmaitych dyskursach naukowych i popularnych [zob. Legutko, 1994], wciąż są ludzie, których ten gatunek jest w stanie – w swojej klasycznej formie – przyciągnąć przed ekrany kin, telewizorów i komputerów. Moim zdaniem świadczy to o tym, że przyczyny upadku westernu mają przede wszystkim podłoże ekonomiczne.

Kluczowe byłyby tu tragiczne dla tego gatunku lata 80., kiedy filmy utrzymane w tej konwencji przynosiły producentom straty finansowe, a widzów drażniły swoją wtórnością. W tamtym okresie western stracił zaufanie hollywoodzkich producentów. Owo zaufanie, raz utracone, trudno kiedykolwiek odzyskać. Przyczyna jest prosta –

12 Co jednak znaczące, pomimo iż misja ta imitowała niemal w każdym calu scenę z filmu Stevena Spielberga, powszechnie uznana została za najlepszą w całej grze. Nie bez znaczenia jest to, że zarówno *Medal of Honor: Allied Assault* jak i *Call of Juarez* należą do gatunku strzelanin pierwszoosobowych (FPS). Możliwość obserwowania poczynań awatara niejako jego „oczami”, wzmacnia immersyjność doświadczenia gracza i nieco rekompensuje mu ograniczony charakter wykonywanych przez niego działań, których wykonanie zaplanowali wcześniej twórcy gry.

13 Problem ten zniknąłby w przypadku przyjęcia perspektywy skrajnie ludologicznej. Wówczas należałoby wyjść z założenia, że nieistotna jest owa westernowa otoczka w *Call of Juarez*, tylko samo działanie gracza w toku rozgrywki, które ma znamiona zabawy. Sądzę jednak, że aspektów ludycznych gier nie należy traktować w oderwaniu od aspektów narracyjnych, wskazuje na to chociażby Jong-Ho Pih w artykule *Zagadnienia narratologiczne w grach komputerowych* [Pih, 2010]. Godne zastanowienia i zbadania byłoby również to, czy osoby, które po raz pierwszy zetknęły się z westernem przy okazji grania w *Call of Juarez* sięgają później po western filmowy.

kiedy przestaje się produkować westerny, to automatycznie zaczyna znikać młoda widownia, znająca kody gatunkowe westernu. Przykład popularności *Call of Juarez* pokazuje jednak, że owa formuła wciąż może być atrakcyjna, również dla osób, które jej nie znają. Twórcy tego typu gier znajdują się jednak w znacznie bardziej komfortowej sytuacji, niż producenci filmów. Mogą stworzyć efektowne pościgi za dylizansami, strzelaniny i miasteczka, nie ryzykując wielkich strat finansowych. Natomiast jedyną w miarę „bezpieczną” możliwością zrealizowania wysokobudżetowego westernu filmowego jest opatrzenie go etykietą autorską. Pokazują to dobitnie przykłady filmów takich jak wspomniane już *Prawdziwe męstwo* (2010) braci Coen czy *Django* (2012) Quentina Tarantino. Wydaje się, że wielbicieli westernu filmowego w najbliższych latach na inne warianty liczyć nie mogą. Alternatywą dla nich mogłoby być zatem inne medium niż kino – na przykład gra wideo taka jak *Call of Juarez*.

Bibliografia

- Bazin, André, 1963, *Western, czyli film amerykański par excellence*, [w:] A. Bazin, *Film i rzeczywistość*, przeł. Bolesław Michałek, Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Kitses, Jim, 2004, *Horizons West. Directing The Western from John Ford to Clint Eastwood*, London: Palgrave Mcmillian.
- Legutko, Ryszard, 1994, *Koniec świata westernu*, [w:] R. Legutko, *Etyka absolutna i społeczeństwo otwarte*, Kraków: Arcana, s. 199–209.
- Müller, E. Jürgen, 2010, *Remediacje w światach sekundarnych (i prymarnych). O gatunkowej specyfice paratekstualności gier cyfrowych*, przeł. Krystyna Krzemieniowa [w:] Andrzej Gwóźdź (red.) *Pogranicza audiowizualności*, Kraków: Universitas.
- Pih, Jong-Ho, 2010, *Zagadnienia narratologiczne w grach komputerowych*, przeł. Krystyna Krzemieniowa [w:] Andrzej Gwóźdź (red.) *Pogranicza audiowizualności*, Kraków: Universitas.
- Syska, Rafał, 2003, *Film i przemoc*, Kraków: Rabid.

Ludografia

- 2015, Inc., 2001, *Medal of Honor: Allied Assault* [PC] USA: Electronic Arts.
- Gearbox Software, 1999, *Half Life: Opposing Force* [PC] USA: Sierra Entertainment.
- Gearbox Software, 2001, *Half Life: Blueshift* [PC] USA: Sierra Studios.
- Gearbox Software, 2001, *Half Life: Decay* [PS 2] USA : Sierra Entertainment.

Infinity Ward, 2003, *Call of Duty* [PC] USA: Activision.
Techland, 2006, *Call of Juarez* [PC], Polska: Ubisoft.
Valve Corporation, 1998, *Half Life* [PC] USA: Sierra Entertainment.

Summary

The functioning of intertextual references and the consequences of remediation of the Western genre in *Call of Juarez*

The author tries to examine the reasons for the popularity of the Western film convention manifested by the game *Call of Juarez*. It seems surprising because Western – once a popular genre – currently seems to be almost extinct. The key to the investigation of *Call of Juarez* appears to be the analysis of the intertextual references and the remediation of the Western convention. In order to explain the popularity of Western themed games, the author argues that the reasons responsible for the death of Western were mainly economic and not as it was previously considered – sociological.

Keywords: evolution of a western genre, intertextuality, narration in the modern cinema, remediation, genre in video games

mgr Tomasz Szczęsny – doktorant w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego; jego zainteresowania naukowe oscylują przede wszystkim wokół historii filmu powszechnego, w szczególności zaś kina popularnego i różnego rodzaju dyskursów, które kształtowały sposób mówienia oraz pisania o nim