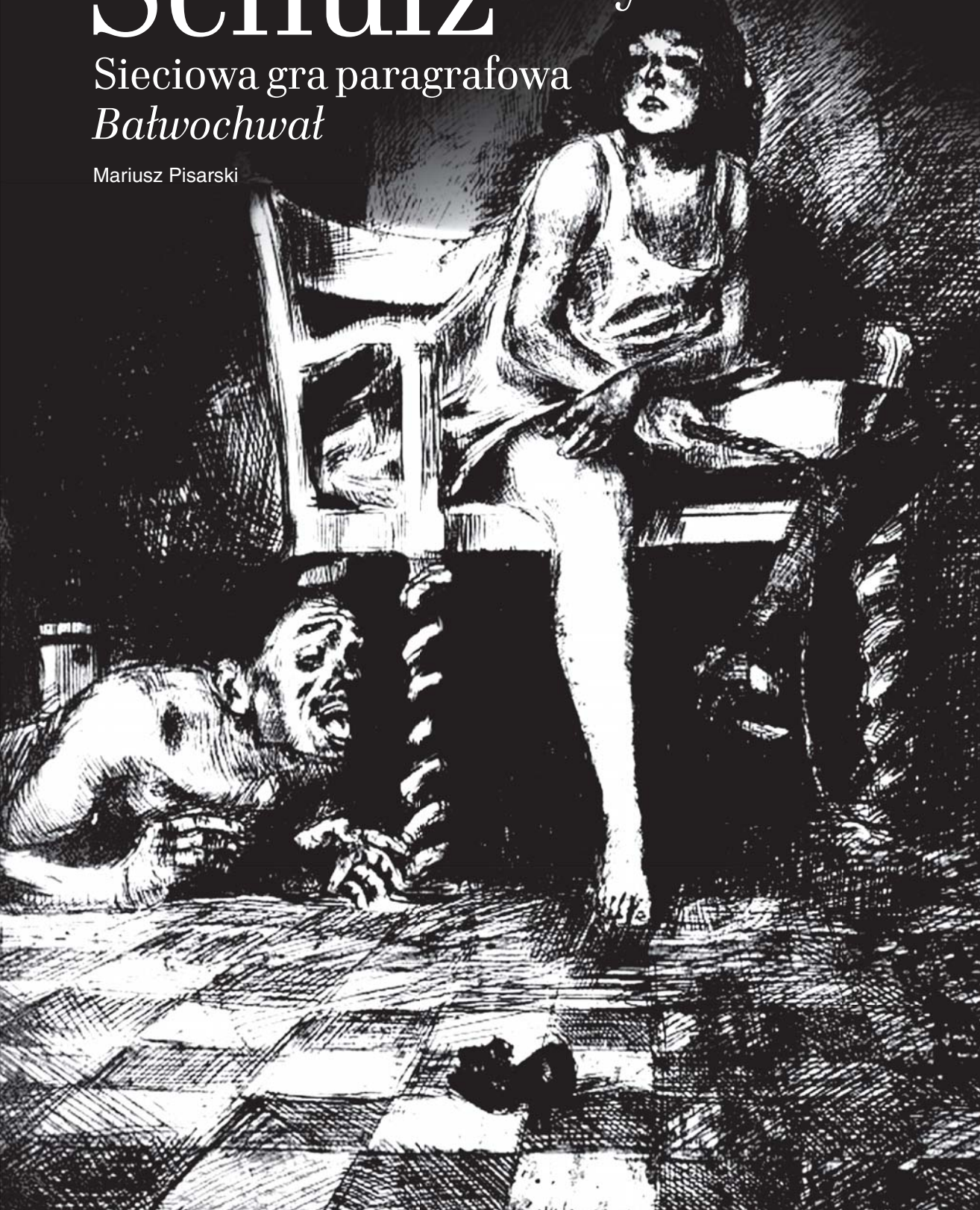


Kultura 2016

Schulz na cyfrowo.

Sieciowa gra paragrafowa
Batwochwał

Mariusz Pisarski



„[...] twój nowy przyjaciel Pan wyciąga ukrytą we wnętrzu pniaka butelkę białego wina, odkorkowuje ją i częstuje cię korzennym cygarem. Natrętny z niego gaduła! Lecz w miarę upływu czasu, niezmordowani w wymyślaniu, bredzeniu, fantazjowaniu, zaczynacie na przemian roztaczać ponad sobą kręgi widziadeł, halucynując wspólnie gwiazdne dale, białe drogi mleczne, labirynty nieskończonych koloseów i forów. Aż niepostrzeżenie napływa nad ogród powietrze nocy, ten czarny Proteusz formujący dla zabawy aksamitne zgęszczenia, pasma jaśminowej woni, kaskady ozonu, nagłe bezpowietrzne głusze rosnące jak czarne banie w nieskończoność, potworne winogrona ciemności, wezbrane ciemnym sokiem. Uświadamiasz sobie, że pora iść, że są w tym mieście zadania, które warto wykonać. [...]

1. Rozglądasz się dookoła
2. Wracasz na rynek”.

rys. Bruno Schulz, *Bestie z Xiegi Bałwochwalczej* (1920–1922)

Powyższy cytat to jeden z ponad 100 tekstowych *cut-upów*, jakie złożyły się na *Bałwochwata*¹, cyfrową adaptację opowiadań Brunona Schulza, opublikowaną na portalu Ha!artu jako „sieciowa gra paragrafowa”. Zgarbionego jak goryl Pana, z „rękoma w łachmanach spodni”, spotykamy w *Sklepiach cynamonowych*. Ale już białe wino i korzenne cygare odnajdziemy w *Martwym Sezonie z Sanatorium pod klepsydrą*. Halucynacyjna zawartość głównego paragrafu pochodzi niemal w całości z *Nocy lipcowej* i jest remiksem dłuższego, rozciągającego się na dwie strony błędzenia upersonifikowanej nocy po uśpionym Drohobyczu. A co z pniakiem, w którym Pan chowa butelkę? Ten został dodany w trakcie adaptacji, w ramach dopasowywania fabularnego szczegółu do opisywanej sytuacji, choć na zaistnienie pniaka przyzwala sama przestrzeń: libacja z faunem odbywa się w ciemnej, zapuszczonej części ogrodu, o którym czytamy u Schulza, że spleątany jest „gąszczem traw, chwastów, zielska i bodiaków”. Przede wszystkim jednak narracja pisarza z Drohobycza przetransponowana została z pierwszej osoby liczby pojedynczej na drugą, by tym gwałtownym, być może obrazoburczym ruchem wprowadzić twórczość wybitnego pisarza, po pierwsze, w cyfrową przestrzeń piśmienną, a po drugie, w wiek kultury uczestnictwa².

¹ Tytułowy Bałwochwata to pół postać i pół alegoria, rodzaj chochoła, który pojawia się nad drohobyckim rynkiem pod koniec rozgrywki. To ucieleśnienie entropii i zapowiedź złego zakończenia, które przypominać ma o tym, że w kontekście biografii i twórczości Schulza typowy dla prostych gier paragrafowych happy end byłby tworem sztucznym. Nie każdy czytelnik dociera do końca, tytuł zagadka ma ku temu motywować.

² Zainaugurowany choćby takimi gestami, jak przyznanie w 2006 roku tytułu człowieka roku przez tygodnik „Times” zbiorowemu „TY”, czyli wielomilionowej rzeszy internautów. Na okładce, na której widniał ekran komputera z napisem „You”, był także dopisek „Yes, you. You control the information age. Welcome to your world”. Więcej o kulturze uczestnictwa w: H. Jenkins, **Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów**, przekł. M. Bernatowicz i M. Filiciak, Warszawa 2007.

Już po krótkiej rekonstrukcji źródeł widać, że nie mamy do czynienia ani z postmodernistycznym przepisywaniem, ani z digitalizacją w jej potocznym rozumieniu. Autorem tekstu wtórnego nie jest ani Pierre Menard z opowiadania Borgesa, który przepisywał *Don Kichota* słowo po słowie, ani profesor Marek Adamiec, który od końca lat 90. ubiegłego wieku tworzy w internecie wirtualną bibliotekę literatury polskiej. Mam też nadzieję, że nie jest to rodzaj karaoke, o którym w *Kulturze karaoke*, dramatycznej diatribie na kulturę współczesną, pisze Dobravka Ugrešić³. Jako karaoke *Batwochwał* musiałby eksponować głos autorów adaptacji kosztem głosu Schulza, który – według kryteriów Ugrešić – zrzucający musiałby być z kanonicznego piedestału, by ustąpić pola anonimowym przedstawicielom globalizującej się kultury „niskiej”. Mimo że bohaterem *Batwochwała* nie jest już Józio, ale „ty”, utwór wciąż wymaga – zarówno od autora adaptacji, jak i od odbiorcy – tego, co dla Roberta Coovera jest jednym z ostatnich wyznaczników literatury w dobie postępującej multiplikacji konkurencyjnych form opowiadania: uwagi, skupienia, wyciszenia. *Calm down and read...* – zachęca Coover i przesłanie *Batwochwała* nie powinno być od tej zachęty dalekie⁴.

Gatunkowe i rodzajowe problemy z *Batwochwałem*

Jako adaptację do innego medium *Batwochwała* można usytuować obok adaptacji filmowej (*Sanatorium pod klepsydrą* Wojciecha Jerzego Hasa z 1973 roku) czy animacji (*Ulica Krokodyli* braci Quay z 1986). Szybko jednak zacznie on wystawać z tego szeregu jako adaptacja szczególna, gdyż w sposób uprzywile-

jowany bliska oryginałowi. Z komputera jako „metamedium” *Batwochwał* wybiera przede wszystkim aspekt tekstowy i operuje w kodzie językowym: tym samym, w którym napisany jest oryginał. Wiele ustępów tekstowej gry, zwłaszcza w sferze niespersonalizowanych opisów, jest żywcem wyjętych z Schulza. Jednak do semiotycznego utożsamienia tekstu adaptowanego i tekstu wtórnego nigdy nie dochodzi. Wprowadzenie alternatywnego aparatu nawigacyjnego, zastosowanie mechanizmów losowego generowania treści dzięki multilinkom, po których uaktywnieniu gracz przechodzi do jednego z kilku możliwych ciągów dalszych⁵, losowanie wyniku minirozgrywek za pomocą cyfrowej kostki do gry, prowadzenie czatu z konduktorem na stacji kolejowej czy w końcu ścieżka dźwiękowa towarzysząca wielu lokacjom – wszystko to sprawia, że tekst *Batwochwała* jest wyraźnie poszerzony o „przyzwolenia” medium cyfrowego. Ten hybrydyczny twór, będący po trosze literaturą fanowską, po trosze cortazarowską grą w klasy na oryginalne, a po trosze tekstowym gamebookiem o własnych regułach, wskazuje na przyprawiający o zawrót głowy potencjał adaptacyjny metamedium. Cyfrowych adaptacji twórczości Brunona Schulza może być tyle, ilu autorów, którzy się za nią zabrają, i każda z nich w różnym stopniu czerpać będzie z polimedialnej palety środków technicznych i rodzajowo-gatunkowych. Adaptacja taka może przybrać formę chatbota, a zatem dialogu ze „sztuczną inteligencją” maszyny, gry platformowej à la *SuperMario*, archiwistycznego hipertekstu, w którym zadaniem czytelnika jest sprawne poruszanie się po sfikcjonalizowanych archiwach Brunona Schulza, czy nawet – jeśli budżet projektu sięgałby milionów

³ D. Ugrešić, *Kultura karaoke*, przekł. D.J. Ćirić, Kraków 2013.

⁴ R. Coover, *The End of Literature*, nieopublikowany manuskrypt z 2012 roku, korespondencja z autorem.

⁵ Np. wybór „przeoglądasz zawartość markownika” w segmencie „Miasto” prowadzi do trzech różnych ciągów dalszych, zob. *Batwochwał*, oprac. M. Pisarski, M. Bylak, http://ha.art.pl/schulz/miasto_w.html (10.01.2013).

dolarów – sieciowej gry typu MMORPG, w której gracze toczą ze sobą rozgrywki w alternatywnym, trójwymiarowym, dopracowanym graficznie wirtualnym świecie opartym na przedstawieniach schulzowskiego Drohobycza i okolic.

Choć nie sposób przewidzieć, jak będą wyglądać adaptacje Schulza w przyszłości, warto pokrótce, wychodząc od *Bahwochwata*, naszkicować dwa główne kierunki, którymi działania adaptacyjne mogą podążyć. W pierwszym z nich chodzi o (re)kreowanie języka, w drugim o budowanie świata. *Bahwochwał* – choć w skromnym zakresie – posiada cechy przynależne obu.

Język jako świat. Tekstowe dziedzictwo cyfrowej adaptacji

Bahwochwał to późny wnuk dwóch paraliterackich gatunków z lat 70. i 80. ubiegłego wieku. Pierwszy z nich to gra paragrafowa lub – w terminologii anglosaskiej – gamebook, drugi to tekstowa gra przygodowa na komputer, *interactive fiction*. Gamebook, który narodził się w latach 80. w łonie literatury popularnej, najczęściej z kręgu fantasy i science fiction, pisany był nie tekstem ciągłym, lecz ponumerowanymi paragrafami, odnoszącymi się do siebie z pominięciem chronologii. Czytelnik przeskakiwał z początku książki na koniec i z powrotem. Zabieg ten wynikał nie tyle z fascynacji *Grą w klasy* Cortazara, ile z podporządkowania opowieści grze, gdyż to ona była najważniejszym wyznacznikiem gatunkowym. Reguły gry wymagały od czytelnika toczenia walk z potworami, o których wyniku decydował rzut kostką. Ważne też było rozrysowywanie mapy lochów, w których najczęściej się toczyła rozgrywka, pozwalało to bowiem skutecznie dojść do celu, którym najczęściej było dotarcie do skarbcza. Znana w Polsce pod nazwą

„fantasolo”⁶ formuła gry paragrafowej wykorzystana została później w projektach bardziej zbliżonych do literatury, a mniej do gier, na przykład w *Pałacu o stu bramach* Carlo Frabettiego⁷.

Dla odmiany tekstowa gra przygodowa to gatunek powstały już na gruncie cyfrowym, którego pierwszym przedstawicielem jest gra *Adventure* Williama Crowthera i Dona Wooda z 1977 roku. Gra złożona była z serii opisów (lokacji), po których przemieszczał się gracz-czytelnik, wchodząc w interakcję ze znajdującymi się w danych lokacjach postaciami i przedmiotami. Narzędziem interakcji nie był wybór segmentu tekstu, lecz okno poleceń, za pomocą którego gracz negocjował przebieg rozgrywki z tak zwanym parserem, komputerowym algorytmem potrafiącym zrozumieć tak rudymen tarne polecenia, jak *take key* czy *go west*. To od dialogu z parserem zależało, jak gracz zakończy rozgrywkę. Przez niemal dwie dekady, aż do lat 90., czysto tekstowe przygodówki stanowiły jeden z głównych nurtów rozrywki komputerowej. Później, gdy dzięki postępom w dziedzinie komputerowej grafiki gry zaczęły przyjmować cechy raczej filmu niż literatury, *interactive fiction* odejdzie do lamusa.

Przystępując do twórczej adaptacji Schulza w domenie cyfrowej, iskrzącej dziś multimedialnymi fajerwerkami, sięgnęliśmy do tej właśnie, minimalnej w środkach i najbliższej literackiemu tworzyw, tradycji. *Bahwochwał* nie jest jednak ani tekstową grą przygodową, ani – do końca – gamebookiem. Utwór posiada elementy walki z potworami (gracz musi strzelać do osiłków pana de V, a o wyniku strzelaniny decyduje rzut kostką), dysponuje „skarbem”,

⁶ Rodzimą realizacją gatunku były publikowane w „Razem” gry Jacka Ciesielskiego *Dreszcz* oraz *Goblin*. Zob. m.in. J. Ciesielski, *Dreszcz*, „Razem” 33-34/1987.

⁷ C. Frabetti, *Pałac o stu bramach*, przekł. M. Szafrńska-Brandt, Warszawa 2008.

dzięki któremu pewna część rozgrywki kończy się sukcesem, może się też pochwalić elementami konwersacji z (pseudo)sztuczną inteligencją. Jednak to powroty na drohobycański rynek, gdzie rozpoczyna się i kończy wiele ścieżek lektury, oraz rozpoczynanie zabawy na nowo są ważniejsze niż dojście do dość arbitralnie oznaczonych celów. Głównym bowiem zamierzeniem tej literackiej szarady, utrzymanej w rytmie swobodnej, hipertekstowej eksploracji fikcyjnej przestrzeni, jest przede wszystkim badanie narracyjnego potencjału tekstowych form cyfrowych. Zahaczając o kilka z nich, nie chcemy się decydować na żadną, decyzję tę pozostawiając czytelnikom oraz twórcom następnym cyfrowych adaptacji Schulza.

Warto wspomnieć o dwóch formach adaptacji, o które *Batwochwał* nie zahaczył, lecz do których twórczość Schulza może się świetnie nadawać. Jedną z nich jest krytyczna adaptacja hipertekstowa, w której nie ingeruje się w tekst, lecz w jego prezentację, kiedy to dzięki narzędziom cyfrowym nadbudowuje się meta-tekstualną warstwę nad tekstem pierwotnym. Przykładem może być wydany przez Ha!art w 2012 roku *Rękopis znaleziony w Saragossie*, pozwalający na alternatywną nawigację po dziele Jana Potockiego. Adaptacją drugą, bardziej artystyczną i poetycką niż krytyczną, jest tekstowa animacja. Można sobie wyobrazić *Sklepy cynamonowe* w formie serii nieinteraktywnych slajdów, na których wyimki z prozy Schulza poddawane są zabiegom bliskim poezji konkretnej czy liberaturze. Gatunkowym wyznacznikiem takich animowanych tekstów są *Ars Poetica* (2002) lub *Powieki* (2013) Zenona Fajfera. Na gruncie adaptacji gatunek ten realizuje *Popiół i diament* (2014) – gra paragrafowa Agaty Słodownik, Michała Danielewicz i Michała Szota w postaci ruchomych, ale interaktywnych plansz tekstowych o charakterze raczej poetyckim niż epickim.

Świat jako tekst: w stronę wirtualnych przestrzeni Brunona Schulza

Najbardziej powszechną zasadą komputerowych adaptacji literatury jest budowanie świata na podstawie opisów, postaci i zdarzeń zawartych w literackim oryginale⁸. Nie chodzi tylko o oczywiste i łatwe adaptacje gotowych światów, jak choćby *Międzymorza* z trylogii J.R.R. Tolkiena. Przemysł wysokobudżetowych gier nie boi się umieszczać akcji swoich produkcji w świecie *Boskiej Komедii* Dantego⁹. Element budowania świata, obecny w czysto językowej formie już w tekstowych grach przygodowych, jest w *Batwochwale* obecny i ważny. Przygoda zaczyna się na rynku i wieszdzie trzema odnogami przez kamienicę, ulicę Krokodyli i przedmieścia ku parkowi, placowi Świętej Trójcy, sklepom cynamonowym, by dotrzeć do fabryki wody sodowej, muzeum lub – pociągiem – do sanatorium. Trzeba jednak pamiętać, że schulzowskie cegiełki, z których ten świat jest rekonstruowany, wciąż wypełnia treścią czytelnik, a nie zatrudniony w tym celu artysta grafik. Efekt immersji, zanurzenia i eksploracji poszczególnych lokacji pogłębia muzyka, którą Artur Sosen Klimaszewski tworzył tak, by dopełniała (na pewno nie ilustrowała) poszczególne przestrzenie. *Batwochwał*, choćby z konieczności wywołanej fabularną logistyką, tworzony był za pomocą map. Musieliśmy wiedzieć, w jakim miejscu i w jakim momencie umieścić dane zdarzenie, dialog czy przedmiot. Dzięki temu też za po-

⁸ Przydatną do tych rozważań teorię światów możliwych, wg Marie-Laure Ryan, popularyzowała w Polsce Anna Łebkowska. W minionej dekadzie Ryan z sukcesem zastosowała ją do literatury cyfrowej i gier komputerowych. Zob. M.-L. Ryan, *Avatars of Story*, Minneapolis 2006. Ostatnio zob. także: M.J.P. Wolf, *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, Guernsey 2013.

⁹ *Dante's Inferno*, Electronic Arts 2010.

mocą map – szkicowanych choćby ołówkiem – najlepiej go czytać.

Wciąż jednak poruszać się będziemy w domenie tekstu jako świata, a nie świata jako tekstu. Kolejnym etapem – choć trudno powiedzieć, czy jest on krokiem w przód – będą sytuacje adaptacyjne odwrotne, produkcje z dużo większym rozmachem i schulzowski Drohobycz widziany z perspektywy już nie tyle drugiej, ile pierwszej osoby liczby pojedynczej, z kamerą usytuowaną nad głową gracza-eksploratora, spotykającego na

swojej drodze innych amatorów przepastnej wyobraźni autora *Sklepów cynamonowych*. Z nimi w tym wirtualnym Drugim Życiu, renderowanym przez najnowsze, bezszelestne karty graficzne, ścigać się on będzie konnymi dorożkami, grać w guziki pod ścianą rynku, szukać bezcennych znaczków do własnego, wirtualnego markownika, czy może nawet – strzelać z dubeltówki do zbuntowanych manekinów... Olbrzymi potencjał tkwiący w twórczości Brunona Schulza daje pewność, że powstanie tego typu cyfrowych produkcji nie jest kwestią „czy”, ale „kiedy”. ●



rys. Bruno Schulz, *Undula u artystów z Xięgi Bałwochwalczej* (1920–1921)

Bruno Schulz