

Trzy końce świata

Płótnotwórstwo w *Clair Obscur*

Stanisław Krawczyk

Uniwersytet Wrocławski, Instytut Socjologii

Spotkanie KNTK UJ, sekcja „Graciarnia”

19 stycznia 2026 r.

www.stanislawkrawczyk.pl



Spoilery!

Esquie

Ja też jestem „uuu”, ale i jednocześnie „lii”. Tak więc „lii” równoważy „uuu”.



Dalej ▶

Autoodtw. WYŁ.

Pytania

- Jak zmienia się świat *Clair Obscur*?
 - W przedakcji
 - W czasie akcji właściwej
- Jak gra odstania przed nami ten świat?
- Jak wiedza o świecie wpływa na doświadczenie rozgrywki?

Zakres

- Interesuje mnie płótnotwórstwo – czyli światotwórstwo w ramach płótna Verse'a (a nie Paryż, w którym żyją Dessendre'owie)
- Przejdziemy przez trzy kolejne apokalipsy
- Screenshotty, które nie zostały oznaczone linkiem do źródła, pochodzą z mojej rozgrywki w *Clair Obscur*

Przed końcem świata

Zaludnianie płótna i dorastanie świata

Twórczyni lub twórca	Stworzenia	Jaki staje się świat
		Przed pęknięciem
Paryski Verso	Gestrane (np. Monoco), grandis, Esquie, istoty ze szkiców	Dziecięcy



To była jego osobista kryjówka. Kiedy
chciał uciec.



Tak. „Siostrzom wstęp wzbroniony”.





Zaludnianie płótna i dorastanie świata

Twórczyni lub twórca	Stworzenia	Jaki staje się świat
		Przed pęknięciem
Paryski Verso	Gestrane (np. Monoco), grandis, Esquie, istoty ze szkiców	Dziecięcy
Paryska Alina	Malowana rodzina Dessendre'ów (malowani Verso, Renoir, Alicja i Clea) oraz ludność Lumière	Tęskny
Paryski Renoir	Aksony	





Zaludnianie płótna i dorastanie świata

Twórczyni lub twórca	Stworzenia	Jaki staje się świat
		Przed pęknięciem
Paryski Verso	Gestrane (np. Monoco), grandis, Esquie, istoty ze szkiców	Dziecięcy
Paryska Alina	Malowana rodzina Dessendre'ów (malowani Verso, Renoir, Alicja i Clea) oraz ludność Lumière	Tęskny
Paryski Renoir	Aksony	

Koniec świata po raz pierwszy

Pęknięcie

- 67 płóciennych lat przed początkiem akcji
- Renoir wkracza do płótna, by wydobyć z niego Alinę
- Konflikt tej dwójki sprawia, że płótno pęka
- Ślady pęknięcia: unoszące się obiekty, zniszczone budynki



Zaludnianie płótna i dorastanie świata

Twórczyni lub twórca	Stworzenia	Jaki staje się świat
		Przed pęknięciem
Paryski Verso	Gestrane (np. Monoco), grandis, Esquie, istoty ze szkiców	Dziecięcy
Paryska Alina	Malowana rodzina Dessendre'ów (malowani Verso, Renoir, Alicja i Clea) oraz ludność Lumière	Tęskny
Paryski Renoir	Aksony	
		Po pęknięciu
Paryska Clea	Przemalowana Clea i François	Okrutny
Paryska i przemalowana Clea	Newrony	
Paryska Alicja i paryska Alina	Maele	



Wnikamy w płótno

Jak poznajemy świat gry (w aktach 1 i 2)

- Najpierw jako oswojony dla naszych postaci, a obcy dla nas
- Następnie jako okrutny...
- ...a zarazem obcy dla naszych postaci i dla nas
- Potem jako dziecięcy

- Z czasem wszystkie te tryby poznawania świata się przenikają

Jak poznajemy świat gry (w aktach 1, 2 i 3)

- To, co w płótnie dziecięce (np. wioskę Gestrali i szkice Verse'a), poznajemy, gdy już nawykliśmy do patrzenia na świat jako dorosły i okrutny
- Dziecięcość może wydawać się wtrętem, wtrąceniem (nawet jeśli potrzebnym i miłym)
- Gra sprawia, że patrzymy na twórczość dziecka z perspektywy dorosłych. Na ile *Clair Obscur* to krytykuje, a na ile wspiera?



Farah Mendlesohn, *Rhetorics of Fantasy* (2008)

„In the immersive fantasy, the point of world-building is to create something that can be existed in” (s. 71)

„The fantastic should be dealt with casually, while the ordinary is made strange [...] The world should be described, not explained, and the vision should come first, elaboration later, forcing the readers to construct the world from hints and glimpses” (s. 112)

„The perspective of the protagonist must mediate any information delivered: what he understands is all that can be described to us” (s. 112)

„Immersive fantasies are mostly fantasies of thinning. [...] They start with what is and watch it crumble” (p. 113)

Od zanurzenia do obcego świata

- Na początku: nie wiemy tego, co wiedzą nasze postacie, i nie jesteśmy oswojeni z tym, do czego przywykły (pęknięcie, Monolit, Malarka, *gommage* i jego coroczne obchody, obiekty unoszące się w powietrzu...)
- Zaskakujące mogą być również mechaniki walki
- Następnie: ani nasze postacie, ani my nie wiemy, jaki jest świat...
- ...jest jednak straszliwy i piękny, a zatem – wzniosły?

Obcość i swojskość w języku

- Egzotyzacja onomastyki w lokalizacji (polskiej)
- Egzotyzacja vs udomowienie w przekładoznawstwie
- W grze np. *gommage* (a nie „wymazanie”) czy *Grosse Tête* (a nie „Wielka Głowa”); podobnie wyraz *Dualliste* jest bliższy językowi francuskiemu niż *Dualista* – polskiemu
- W wersji polskiej nazwy własne ciążą ku obcości, we francuskiej – ku swojskości (por. *esquisse*, ‘szkic’, i „Esquie”)

Wyobcowanie w teorii literatury i teatru

- Wiktor Szklowski: udziwnienie (*ostranienie*)
- Bertolt Brecht: efekt wyobcowania (*Verfremdungseffekt*)
- Darko Suvin: wyobcowanie poznawcze (*cognitive estrangement*)

Darko Suvin, *O poetyce gatunku science fiction*,
tłum. Krzysztof M. Maj, „Creatio Fantastica” nr 2/2018, s. 9–24

- Czy w *Clair Obscur* (w aktach 1 i 2) zachodzi wyobcowanie?
- Jaka jest relacja wyobcowania z wzniostością?

Oswajanie

- Zjawisko przeciwne zanurzeniu i wyobcowaniu
- Konwencje ludyczne: cRPG, *soulslike*, jRPG, tutorial
- Konwencje tematyczne: francuskość, w tym nawiązania do historii malarstwa (imiona Renoira i Aliny) oraz architektury (Wieża Eiffla)
- (Auto)stereotypizacja kultury narodowej
- Stopniowe opanowywanie mechanik (uniki, parowanie, umiejętności, pikto, luminy)
- Zbieżność mechanik Gustave'a i Verse'a, wskrzeszenie Lune i Sciel

Farah Mendlesohn, *Rhetorics of Fantasy*

„The trajectory of the intrusion fantasy is straightforward: the world is ruptured by the intrusion, which disrupts normality” (s. 115)

„The intrusion fantasy requires [...] the sense that there is always something lurking. We might call this latency: the withholding, not of information, but of visuals or events. [...] The form also relies heavily on the *escalation* of effect” (s. 116)

„The *sound* of the fantastic [...] drives the escalation of latency” (s. 118)

„Unlike the immersive fantasies, its fundamental irrationality and fanciful nature means that what is «known to the inhabitants» is necessarily wrong” (s. 181)

Koniec świata po raz drugi



MALARKA

Efekty

Kłątwa

Postać umiera wraz z końcem odliczania.

Płonienie x4

Zadaje obrażenia od ognia na początku tury.

WIDMOWE GWIAZDY

Zadaje olbrzymie obrażenia od światła wszystkim wrogom. 5 trafień.
Może spowodować przełamanie +.
\$: kosztuje 5 PA

PERFEKCYJNE PRZEŁAMANIE

Zadaje b. wysokie obr. od światła. 1 trafienie.
Może spowodować przełamanie +.
Zapewnia stopień \$ w przypadku przełamania +.
B : kosztuje 5 PA

CIĘCIE W AMOKU

Zadaje średnie obrażenia fizyczne. 3 trafienia.
Im niższe twoje zdrowie, tym wyższe obrażenia.
D : zwiększone obrażenia.

ZADZIORNE UDERZENIE

ORĘDOWNIK ŚWIATŁA

PERFEKCYJNA ODNOWA

PERFEKCJA

Ulepsz stopień perfekcji, atakując i nie dając się trafić. Wyższe stopnie zwiększają twoją moc i odblokowują nowe efekty umiejętności.

0 / 3

ŁADUNKI GRADIENTOWE

Character status for Geralt: 552 / 2643

Character status for Yennefer: Wirtuożerska 576 / 1569

Character status for Triss: 0 / 2626

Pomiń turę Wróć



Wymazanie Lumiére

- Apokalipsa – jednocześnie zniszczenie i odstąpienie
- Apokalipsa metaleptyczna – postacie dowiadują się, że należą do świata namalowanego, a nie pierwotnego
- Przechodząc do aktu trzeciego, porzucamy *fantasy* zanurzenia oraz wtargnięcia (*immersive fantasy, intrusion fantasy*)...
- ...trafiamy zaś do *fantasy* portalu i wyprawy (*portal-quest fantasy*)



Clea

Pamiętaj – ta dwójka znalazła się tam tylko dlatego, że twoja naiwność kosztowała Versa jego życie.

F

Dalej ▶

Autoodtw. WYŁ.

Farah Mendlesohn, *Rhetorics of Fantasy*

„In both portal and quest fantasies, a character leaves her familiar surroundings and passes through a portal into an unknown place” (s. 1)

„Modern quest and portal fantasies [...] assume the same two movements: transition and exploration” (s. 2)

„Although individuals may cross both ways, the fantastic does not. Such an effect would move the fantasy into the category of *intrusion*” (s. 2)

Farah Mendlesohn, *Rhetorics of Fantasy*

„Fantasyland is constructed, in part, through the insistence on a received truth [...] embodied in didacticism and elaboration” (s. 7)

„As I write, I am increasingly convinced that the primary character in the portal fantasy is the land” (s. 28)

„Portal-quest fantasies emphasiz[e] recognition and healing, the restoration of the grandeur of previous days” (s. 60)

Portal i wyprawa

- W trzecim akcie w pełni odstania się przed nami mapa
- Po odstąpieniu Paryża i natury płótna nie jesteśmy już zanurzeni, lecz szybujemy nad światem; wzrok daje nam poczucie kontroli (por. rolę słuchu i wzroku w filmowych horrorach)



⏏ Wyląduj

⬆ Lot w górę

⬇ Lot w dół


M Otwórz mapę

G Wróć do obozu

From mystery to mastery

- *Fantasy* portalu i wyprawy umożliwia dogłębne poznanie świata i przemieszcza akcent z zadziwienia na kontrolę (por. pojęcia racjonalizacji oraz odczarowywania świata u Maxa Webera)
- Podobnie pikto Malarki, pozwalające zadawać ponad 9999 punktów obrażeń naraz, otwiera drogę do kontrolowania rozgrywki poprzez ekstremalnie potężne buildy (Guillaume Broche: „This is where we expect players to really break the game” – <https://news.xbox.com/en-us/2025/01/23/clair-obscure-expedition-33-developer-direct-2025/>)
- Słabnie wzniosłość

Koniec świata po raz trzeci
Ostateczna sprawczość



Zdecyduj o losie płótna.

F

Dalej ▶

✦ Walcz jako Maelle.

✦ Walcz jako Verso.

Epilog

Co to wnosi do badań nad grami?

- *From mystery to mastery*

Daniel Vella, *No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime*,
„Game Studies” nr 1/2015

Oraz inne publikacje o serii *Dark Souls*

Co to wnosi do badań nad grami?

- *From mystery to mastery*

Daniel Vella, *No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime*, „Game Studies” nr 1/2015

Oraz inne publikacje o serii *Dark Souls*

- Fabuła, narracja, wizualność, rozgrywka, Reddit

Co to wnosi do badań nad grami?

- *From mystery to mastery*

Daniel Vella, *No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime*, „Game Studies” nr 1/2015

Oraz inne publikacje o serii *Dark Souls*

- Fabuła, narracja, wizualność, rozgrywka, Reddit
- Sukces gry może wynikać po części stąd, że przemawia ona zarówno do potrzeby tajemnicy (*mystery*), jak też kontroli i biegłości (*mastery*)
- Ta ostatnia potrzeba dominuje w akcie trzecim

Uwagi końcowe

- Dziękuję organizator(k)om i uczestnicz(k)om dyskusji o *Clair Obscur* podczas Grymaszenia na AGH (12 listopada 2025 r.)
- Zastrzeżenie: nie znam się zbyt dobrze na historii i teorii malarstwa, a to byłby tutaj dość ewidentny punkt odniesienia
- Chętnie przyjmę m.in. komentarze dotyczące badań nad światami (allotopie i inne)

Trzy końce świata

Płótnotwórstwo w *Clair Obscur*

Stanisław Krawczyk

Uniwersytet Wrocławski, Instytut Socjologii

Spotkanie KNTK UJ, sekcja „Graciarnia”

19 stycznia 2026 r.

www.stanislawkrawczyk.pl