

W numerze „La Révolution surréaliste” z marca 1928 roku opublikowano wyniki gry w „pytania i odpowiedzi”, w której osoba odpowiadająca nie zna pytania. Wśród przedrukowanych efektów przeczytać można zdania nonsensowne i absurdalne („czym jest braterstwo?”, „możliwe, że cebulą”), ale też refleksyjne („czym jest równość?”, „hierarchią jak każda inna”). Jest to jeden z licznych przykładów zainteresowania Surrealistów grami i zabawami, manifestującego się zarówno w opartych o reguły grach jak i w zabawach słownych czy zainteresowaniem czarnym humorem. Chociaż wymienione praktyki były obiektem zainteresowania badaczy, nie poddawano ich systematycznej analizie z perspektywy groznawczej.

Celem projektu jest wypełnienie tej luki, poprzez zaproponowanie metody badawczej, opartej na groznawstwie i umożliwiającej analizę prac artystycznych. Dzięki temu możliwe będzie stworzenie systematycznego katalogu surrealistycznych praktyk ludycznych i sprawdzenie, dlaczego surrealiści grali i w jaki sposób praktyki te łączyły się z opisywanymi przez André Bretona surrealistycznymi postulatami uwolnienia wyobraźni ze stanu niewoli czy wydobywanie myśli spod jarzma logiki.

Surrealistyczne gry spełniają wyznaczniki zabawy opisane przez francuskiego kulturoznawcę Rogera Cailloisa (związanego zresztą przez jakiś czas z grupą Surrealistów): są nie tylko dobrowolne, ustrukturyzowane zasadami, pozbawione ekonomicznego celu i o niepewnym wyniku, ale także wydzielone od „poważnego” życia i związane z fikcyjnością i pracą wyobraźni.

Istotnymi przykładami stają się także prace surrealistów, wykorzystujące elementy wcześniej istniejących gier - ich zasad, materialności czy symbolicznego znaczenia, jak w przypadku *Wine Glass Chess Set*, André Bretona i Nicolasa Calasa, zastępującego figury szachowe kieliszkami czerwonego i białego wina. wielkości. Zgodnie z dołączoną do pracy instrukcją, zdobyty „pionek” miał zostać wypity przez przeciwnika jako „symboliczna krew ofiary”. Takie dosłowne przedstawienie metafory „upijania się zwycięstwem”, lustrzana szachownica rozumiana jako figura narcyzmu, a także dołączone do szachownicy zdanie „to gra powinna zostać zmieniona, nie pionki” odczytywane być może jako krytyka toczącej się wówczas drugiej wojny światowej.

Ponadto, projekt przyjrzy się obecności surrealizmu we współczesnej kulturze gier, skupiając się na ogólnie dostępnych w internecie wersjach surrealistycznych gier - jak strona stworzona do zabawy w „wybornego trupa,” ale także na współczesnych cyfrowych grach surrealistycznych. Terminem tym określane są produkcje nawiązujące do twórczości surrealistów z pierwszej połowy dwudziestego wieku, poprzez wykorzystywanie elementów zaczerpniętych, na przykład z obrazów Salvadora Dalego czy René Magritte’a, ale też tytuły skupione na nieskrępowanym eksplorowaniu przestrzeni słów.

W ramach projektu zaproponowana zostanie szeroka, oparta na ponad stuletniej historii definicja „surrealistycznych gier,” a także stworzony zostanie katalog surrealistycznych praktyk ludycznych. Dzięki temu możliwe będzie opisane w jaki sposób zamiłowanie do gier i zabaw oraz stosowanie ich w praktyce artystycznej faktycznie wpływało na twórczość Surrealistów i czym w istocie poskutkowało. Pomoże również odpowiedzieć na pytanie, dlaczego pojęcia „surrealistyczny” i „surrealny” występują tak powszechnie we współczesnej kulturze gier i czy praktyki Surrealistów wpłynęły w istotny sposób na kształtowanie się praktyk tworzenia i używania gier cyfrowych.