

BOGUSŁAWA BODZIOCH-BRYŁA
Akademia Ignatianum w Krakowie

Gry w literaturę. Literackie paralele audiowizualne jako wynik konwergencji literatury i nowych mediów

Przeobrażające się i konwergujące nowe media stworzyły humanistyce takie możliwości wyrazu artystycznego, których próżno szukać w historii kultury. Możliwości te są przez twórców w coraz większym zakresie eksploatowane. Konwergencja nowych mediów i literatury¹, czyli proces, w efekcie którego dochodzi do powstawania nowych, dotychczas nieistniejących jakości i zjawisk, zaowocował możliwością kreowania dzieł niejednorodnych, umiejscawiających się np. pomiędzy literaturą a grą komputerową czy też literaturą a net artem (sztuką sieci)².

Znaczenie gry w kulturze humanistycznej

Gry, znane kulturze od zamierzchłych czasów, mimo niespotykanej różnorodności i bogactwa form przedmiotem badań naukowych stały się dopiero w XX wieku, kiedy to w roku 1938 pojawiło się ważne dzieło Johana Huizingi *Homo ludens*. Autor, uznając zabawę za pierwotny i wszechobecny

¹ Temat kulturowych aspektów konwergencji należy do bardzo ostatnio popularnych w refleksji naukowej. Problemy literatury i konwergencji poruszane były m.in. w „Zagadnieniach Rodzajów Literackich”. Zob. „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2012, t. LV, z. 2 (110).

² W związku z powyższym, za istotne dla omawianych w niniejszym szkicu quasi-literackich egzemplifikacji należy uznać pojęcia: nowe media, gra, interaktywność, konwergencja mediów i literatury, i w kontekście tych właśnie kategorii należy je postrzegać i interpretować.

element kulturowego pejzażu, zdefiniował grę jako „walkę o coś lub przedstawianie czegoś”³.

Clifford Geertz, zwracając uwagę na coraz większą na gruncie współczesnych teorii społecznych popularność analogii do gry, a zarazem coraz większą potrzebę jej krytycznego rozbioru, wśród najważniejszych źródeł tego zjawiska wymienia Wittgensteinowską koncepcję form życia jako gier językowych, ludyczną wizję kultury Huizingi oraz nową teorię strategii zawartą w *Theory of Games and Economic Behavior* von Neumanna i Morgensterna⁴.

Kategoria gry od lat 80. XX wieku traktowana jest jako użyteczna metafora współczesnej kultury. Tadeusz Miczka powszechne pożądanie gry uznaje za jej siłę napędową:

Świat kultury audiowizualnej, oprócz gier kwestionujących tradycję, wykorzystuje fabuły, formy i informacje – chciałoby się powiedzieć – z »systemu kosmicznego« [...], czyli z obszaru, gdzie wszystkie znane już reguły myślenia i działania nie mają znaczenia, zużyły się, a nowe jeszcze nie powstały [...]. W kinie zachodnim już dawno pojawiły się prefiguracje techniki inscenizacyjnej *Virtual Reality* [...]. Nie chodzi jednak tylko o ekspansję techniki (o elektronicznie generowany świat przedstawiany na ekranach), ale przede wszystkim [...] [o] podporządkowywanie X muzy, w szybkim tempie, innym mediom, konwencjom i tematom rodem z reklam, videoklipów, gier komputerowych, telewizji, a tych mediów [...] nieskończoności, jak się obecnie wydaje, technice i wyobraźni audiowizualnej⁵.

³ Zob. J. Huizinga, *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Wyd. Czytelnik, Warszawa 1967 (i następne wydania).

⁴ „Od Wittgensteina pochodzi pojęcie działania intencjonalnego jako »zgodnego z regułą«, od Huizingi – zabawa jako paradygmatyczna forma życia zbiorowego, od von Neumanna i Morgensterna – zachowania społeczne jako wielostronne manewry nastawione na podział dochodu końcowego. W sumie koncepcje te wprowadzają do nauk społecznych nerwowo i irytujący styl interpretacji. Styl ten łączy mocne poczucie formalnego porządku rzeczy z równie silnym poczuciem zupełnej dowolności owego porządku. Jest to konieczność jak w szachach, równie dobrze mogłaby mieć całkiem inny charakter”. Antropolog nie pomija też znaczenia i sławy, jakich w społeczeństwie masowym zażywają widowiska sportowe. C. Geertz, *O gatunkach zmaconych. (Nowe konfiguracje myśli społecznej)*, przeł. Z. Łapiński, w: R. Nycz, red., *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Wyd. Baran i Suszczyński, Kraków 1997, s. 221.

⁵ T. Miczka, *Postmodernistyczne gry w kino, gry w kinie i gry o kino*, w: H. Janaszek-Ivaničková, D. Fokkema, red., *Postmodernizm w literaturze i kulturze krajów Europy Środkowo-Wschodniej. Materiały z konferencji naukowej zorganizowanej przez Uniwersytet Śląski, Ustroń, 15–19 listopada 1993*, Wyd. Naukowe „Śląsk”, Katowice 1995, s. 263.

Analizując problem tendencji postmodernistycznych we współczesnym kinie, wśród różnorodnych typów gier, jakie stosuje szeroko pojmowana kultura współczesna, badacz wymienia gry językowe (m.in. intertekstualną swobodną grę aluzji, cytatów, pastiszu, parodii, kolażu, tzw. cytatów z rzeczywistości – czyli wiadomości prasowych), grę konwencji gatunkowych, grę w style, grę poetyk, metafor, cytatów, ekranowe gry intertekstualne, gry wątków tematycznych i motywów stylistycznych, realizowane za pomocą techniki wideo połączonej z komputerem i systemem telewizji High Definition gry z materia, z czasem, przestrzenią, grę kliszami ze świata kultury, sztuki, polityki itp.⁶

Próby lingwistycznej definicji pojęcia „gra” podjęła się z kolei Anna Wierzbicka, według której jest ono równoznaczne z tym, „co robią ludzie przez jakiś czas, dla przyjemności, wyobrażając sobie, że są w jakimś świecie, w którym wiedzą, co mogą i czego nie mogą robić, i chcą spowodować pewien stan rzeczy, i nikt nie wie do końca, jaki będzie ten stan rzeczy”⁷. Powyższą eksplikację próbuje uściślić Maciej Grochowski, do najistotniejszych wyznaczników „gry” zaliczając: interpersonalność (gra jest skończonym ciągiem powtarzających się czynności, wykonywanych przez co najmniej dwie osoby); znajomość lub możliwość odkrycia reguł (czynności te podlegają swoistym regułom, które są znane uczestnikom gry); instrumentalność (w grze można się posługiwać w pewien sposób pewnego rodzaju przedmiotami, narzędziami, środkami, sposobami gry); celowość (gra jest działaniem celowym, nastawionym na rezultat); wartościowanie (celem jest osiągnięcie przez każdego z grających stanu „lepszego”, korzystnego w jakimś sensie dla siebie, czego określeniu służą kategorie: zysk, strata, funkcjonalność gry); fortunność/niefortunność gry (ostateczny rezultat nie jest do końca znany, nie jest w pełni przewidywalny)⁸. Najszerszą definicję proponuje Mieczysław Porębski, określając mianem gry sztukę, która wymyka się ograniczeniom, zmienia kody, której strategią jest maksymalne ryzyko i brak

⁶ Tamże, s. 253–266.

⁷ A. Wierzbicka, „*Prototypes Save*”: *On the Uses and Abuses of the Concept 'Prototype' in Current Linguistics, Philosophy and Psychology*, w: S.L. Tzohatzidis, red., *Belief Systems in Language: Studies in Linguistics Prototypes*, Routledge, London 1989. Cytuję swobodny przekład polski za tekstem E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, *O pojęciu gra i jego leksykalnych wykładnikach w aspekcie składni semantycznej*, w: E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, red., *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Wyd. Energeia, Warszawa 1997, s. 122.

⁸ M. Grochowski, *Konwencje semantyczne a definiowanie wyrażen językowych*, Polskie Towarzystwo Semiotyczne, Warszawa 1993, s. 98. Cyt. za: E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, *O pojęciu gra i jego leksykalnych wykładnikach...*, s. 122–123.

jakiegokolwiek pewności⁹. Roger Caillois wyróżnia z kolei cztery rodzaje gier: agonistyczne, aleatoryczne, mimetyczne i illinktyczne¹⁰.

O istotności kategorii gry wspomina też Halina Janaszek-Ivaničková – nawiązując do głośnej pracy Jeana-François Lyotarda z 1979 roku *La condition postmoderne*, zwracając uwagę na zaistnienie w naszej postindustrialnej i informatycznej erze zasadniczej zmiany, którą najogólniej określić można mianem zmiany reguł gry społecznej, jaka nastąpiła w momencie, kiedy ogromna liczba maszyn komputerowych zbudowanych zgodnie z teoriami gier językowych, lecz kierujących się swymi prawami, przyczyniła się do zmnożenia kanałów informacyjnych. Pluralizm oraz heterogeniczność gier językowych uprawianych w społeczeństwie (wielość różnych dyskursów, z których każdy przekazuje inną informację, wyraża inną potrzebę), wraz z ich często antagonistycznym charakterem „rozbijają niepożądaną, totalizującą, a więc [...] niebezpieczną” spójność¹¹.

Pomiędzy literaturą a grą

Od dawna znane jest też zjawisko wzajemnego wpływu, jaki wywierają na siebie literatura i gry komputerowe. Znamy przykłady gier komputerowych powstałych z inspiracji dziełem literackim, a wymienić wśród nich można m.in.: grę *Avon*¹², *Wielki Gatsby*¹³, *Yet One World*¹⁴. Wśród gier opartych na

⁹ M. Porębski, *Wstęp do metakrytyki*, w: tegoż, *Pożegnanie z krytyką*, Wyd. Literackie, Kraków 1966, s. 205.

¹⁰ Gry agonistyczne zmierzają do porównania sił walczących przeciwników, w których każdy ruch i decyzja jest informacją, jaką się przekazuje, i czeka odpowiedzi; gry aleatoryczne to takie, w których wyzywa się los i doświadcza jego władzy, które z każdym ruchem zaczyna się od początku, wciąż ponawiając ryzyko; w grach mimetycznych zmienia się na jakiś czas własną osobowość, przybiera maskę, by zdobywać i przekazywać dalej niedostępne na co dzień wtajemniczenia; w grach illinktycznych poprzez oszołomienie wirowaniem, pędem, narkotykiem, dostępuje się emocjonalnych informacji o charakterze wybitnie „ponadkodowym”. M. Porębski, *Wstęp do metakrytyki...*, s. 205.

¹¹ H. Janaszek-Ivaničková, *Nowa twarz postmodernizmu*, Wyd. UŚ, Katowice 2002, s. 184–185.

¹² Koncentrującą się na eksploracji świata zamieszkiwanego przez bohaterów sztuk Szekspira.

¹³ Zderzenie powieści z grą platformową.

¹⁴ Gra, w której gracz wrzucony zostaje w sam środek moralnego konfliktu zaczerpniętego z dramatu Sofoklesa, ma za zadanie udzielać odpowiedzi na pojawiające się w trakcie rozgrywki poważne i intymne pytania.

fabułach literackich wskazać można również: *Dante's Inferno*¹⁵, *Dracula 3: The Path of The Dragon*; *Dracula: Początek*¹⁶; *Sherlock Holmes kontra Kuba Rozpruwacz*; *Podróż do wnętrza ziemi*; *80 dni*¹⁷; *Metro 2033*¹⁸ i inne.

Jesienią 2012 roku (od 7 września do 8 października) miała miejsce poświęcona temu właśnie zjawisku wystawa zatytułowana *Games by the Book*, otwarta w bibliotece humanistycznej w Massachusetts Institute of Technology przez Clare Fernández-Vareę oraz Nicka Montforta. Jak podkreślają redaktorzy wortalu Techsty – Literatura i Nowe Media, „olbrzymim plusem wystawy był jej otwarty, globalny aspekt i całkowita dostępność »eksponatów« wraz z ich literackimi oryginałami. Choć w przestrzeni fizycznej ograniczona do skromnej przestrzeni bibliotecznej, dzięki linkom do sieciowych wersji gier oraz temu, że wszystkie pierwowzory znajdowały się w domenie publicznej, *Games by the Book* mogła być odwiedzana i doświadczana przez każdego zainteresowanego o każdej porze dnia i nocy, w każdym miejscu na Ziemi”¹⁹. Twórcy wspomnianego wortalu, który w orbicie swoich zainteresowań lokuje m.in. zjawisko gier komputerowych, piszą:

Dla twórców gier, znany powszechnie temat i znana historia (jak *Iliada*, *Gwiezdne Wojny* czy *Władca Pierścieni*) to częsty i zalecany punkt wyjścia do stworzenia udanej gry. Istnieje wiele przykładów głębokich zapożyczeń, jakie gry komputerowe czerpią z kanonu literackiego [...] (*Hobbit* [...]) [...]. Wnioski z tego wzajemnego przenikania się form proceduralno-symulacyjnych (gry) i form narracyjnych ([...] książki) są bardzo pouczające. Otóż najbardziej zasadnicze, rdzenne dla każdego z tych obu form elementy – granie (*gameplay*) i opowiadanie nie dają się łatwo mieszać, zachowują się niczym woda i olej i są nieprzetłumaczalne. Według Jespera Julla i Espena Aarsetha: Nieprzetłumaczalna jest „leżąca u podstaw forma” obu gatunków (struktura opowiadania, zasady gry), przetłumaczalne są za to „kulturowe konwencje”, rozumiane tu jako opis, umiejscowienie w czasie i przestrzeni, bohaterowie. Przekładalne są zatem nie-ludyczne i nie-fabularne elementy, natomiast kluczowe zasady obu gatunków: opowiadanie i granie nie są²⁰.

¹⁵ Produkcja czerpiąca z *Boskiej komedii* Dantego.

¹⁶ Gry oparte na XIX-wiecznej powieści gotyckiej Brama Stokera *Drakula*.

¹⁷ Gry oparte na motywach powieści Juliusza Verne’a.

¹⁸ Gra oparta na podstawie powieści Dmitrija Głuchowskiego.

¹⁹ Zob. http://techsty.art.pl/aktualnosci/2012/games_by_the_book.html [dostęp: 10.01.2015].

²⁰ Tamże.

Powstała również osobna gałąź nauki – ludologia, w polu zainteresowań której znajduje się właśnie badanie gier²¹.

Gry w literaturę: *Złe słowa, Bałwochwał*

Istnieje już spora i wciąż powiększająca się grupa dzieł umiejscawiających się pomiędzy literaturą a nowymi mediami, dla opisu których stosować można określenie „literackich paraleli audiowizualnych”. Nazwę tę zapożyczam od Maryli Hopfinger, która w książce *Literatura i media. Po 1989 roku* określiła tak film autorski, seriale telewizyjne i gry komputerowe, czyli zjawiska rozwijające się równoległe do literatury, ale w ścisłym z nią związku²².

²¹ Ludologia stanowi nową gałąź nauk humanistycznych, której celem jest wypracowanie języka badań gier, w tym w szczególności – gier komputerowych. „Fundatorzy ludologii – Espen Aarseth, Markku Eskellinen w swoich pierwszych wystąpieniach skupiali się przede wszystkim na teoretycznym »oczyszczeniu przedpola« tej dziedziny. Język opisu gier komputerowych skutecznie bowiem zanieczyszczony został przez metodologie właściwe innym dziedzinom: literaturoznawstwu, filmoznawstwu, czy kulturoznawstwu. Pierwszym celem ludologów stało się zatem wyodrębnienie badań nad grami komputerowymi od innych refleksji estetycznych i wypracowanie własnych narzędzi badawczych. [...] W Polsce badania ludologiczne znajdują się we wczesnym, lecz dynamicznym rozkwicie. W 2005 roku w Poznaniu fundatorzy polskiej ludologii zorganizowali pierwszą międzynarodową konferencję poświęconą badaniu gier. Rok później odbyła się kolejna konferencja. Polskich ludologów zrzesza Polskie Towarzystwo Badania Gier. Wydaje się, że polskie rozumienie ludologii jest znacznie szersze niż w kręgu zachodnich (skandynawskich, niemieckich czy amerykańskich) badaczy, którzy skupiają się przede wszystkim na grach komputerowych. W Polsce ludologia jest rozumiana bardziej jako badanie gier w ogóle. Podstawowym założeniem ludologii jest traktowanie gier komputerowych przede wszystkim jako gier, jako fenomenu nie powiązanego bezpośrednio z wypowiedzią narracyjną. Jako takie gry muszą być traktowane podług swoich własnych reguł, własnego interfejsu, i własnych koncepcji gry. Pół żartem i pół serio podejście ludologii do swego przedmiotu badań ujął Markku Ekselinen: »Poza kręgami akademickimi ludzie zazwyczaj wyśmienicie rozumieją różnice pomiędzy opowiadaniem, dramatem a grą. Jeśli rzucę w ciebie piłką to nie oczekuję, że ją odrzucisz i zaczekasz, aż zaczniesz nam ona opowiadać historię. Z drugiej strony jeśli i kiedy gry, a zwłaszcza gry komputerowe stają się przedmiotem badań są niemal bez wyjątku kolonizowane ze strony literackich, teatralnych i filmowych obszarów badawczych«. [...] Aby grę badać jako grę, ludologia musiała skupić się na zjawiskach dla tego fenomenu wyjątkowych, których nie można odnaleźć gdzie indziej. Stąd centralna pozycja fenomenu symulacji i sprawczości». Za: *Ludologia; Założenia ludologii; Pułapki ludologii*, <http://techsty.art.pl/gry.html> [dostęp: 10.01.2015].

²² M. Hopfinger, *Literatura i media. Po 1989 roku*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010, s. 189–193.

Do najnowszych projektów literacko-nowomediálních, które traktować należy bardziej w kategoriach literackiej zabawy, gry czy też paraliteratury, zaliczyć można niektóre z prac prezentowanych podczas kolejnych edycji festiwalu Ha!wangarda²³, np. projekt Piotra Puldziana Płucienniczaka pt. *Złe słowa*²⁴. Autor w swoim pomysle wykorzystał schemat popularnej ostatnio gry *Angry Birds*²⁵. W projekcie literackim zachował kształty tytułowych *Angry Birds*, jednak najważniejsze ikony, przedstawiające tytułowe ptaki, zastąpił „figurą” *Angry Words*, które stanowią trzy wulgarne słowa. W miejsce świń, które w pierwowzorze gracz ma za zadanie zestrzeliwać, umieścił natomiast Puldzian Płucienniczak struktury skonstruowane ze słów zaczerpniętych

²³ Festiwal odbywał się w Krakowie 6–7 września 2012 r. Ha!wangarda to pierwszy w Polsce festiwal w całości skoncentrowany na zagadnieniu polskiej literatury cyfrowej. Pierwsza edycja festiwalu miała miejsce w roku 2010, jako „letni, niskobudżetowy festiwal mający podsumować 10 lat działalności krakowskiego czasopisma »Ha!art« i Wydawnictwa Korporacja Ha!art”. Dwie kolejne edycje festiwalu odbyły się w roku 2012 i 2013; jak informowali na stronach WWW poświęconych festiwalowi organizatorzy pierwszej jego edycji, przedsięwzięcie „ustawia się pod prąd napompowanym budżetowo i medialnie festiwalom Krakowa. Tematem festiwalu są aktualne zjawiska awangardowe, które Ha!art programowo wprowadzał i promował w trakcie ostatniej dekady”. Podczas obraz wszystkich edycji miały miejsce prezentacje projektów, które „konsekwentnie zmieniają obraz najnowszej literatury: liberatura, hiperteksty, cyberpoezja, story art, poezjografia, remiksy literackie”. Zob. <http://www.ha.art.pl/wiadomosci/992-festiwal-literacki-hawangarda-25-29-czerwca-2010-krakow-krzeszowice.html> [dostęp: 10.01.2015].

²⁴ Projekt został zgłoszony i zaprezentowany podczas odbywającego się w ramach festiwalu Ha!wangarda 2012 konkursu pt. *Wakacje z nowymi mediami* na najciekawszy utwór literacki (poezja, proza, dramat) oraz jego cyfrową realizację (np. hipertekst, interaktywna aplikacja, animacja). Konkurs miał charakter warsztatowy. Zespół składający się z teoretyków nowych mediów, twórców cyfrowych, programistów i kuratorów wyłonił najciekawszą propozycję, która w nagrodę miała zostać zrealizowana w wersji cyfrowej. Zob. <http://ha.art.pl/wiadomosci/2497-konkurs-wakacje-z-nowymi-mediami.html> [dostęp: 10.01.2015].

Projekt ten opisywałam również w książce *Literatura – nowe media. Homo irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*. Zob. B. Bodzioch-Bryła, *Ars poetica czy @-poetica? O poezji sięgającej po nowe nośniki*, w: B. Bodzioch-Bryła, G. Pietruszewska-Kobiela, A. Regiewicz, *Literatura – nowe media. Homo irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, Wyd. Akademii Jana Długosza, Częstochowa 2014, s. 276–280.

²⁵ Gra komputerowa *Angry Birds* została stworzona w grudniu 2009. Jej autorem jest Rovio Mobile. Gracze mają tu za zadanie przejść przez kolejne poziomy, a by móc je ukończyć, używają procy, z której wystrzeliwiają kolorowe ptaki, mające za zadanie zniszczyć świnie ulokowane na rozmaitych budowlach – strukturach. Warunkiem ukończenia danego poziomu gry jest zniszczenie wszystkich świń. Nieskomplikowana fabuła, takąż grafika w połączeniu z niską ceną zadecydowały o wielkim sukcesie produkcji. Olbrzymia popularność gry sprawiła, że ofertę rozszerzono również na inne platformy (konsole wideo, telefony komórkowe, smartfony, a nawet film animowany).

z klasyki literatury. Jak możemy przeczytać w relacji z festiwalu sporządzonej przez jedną z jego uczestniczek, a zarazem członkiń Jury konkursu pt. *Wakacje z nowymi mediami*:

Projekt [...] znokautował pozostałe nadesłane prace. [...] Długo dyskutowaliśmy [...] nad tym, czy po zburzeniu literowej architektury ma nastąpić odbudowa czy wyłonienie nowych słów; czy skupić się wyłącznie na niszczeniu, czy także na stwarzaniu? Wydaje się jednak, że Puldzianowi chodziło o zrzucenie z piedestału wielkich klasyków i dekonstrukcję tradycyjnych tekstów. Budowanie jest procesem otwartym, który powinien nastąpić wyłącznie w umyśle odbiorcy lub także w postaci wykreowania własnych tekstów. Gra Puldziana świetnie nadawałaby się na iPady i smartfony, nawiasem mówiąc wyobrażam już sobie uczniów na języku polskim, którzy pod ławką grają w *Złe słowa* i niszczą *Dziady* Mickiewicza lub *Potop* Sienkiewicza²⁶.

Sam natomiast autor w pierwotnej wersji projektu gry pisze:

Czytelnik „wyrzuca” złe słowa, te rozbijają utwory, tworząc utwory pochodne, których „wartość” literacka jest wyższa od oryginalnej – założeniem jest bowiem, że literatura zyskuje na brutalnym kontakcie z rzeczywistością. Kluczowym elementem lektury jest koniec gry, czyli sprowadzenie zaproponowanych dzieł do stosu liter, do ich podstawowego budulca. [...] Gra nie zawiera żadnego systemu nagradzania czytelnika, żadnych punktów czy listy najlepszych graczy. Nagrodą jest możliwość obcowania z tzw. klasyczną literaturą na własnych warunkach, bezpośredniego sprawdzenia, które słowa są dobre, a które złe²⁷.

Oficjalna premiera gry odbyła się 3 października 2013 roku. Jak możemy przeczytać w informacji prezentującej ten quasi-literacki projekt: „Gra stanowi propozycję innej metodologii lektury: czytania jako niszczenia. Przy pomocy garści poręcznych wulgaryzmów czytelnik postawiony jest przed radosną koniecznością rozmontowywania monumentalnych tekstów kultury. Przeniesienie mechaniki *Angry Birds* do sfery tekstu jest drogą do nirwany”²⁸.

²⁶ Zob. U. Pawlicka, *Relacja z Hawangardy 2012*, <http://ha.art.pl/felietony/2580-urszula-pawlicka-relacja-z-hawangardy-2012.html> [dostęp: 10.01.2015].

²⁷ Zob. całość pierwotnej wersji projektu: http://issuu.com/korporacja_haart/docs/piotr_puldzian_plucienniczak_-_zle_slowa#embed [dostęp: 10.01.2015].

²⁸ Piotr Puldzian Plucienniczak, *Złe słowa – Angry Words*, <http://w.ha.art.pl/wydawnictwo/zapowiedzi/3041-piotr-puldzian-plucienniczak-zle-sowa--angry-words.html> [dostęp: 10.01.2015].

Ów artystyczny zamiar chyba jednak przerósł możliwości samej literackiej zabawy, bowiem trudno tu mówić o jakichkolwiek „utworach pochodnych” (które sugeruje Puldzian Plucienniczak w opisie projektu), widoczną natomiast konsekwencją jest uzyskanie stosu rozsypanych wyrazów, rosnącego wraz z każdym kolejnym celnym strzałem gracza.

Pocisk czerwony zachowuje się jak czerwony ptak (po prostu uderza), pocisk żółty jak żółty ptak (przyspiesza i uderza z większą siłą), pocisk czarny jest bombą, którą detonuje się kliknięciem. Podstawowa znajomość „Angry birds” pozwala na udane obcowanie ze „Złymi słowami”.

Dzieło wymaga więc do działania prostego silnika fizyki, który pozwoli na satysfakcjonującą dekonstrukcję utworów pod wpływem lektury. Czytelnik „wyrzuca” złe słowa, te rozbijają utwory tworząc utwory pochodne, których „wartość” literacka jest wyższa od oryginalnej – założeniem jest bowiem, że literatura zyskuje na brutalnym kontakcie z rzeczywistością. Kluczowym elementem lektury jest koniec gry, czyli sprowadzenie zaproponowanych dzieł do stosu liter, do ich podstawowego budulca.

Fot. 1. P. Puldzian Plucienniczak, *Angry Words* (projekt)



Fot. 2, 3. P. Puldzian Plucienniczak, *Angry Words*²⁹

Można by rzec, że adaptacja to nietypowa, bo polegająca na przetransponowaniu gry (komputerowej i przeznaczonej na smartfony) na formę gry pokrewnej, zawierającej rozbudowany element tekstowy. Na stronach WWW Korporacji Halart, pod nagłówkiem „Redakcja – wakacje z nowymi mediami – wyniki” przeczytać można następującą informację: „Po zapoznaniu się czternastoma nadesłanymi propozycjami, Jury w składzie: Piotr Marecki, Mariusz Pisarski, Urszula Pawlicka i Łukasz Podgórni postanowiło przyznać nagrodę główną Piotrowi Puldzianowi Plucienniczakowi – za projekt literackiej gry pt. „Złe słowa”. [...] Gratulujemy!”³⁰.

²⁹ <http://ha.art.pl/zleslowa/> [dostęp: 10.01.2015].

³⁰ <http://ha.art.pl/wiadomosci/2568-wakacje-z-nowymi-mediami-wyniki.html> [dostęp: 10.01.2015].

Przywołuję ów fragment ze względu na zawarte w nim sformułowanie: „literacka gra”, zwracające uwagę na fakt, iż projekt ten wkomponowuje się w dwie sfery współczesnej kultury: literacką i nowomediałną. Co więcej, zwycięski projekt został zgłoszony i zaprezentowany podczas odbywającego się w ramach festiwalu Ha!wanguardia 2012 konkursu pt. *Wakacje z nowymi mediami* na najciekawszy utwór literacki (poezja, proza, dramat) oraz jego cyfrową realizację.



Fot. 4. Ogłoszenie wyników konkursu *Wakacje z nowymi mediami*

Drugą egzemplifikacją omawianego tu zjawiska generowania przez współczesną kulturę utworów lokujących się pomiędzy literaturą a grą, w tym wypadku będących też przykładem adaptacji dzieła literackiego na grę komputerową, jest oparty na prozie Brunona Schulza projekt pt. *Bałwochwał*³¹.

Jak pisze jeden z autorów gry, Mariusz Pisarski:

Jako adaptację do innego medium Bałwochwała 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 uprzywilejowany bliska oryginałowi. Z komputera jako „metamedium” Bałwochwał wybiera przede wszystkim aspekt tekstowy

³¹ „Tytułowy Bałwochwał 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”. M. Pisarski, *Schulz na cyfrowo. Sieciowa gra paragrafowa Bałwochwał*, „Czas Kultury” 2014, nr 1 (178), s. 70–75.

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 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 dalszych³², losowanie wyniku mini rozgrywek 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 Bałwochwała 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. [...] Choć nie sposób przewidzieć, jak będą wyglądać adaptacje Schulza w przyszłości, warto pokrótce, wychodząc od Bałwochwała, nazskicować dwa główne kierunki, którymi działania adaptacyjne mogą podążać. W pierwszym z nich chodzi o (re)kreowanie języka, w drugim o budowanie świata. Bałwochwał – choć w skromnym zakresie – posiada cechy przynależne obu³³.



Fot. 5, 6. *Bałwochwał* – paragrafowa gra sieciowa³⁴

³² Np. wybór „przeoglądasz zawartość markownika” w segmencie „Miasto” prowadzi do trzech różnych ciągów dalszych, zob. M. Pisarski, M. Bylak, oprac., *Bałwochwał*, http://ha.art.pl/schulz/miasto_w.html [dostęp: 10.01.2015].

³³ M. Pisarski, *Schulz na cyfrowo...*, s. 70–75.

³⁴ <http://ha.art.pl/schulz/start.html> [dostęp: 10.01.2015].

Biorąc pod uwagę fakt, że mamy do czynienia z grą komputerową, przyznać należy, że nie stanowią zasadniczego *novum* takie udoskonalenia literackiego pierwowzoru jak m.in. wymieniane przez Pisarskiego: multilinki umożliwiające losowe generowanie treści oraz przechodzenie do jednego z kilku możliwych ciągów dalszych; możliwość losowania za pomocą cyfrowej kostki do gry; możliwość prowadzenia czatu z niektórymi bohaterami; udźwiękowanie wybranych lokacji. Właściwości te wynikają bezpośrednio ze specyfiki interaktywnego medium, stanowiącego podstawowy nośnik, na którym oparta została gra, są więc dziś – w przypadku użycia medium interaktywnego – niejako oczywiste. Interesująca w tym kontekście wydaje się natomiast wspomniana przez autora istotność elementu językowego.

ULICA KROKODYLI

Ulicą Krokodyli, w długich, koronkowych sukniach przechadzają się żony fryzjerów i kapelmistrzów kawaleryjskich. Idą drapieżnym, podwistym krokiem, niosąc w niedobrych, reputacji twarzach nieznaną szkodę. Wdruż je przetrzebia: zdejdują czarowym, kłóżywym zebem, mają usta rozdarte lub busk im kłuszcza nosa.

Masz nadzieję, że znajdziesz tu jakieś zastępcze okulary, jednak gdy wchodzisz do optyka, okazuje się on jedynie fasadą, za którą kryje się zakurzona antykwarownia.

- Przepoczwarsz się! Wszystko się przepoczwarsz! - słyszysz, jak skulona pod witrzyną antykwarem, ubrana bez gustu kokota kusa z głową w dłońmiach i skunie - Wszystkie formy wiszą już luźno na sztachach. Władze nic nie mówią, ale był w mieście jeden z twórców - szepocze. - Powiedział, że manekiny... - w miarę jak wypowiedział te słowa, niebo nad wstycznymi głowami czernieje.

Zanim coś powiesz, wpiersz się na tobie, wstaje i wleśka ci w ston kawałek materiału. - Zostawił to w mieście, odnajdź go! - kobieta oddała się. Na nocce, najwyraźniej wyrwanej spod płaszcza lub kapelusza, wycyła jest dziwna scena z szkieletem, kościotrupem i wygiętymi - jakby w tarłow - postaciami.

1. Dochodzisz do wniosku, że to jeszcze jedna drzwaczka na fermentującym wrzgnięciem przedmiotu, zrobionym z niemieckiej tkaniny majaku i naszytym. Zostawiasz kokotę samej sobie i wchodzisz do innego sklepu.
2. W lekkim oszołomieniu, nie wiedząc, co z tymi informacjami począć, idziesz w kierunku, w którym oddała się kobieta.

RYNEK

Wchodzisz na pusty i żółty od żaru rynek, wymieciony z kurzu gorącymi wiatrami niczym biblijna pustynia o bursztynowo zaokrąglonych krawędziach. Pod niskimi arkadami sklepów stoją rzędem beczki po winie i pachną. Wzdłuż przeciwległej linii rynku czernieje kilka dorożek, rozjechanych i rozklekotanych jak kalekie, drzemające kraby. - Pojedziemy? - pyta woźnica z wysokiego kozła.

Kupka obdartusów, ocalała w kącie rynku przed płomienną miotłą upału, oblega kawałek muru. Nicponie rzucają o ścianę guzikami i monetami. - Rzuć guzikiem - wołają w twoją stronę. Starasz się odgadnąć dojrzałość ich króliczego umysłu i - poki co - przechodzisz dalej.

Wzdłuż kolejnej pierzei bukietai szlachetnie ucztoknowanych filigranów kipią ciemiste akacje, jak drzewa na starych gobelinach. Ich liście na wietrze odstanlają srebrzyste podbrzusza. Na długiej ladzie, na której w dni targowe sprzedaje się kolorowe chłopskie chustki, siedzi tysy jegomość o fizjonomii światowca. Kątem oka widzisz, jak wyciąga z portfela pozginane na rogach fotografie nagich kobiet i chłopców w dziwnych pozach. Podnosi na ciebie wzrok i pyta: - Może kawka u wuja Jakuba za rogiem?

1. Wsiadasz do dorożki.
2. Podchodzisz do obdartusów.
3. Idziesz na kawę do wuja Jakuba.

Fot. 7, 8. *Balwochwał* – paragrafowa gra sieciowa

Warto podkreślić, że zamysł autorski, na którym oparta została ta multimedialna produkcja, jest przykładem zarówno nieprzypadkowych działań kreatywnych, jak i głębokiej świadomości autorów co do istoty operacji przeprowadzonych na literackim pierwowzorze:

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 na-

dzienie, że nie jest to rodzaj karaoke, o którym w *Kulturze karaoke*, dramatycznej diatrybie na kulturę współczesną, pisze Dobravka Ugrešić³⁵. Jako karaoke Bałwochwał musiałby eksponować głos autorów adaptacji kosztem głosu Schulza, który – według kryteriów Ugrešić – zrzucany musiałby być z kanonicznego piedestału, by ustąpić pola anonimowym przedstawicielom globalizującej się kultury „niskiej”. Mimo że bohaterem Bałwochwała 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 Coover³⁶ i przesłanie Bałwochwała nie powinno być od tej zachęty dalekie³⁷.

Obserwując zarówno przykład *Bałwochwała*, jak i wcześniej omawianej gry *Angry Words*, zauważalne staje się, jak dalece zmienił się sposób wykorzystania języka w podobnych produkcjach. Dwadzieścia lat temu Gillian Skirrow w artykule *Piekielna wizja: analiza gier wideo* pisała o pewnego rodzaju ograniczeniu języka gier komputerowych:

Tytuły gier biorą się z żartobliwego i infantylnego użycia języka. Chociaż wiele z nich wykorzystuje dźwiękowy efekt słów, w samych grach nie używa się języka mówionego. [...] Tekst komunikowany jest graczowi tylko w formie pisanej lub przez efekty dźwiękowe, ewentualnie poprzez ruch obiektów. Komunikowanie odbywa się drogą wypisywania telegraficznych skrótów językowych. Na przykład zdanie złożone: „Wyciągnij miecz i zabij smoka oraz weź złoto i odejdź” jest szczytem dopuszczalnego skomplikowania. [...] wydaje się [...] prawdopodobne, że jedną z atrakcji dzisiejszych gier jest właśnie brak języka i konsekwentne stosowanie innych sposobów ekspresji, w których słowo bardzo często zastąpione zostaje przedmiotem w funkcji komunikacyjnej³⁸.

Jak widać, pojawienie się gier tekstowych oraz będące chyba w pewnej mierze tego konsekwencją zjawisko wykorzystywania materii literackiej do

³⁵ D. Ugrešić, *Kultura karaoke*, przeł. D.J. Ćirić, Korporacja Ha!art, Kraków 2013.

³⁶ R. Coover, *The End of Literature*, niepublikowany manuskrypt z 2012 roku, korespondencja z autorem.

³⁷ M. Pisarski, *Szulz na cyfrowo...*, s. 70–75.

³⁸ G. Skirrow, *Piekielna wizja: analiza gier wideo*, przeł. A. Kolodyński, w: A. Gwóźdź, red., *Po kinie?... Audionowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, Wyd. Universitas, Kraków 1994, s. 268.

tworzenia takich produkcji zaowocowały pojawieniem się projektów przeznaczonych nie tylko do gry, ale i do uważnej lektury.

Hipertekstowe kolaże i puzzle paraliterackie

Ciekawym zjawiskiem, które pojawiło się we współczesnej kulturze i dynamicznie się rozwija, są hipertekstowe kolaże, z bardziej lub mniej wyeksponowanym elementem literackim. Tak Ewa Michalska, autorka jednego z nich, charakteryzuje swoje dzieło:

Gubione/znalezione jest hipertekstem poetyckim, bazującym na kolażach, które tworzyłam metodą tradycyjną przez okres mniej więcej roku. Poszczególne prace nie powstawały pierwotnie jako elementy szerszego projektu czy większej całości; każdy kolaż rozpatrywany pojedynczo tworzy odrębną, tekstowo-wizualną całość o charakterze nieskonkretyzowanym i otwartym, co podsunęło mi myśl, by owe pierwotne znaczenia rozbudowywać, modyfikować czy rozbijać poprzez umieszczenie ich w innych kontekstach, jakie stanowią pozostałe prace.

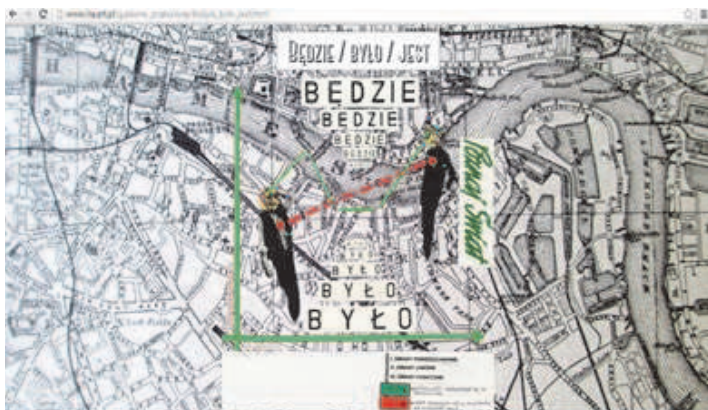
Hipertekst określiłam jako poetycki z uwagi na to, że warstwa tekstowa każdego kolażu ma mniej lub bardziej poetycki charakter. Poezja, którą piszę, jest specyficzna z tego względu, że odwołuje się do koncepcji found poetry – chodzi mianowicie o wiersze tworzone z określonego, ograniczonego zasobu słów, jaki ma się wstępnie do dyspozycji (do tej koncepcji nawiązuję również w tytule pracy). W moim przypadku jednak, technikę kolażową, która w codziennej twórczości jest mi najbliższa, przenieśliśmy na pole eksperymentów językowych, starając się szukać źródła inspiracji zarówno we mnie, jak i we wszystkim, co mnie otacza; dekonstruować rzeczywistość, a następnie przepuszczać ją przez filtr fantasmagorycznych wizji, tworząc nowe sensy, konteksty i perspektywy interpretacyjne. Zatem teksty poetyckie, wśród których będzie można „błądzić”, poruszając się po hipertekście, po części są moimi słowami, a po części są zaczerpnięte z tekstów gotowych, z którymi obcuje – zarówno poetyckich, jak i publicystycznych; podobnie animacje, które znajdują się na poszczególnych leksjach hipertekstu, utworzone są na podstawie kolaży z gotowych ilustracji niczym filmy w technice found footage³⁹.

³⁹ E. Michalska, *Gubione/znalezione*, <http://w.ha.art.pl/wydawnictwo/nowe-ksiazki/3110gubioneznalezione> [dostęp: 10.01.2015].



Fot. 9, 10. Ewa Michalska, *Gubione/znalezione* (fragment ekranu)⁴⁰

Charakteryzując swoją pracę, autorka zwraca uwagę na istotność elementu literackiego, używając m.in. terminów „hipertekst poetycki”, „nawiązanie do koncepcji found poety”. Do wspomnianych kategorii dodać należałoby również pojęcie adaptacji, bowiem wśród literackich odniesień, wykorzystanych w obrębie kolażu intertekstów, wskazać można m.in. wiersz konkretny Stanisława Dróżdża pt. *Klepsydra (było, jest, będzie)* z 1967 roku (Fot. 11)⁴¹ czy też krótki fragment wiersza Zbigniewa Herberta pt. *Prześlanie Pana Cogito* (Fot. 12).



Fot. 11, 12. Ewa Michalska, *Gubione/znalezione*⁴²

Tym, co autorka chce zaproponować odbiorcy hipertekstu *Gubione/znalezione*, jest „oniryczna podróż, w której konkretne sensory są trudne do wychwycenia, efemeryczne – pojawiają się i znikają, ulegają przekształceniom i reinterpretacjom na gruncie nowych kontekstów, które sugerowane są przez kolejne

⁴⁰ Tejeże, http://w.ha.art.pl/gubione_znalezione/ [dostęp: 10.01.2015].

⁴¹ Fragment pracy złożonej z pięćdziesięciu czterech plansz.

⁴² E. Michalska, *Gubione/znalezione*...

pojawiające się obrazy i wiersze. Poszczególne konteksty zależne będą od drogi, którą wybierze odbiorca⁴³. Takim sposobem skonstruowania pracy odnosi się Michalska do:

struktury ludzkiej pamięci i strumienia świadomości, gdzie jedno słowo – na drodze luźnych, logicznych bądź emocjonalnych skojarzeń – prowokuje do zmiany jego kontekstu lub do przeniesienia myśli na zupełnie inną płaszczyznę i oderwania od pierwotnego tematu. Hipertekst zaprojektowany został dodatkowo w taki sposób, że niemalże każdy wiersz bądź krótka forma poetycka, która (tworząc całość znaczeniową z warstwą wizualną) pojawia się na ekranie, daje możliwość wyboru dalszej drogi podróży. Poszczególne drogi przecinają się zaś w wielu punktach, czasami prowadząc do obrazów, które ukazały się już uprzednio, jednak – jako że prowadzi do nich inna niż pierwotnie podjęta droga – sytuuje je w nowej perspektywie i zwraca uwagę na nowe, być może pominięte uprzednio aspekty⁴⁴.

Hipertekstem proponuje zatem Michalska swego rodzaju „zabawę językową zanurzoną w kontekście wizualnym, gdzie – cytując fragment wiersza Jorie Graham – »język to haczyk, na który / daleś się złowić, / spróbuj pociągnąć za sznurki, lecz nie. / One są w całym tobiek«⁴⁵.

Omawiana we wstępie artykułu bliskość literatury i net artu⁴⁶ widoczna jest w przypadku jednego z najnowszych utworów Romana Bromboszcza, pod tajemniczo brzmiącym tytułem *K-H-S*⁴⁷, który – jak się okazuje po podjęciu interakcji z pracą – stanowi rodzaj podpowiedzi czy też anagramu (powstałego na skutek połączenia nazwisk Sorena Kierkegarda, Martina Heideggera

⁴³ Za: tamże.

⁴⁴ Tamże.

⁴⁵ Tamże.

⁴⁶ Net art – sztuka internetu. Zjawisko oparte na interaktywnej komunikacji, pozbawione materialności, pozbawione fizycznej lokalizacji, istniejące w formie kodu na dysku komputera. Przejawia się w formie wizualnej, czasem nawet dźwiękowej. Jego istotą jest: proces, komunikacja, interakcja, niematerialny (najczęściej) charakter, natomiast podstawowym kontekstem – internet, postrzegany jako obszar wolności wypowiedzi i sposób na ominięcie systemu galerii, muzeów, kuratoriów (choć sztuka ta bywała prezentowana także w galeriach). To sztuka efemeryczna, o nieostrych granicach (zacieranych przez samych artystów, odrzucających terminy: sztuka, artysta). Zob. m.in. E. Wójtowicz, *Net art – interaktywna sztuka w środowisku wirtualnym*, w: M. Ostrowicki, red., *Estetyka wirtualności*, Wyd. Universitas, Kraków 2005.

⁴⁷ Pierwotny tytuł: *Res e gaard. Heide art kirke gger*, z którego autor szybko zrezygnował, tworzy anagram będący sugestią do odgadnięcia tożsamości postaci wykorzystanych w dziele-grze.

i Jeana-Paula Sartre'a), będącego istotną wskazówką, wyjaśniającą zawartość części graficznej.



Fot. 13. R. Bromboszcz, *K-H-S*⁴⁸

Praca stanowi rodzaj wizualno-dźwiękowej quasi-mozaiki – puzzli powstałych poprzez nałożenie na siebie znanych portretów trzech wielkich filozofów egzystencjalistów. Klikając na poszczególne jej elementy, uzyskujemy efekt niesekwencyjnych zmian, które powodują ciągle przeobrażenia obrazu. Dziełu towarzyszy notka zawierająca wskazówki interpretacyjne, w obrębie których uwagę zwracają takie kategorie jak: „ukryte podobieństwo”, „powtórzenie”, „pętla” („repetytywne, pętlo-podobne dociekanie o pojęciach i obrazie”)⁴⁹. Dzieło stanowi dowód tego, jakie efekty można uzyskać dzięki skoligaceniowi cybernetyki i humanistyki. Co prawda, ryzykownym byłoby rozpatrywanie *K-H-S* w kategoriach dzieła literackiego⁵⁰, ale już sam tytuł zawiera w sobie konstrukcję oksymoroniczną i na niej też został zasadniczo osadzony⁵¹.

⁴⁸ Źródło grafiki: <http://perfokarta.net/k-h-s/in> [dostęp: 10.01.2015].

⁴⁹ Zob. tamże.

⁵⁰ Jak już wspominałam, to raczej dzieło bliskie net artowi.

⁵¹ Istotę cyberpoezji tworzonej m.in. przez R. Bromboszcza charakteryzuje m.in. Małgorzata Dawidek-Gryglicka. Zob. M. Dawidek-Gryglicka, *Historia tekstu wizualnego. Polska po 1967 roku*, Korporacja Ha!art oraz Muzeum Współczesne Wrocław, Kraków–Wrocław 2012, s. 689–690.

O łączeniu cybernetyki z humanistyką badacze pisali już w latach 70. XX w. „Przenikanie cybernetyki do różnych dziedzin ludzkiego życia uwidacznia się jako przemożna tendencja do stopniowego zastępowania pracy fizycznej i umysłowej [...] pracą »intelektualno-maszynową« – pracą, która jest jakby syntezą możliwości ludzkiego intelektu i analityczno-informacyjnych »zdolności« maszyny. Sytuacja ta w coraz większym stopniu będzie [...] wpływać na całą sferę ludzkiej kultury” – pisali już w 1973 roku Boris W. Biriukow i Jefim S. Geller. Zob. B.W. Biriukow, J.S. Geller, *Cybernetyka w naukach humanistycznych*, przeł. J. Sarna, Wyd. Ossolineum, Wrocław 1983, s. 323. Badacze podkreślali tym samym wzrastające znaczenie nauk cybernetycznych w obszarze humanistyki. „Maszynie nie da się niczego przekazać przy po-

Zarówno badacze opisujący poezję cybernetyczną, jak i jej inicjatorzy zgodnie podkreślają wieloskładnikowość leżącą u podnóża istnienia zjawiska. Utwór cybernetyczny atakuje dźwiękiem, obrazem i słowem, przypominając tym samym zjawisko multitaskingu i wytwarzając w efekcie poczucie zagrożenia, halucynacji czy stymulacji⁵².

Takie cechy jak silna multisensoryczność, synestezyjność, a przede wszystkim wynikająca z nich dynamiczna zmienność wierszy cybernetycznych – są powodem zauważalnych trudności recepcyjnych, które w konsekwencji doprowadzają do tego, że poezja cybernetyczna rzadko jest czytana, zwykle natomiast traktowana bywa jako rodzaj eksperymentu artystycznego. Trudności dodatkowo podsyca fakt częstego lokowania się poezji cybernetycznej blisko net artu – sztuki sieci⁵³.

mocy »aluzji«, pólslówek czy niedopowiedzeń. Maszyna nie znosi sprzeczności, nawet takich, które nie są widoczne. Nie rozumie ona pojęć mglistych i niewyraźnych. Współpracując z maszyną, trzeba wszystko przemyśleć do końca, bez błędów i bez pomyłek. Maszyna zmusza człowieka do tego, by był [...] prawdomówny, ścisły, precyzyjny i gotowy do przyjęcia każdej, czasem nieoczekiwanej i gorzkiej prawdy. Stopniowo staje się to szkołą myślenia i zachowania się. Już dzisiaj, a z pewnością jutro, umiejętność posługiwania się elektroniczną maszyną cyfrową stanie się elementem kultury wykształconego człowieka. Wymagać się będzie znajomości sztucznych języków maszyn [...] i umiejętności skutecznego posługiwania się nimi bez odwoływania się do zwrotów eliptycznych, emocjonalnej argumentacji i upiększeń estetycznych. Wymagać się będzie umiejętności przekonywającego myślenia. W istocie rzeczy będzie to oznaczać zwiększenie roli myślenia matematycznego w porównaniu z myśleniem poetyckim”. I.A. Poletajew, *Człowiek w mirie buduszczegego*, w: *Tocznyje metody w issledowaniach kultury i iskusstwa (Materialy k simpoziumu)*, cz. 1, Moskwa 1971. Cyt. za: B.W. Biriukow, J.S. Geller, *Cybernetyka w naukach humanistycznych...*, s. 323. Na podstawie obserwacji przejawów współczesnych praktyk literackich (i szerzej – artystycznych) stwierdzić można, że znacznie przerosły one powyższe prognozy, przywoływani powyżej badacze zajmujący się cybernetyką nie przewidzieli bowiem, że skoligacenie cybernetyki i literatury pięknej nie tylko nie doprowadzi do wzmożenia myślenia matematycznego w stosunku do myślenia poetyckiego, ale – przeciwnie – zaowocuje rozkwitem twórczości poetyckiej wprost ze sprzężenia tego wyrastającej.

Wspomniani badacze wiążą wykorzystanie cybernetyki w naukach humanistycznych głównie z metodami jakościowymi i opisowymi badań nad kulturą. Podkreślają również znaczenie nauk strukturalno-cybernetycznych dla semiotyki kultury, a także dla nauk społecznych. Tymczasem spowinowacenie się kultury (literatury) i cybernetyki daje efekt artystyczny/poetycki, generując twórczość literacką czy też quasi-literacką.

⁵² U. Pawlicka, *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*, Korporacja Halart, Kraków 2012, s. 53–54.

⁵³ Np. na stronie WWW Romana Bromboszcza z linkiem zatytułowanym „poezja” sąsiaduje link „net art”. Zob. <http://www.roman.bromboszcz.perfokarta.net/> [dostęp: 10.01.2015].

O uprzestrzennieniu literatury dzięki transferom

Myśląc o przestrzeni tekstu literackiego, zwykle wciąż jeszcze w świadomości mamy standardową kartkę papieru, spełniającą funkcję medium użytecznego, podporządkowanego i nieniosącego za sobą wielu sensów, znaczeń. Oczywiście, świadomi odbiorcy kultury literackiej zdają sobie sprawę, że rzecz się ma nieco inaczej w przypadku literatury awangardowej, eksperymentalnej, np. poezji konkretnej, literatury czy też dzieł literackich zapośredniczonych dzięki nośnikowi interaktywnemu (jak np. e-literatura, powieść hipertekstowa itp.), ale nie zmienia to faktu, że w odniesieniu do tradycyjnej sytuacji literackiej sformułowanie „przestrzeń tekstu” pociąga za sobą skojarzenia bardzo stereotypowe, a przez to ograniczone. Gdy zajrzemy do najbardziej klasycznego, istotnego dla polonistów opracowania teoretycznego, czyli do *Słownika terminów literackich* autorstwa Michała Głowińskiego, Teresy Kostkiewiczowej, Aleksandry Okopień-Sławińskiej i Janusza Sławińskiego⁵⁴, pod hasłem „przestrzeń dzieła literackiego” przeczytamy: „Jeden z podstawowych elementów strukturalnych dzieła literackiego, rozmaicie kształtowany w różnych gatunkach i epokach. Każdy utwór zawiera zawsze jakieś wyobrażenia przestrzenne, gdyż wchodzące w obręb świata przedstawionego postaci, zdarzenia, sytuacje są w pewien sposób umiejscowione⁵⁵. Umiejscowienie to jest bądź przedmiotem osobnego opisu, bądź też czytelnik poznaje je pośrednio. W pewnych segmentach utworów narracyjnych ujęcia przestrzenne zyskują pozycję dominującą, mianowicie wtedy gdy wybrana scena pokazywana jest w dużym zbliżeniu, a więc zatrzymany został przepływ powieściowego czasu [...], najistotniejsze stają się układy wewnątrz tej sceny, z reguły wyrażenie osadzonej w określonym miejscu [...]; jest to tzw. spacylizacja formy w powieści [...]⁵⁶. Uwagę zwracają tu wyrażenia, sygnujące bezruch, statyczność („ umiejscowione”, „zatrzymany [...] przepływ powieściowego czasu”, „osadzonej”), co zupełnie nie przekłada się na stan faktyczny, np. na ogląd przykładów przywoływanych w niniejszym szkicu.

⁵⁴ M. Głowiński, T. Kostkiewiczowa, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, *Słownik terminów literackich*, Wyd. Ossolineum, Wrocław 1989.

⁵⁵ Pogrubienia wprowadzone zostały przez autorkę artykułu.

⁵⁶ M. Głowiński, T. Kostkiewiczowa, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, *Słownik terminów...*, s. 410–411.

Sprawa znacząco się skomplikowała w momencie wkroczenia do literatury nowych mediów, kiedy to przestrzeń dzieła literackiego przeobraziła się w cyberprzestrzeń, a miejsce tekstu zajął hipertekst oraz cybertekst. W ciągu ostatnich lat XX i na początku XXI wieku pojawiły się – i automatycznie dzięki mediom zostały spopularyzowane – utwory na nich osadzone. Okazuje się, że test literacki i generowany przez niego przekaz nie tylko jest sprzężony z medium, lecz zasadza się na nim i bezwzględnie z niego wynika⁵⁷. Specyfika samego medium przenosi się więc na literaturę, literatura poddawana jest adaptacjom. Poezja i proza wykorzystujące nowe technologie wieloznaczność, którą warunkuje nośnik, wpisują w konsekwencji w specyfikę samego tekstu literackiego.

W jednej z rozmów redakcyjnych Krystyna Wilkoszewska zwróciła uwagę na fakt silnego wzrostu znaczenia przestrzeni we współczesnej kulturze.

Podzielam tezę, że jest mniejsze zainteresowanie literaturą w obecnym świecie. [...] Filozofowie i estetycy filozoficzni zawsze sobie wybierają jakiś rodzaj sztuki, który jest dla nich głównym punktem odniesienia. W pierwszej połowie XX wieku takim punktem odniesienia bez wątpienia była literatura, dlatego że literatura jest sztuką czasową, a pojęcie czasu interesowało wtedy wszystkich. Tacy filozofowie jak Husserl, Heidegger czy Bergson, reprezentując bardzo różne kręgi myślowe, zajmowali się kategorią czasu, a pisarze – jak Proust – analizowali tę kategorię. Ingarden tworzył swoją filozofię dzieła najpierw dla dzieła literackiego, a potem to przenosił na inne gałęzie sztuki. Sytuacja się całkowicie zmieniła w ostatnich dekadach XX wieku. Nie sztuka słowa, nie literatura jest punktem odniesienia refleksji filozoficznej. Kiedy dzisiaj filozofowie albo estetycy filozoficzni są zapraszani do wygłaszania referatów, to w ogóle nie przywołują literatury, ale na przykład mówią o architekturze. Ponieważ to kategoria przestrzeni jest dzisiaj kategorią penetrowaną powszechnie. I media elektroniczne, czyli owe nowe media, one też wprowadziły coś, co jest przestrzenią, i do tego „wypłaszczoną” przestrzenią. Pojęcie czasu wnosi pojęcie głębi. Tego głębokiego sensu, który interesuje hermeneutykę, dzisiaj nikt nie szuka, dzisiaj mamy wszystko dane na powierzchni. Powierzchnia jest pojęciem z zakresu przestrzenności, przy czym to już nie jest powierzchnia bryłowa, ale właśnie powierzchnia

⁵⁷ Przykładami takich właśnie, osadzonych na interaktywnym nośniku utworów literackich są m.in. poematy e-liberackie Zenona Fajfera (*Ars poetica*, *Spoglądając przez ozonową dziurę*, *Traktat ontologiczny* czy wiersze z tomu *Powieki*), hipertekstowe powieści (powieść K. Polaka *Schemat*, Marty Dzido *Matrioszka* itp.).

„wyplaszczona”. Mówimy o ekranach – architekci, którzy projektują budowle, przede wszystkim myślą, jak zrobić z fasady ekran. Jak coś rzutować na płaską powierzchnię. Myślę więc, że może istnieją jakieś bardzo zdecydowane zmiany kulturowe, które mogą wprowadzać osłabienie zainteresowania literaturą⁵⁸.

Przedstawione w niniejszym szkicu przykłady quasi-literackich paraleli, utworów umiejscawiających się pomiędzy literaturą a grą, literaturą a net artem, dowodzą, że we współczesnej kulturze, na drodze transferu, adaptacji, w bardzo wyraźny sposób dochodzi do takiego uprzestrzennienia dzieła literackiego, w konsekwencji którego odbiór generowanych w wyniku wspomnianego transferu utworów zaczyna dalece wykraczać zarówno poza nawyki czytelnicze, jak i poza przyzwyczajenia graczy komputerowych. W niemal każdym z przywołanych tu przypadków utworów opartych na kolejnych ekranach, przeznaczonych do niesekwencyjnego (zależnego od zmieniającej się woli czytelnika) przechodzenia przez kolejne plansze, przestrzeń okazuje się w znaczący sposób wpływać na poziom treściowy dzieła, m.in. za sprawą uruchamiającego się kontekstu kłacza, dzięki stopniowaniu głębi czy też po prostu dzięki wzbogaceniu warstwy tekstowej dzieła o poziom graficzno-ilustracyjny. Za sprawą wzbogacenia przestrzenności dzieła literackiego o obszary tkwiące w nośniku mamy dziś do czynienia z interesującą rekonstrukcją literatury, przekształceniem tradycyjnych kategorii teoretycznoliterackich, takich jak: struktura (znaczące bowiem okazują się już nie kolejne strofy czy rozdziały, ale wybierane losowo ekrany, poziomy, a także to, co zachodzi pomiędzy treściami z nich wynikającymi); konstrukcja podmiotu/bohatera literackiego⁵⁹ (przybierającego postać podmiotu w ruchu, dynamicznego, *in statu nascendi*, bytu rozproszonego, zależnego od poczynań odbiorcy), sytuacja liryczna (która przestaje być spójna za sprawą rozszerzonych możliwości odbiorcy, będącego obecnie kimś więcej niż tylko interpretatorem, bo interaktorem), funkcjonujące w literaturze podziały (dochodzi kolejny rodzaj/nurt literacki – uwzględniający możliwości tkwiące w nośni-

⁵⁸ *Literatura a nowe media*. Rozmowa redakcyjna z udziałem: Anny Łebkowskiej, Krzysztofa Uniłowskiego, Krystyny Wilkoszewskiej. Rozmowę prowadziła Anna Pochłódka, „Dekada Literacka” 2010, nr 1–2, s. 239–240.

⁵⁹ Jako poziomu odniesień używam pojęć teoretycznoliterackich, gdyż w przypadku każdej z przywoływanych tu egzemplifikacji autorzy odnoszą się do kontekstu literackiego; również struktura i poziom treściowy dzieł dowodzą, iż mamy tu do czynienia nie tylko z grami, lecz raczej z tekstem kultury umiejscawiającym się pomiędzy grą (komputerową lub innego rodzaju) a dziełem literackim.

ku). Zmienia się również zasadniczo sytuacja odbiorcy przekazu, czytelnik staje się bowiem po trosze podmiotem czynności twórczych, podmiotem literackim, od którego poczynają zależny staje się kształt utworu i płynące z niego sensory. A najistotniejsze jest to, że w wyniku wspomnianej adaptacji, transferu, powstaje całkiem nowe dzieło⁶⁰.

Bibliografia

- Biriukow B.W., Geller J.S., *Cybernetyka w naukach humanistycznych*, przeł. J. Sarna, Wyd. Ossolineum, Wrocław 1983.
- Dawidek-Gryglicka M., *Historia tekstu wizualnego. Polska po 1967 roku*, Korporacja Ha!art oraz Muzeum Współczesne Wrocław, Kraków–Wrocław 2012.
- Geertz C., *O gatunkach zmaconych. (Nowe konfiguracje myśli społecznej)*, przeł. Z. Łapiński, w: Nycz R., red., *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Wyd. Baran i Suszczyński, Kraków 1997.
- Grochowski M., *Konwencje semantyczne a definiowanie wyrażen językowych*, Polskie Towarzystwo Semiotyczne, Warszawa 1993.
- Hopfinger M., *Literatura i media. Po 1989 roku*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010.
- Huizinga J., *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Wyd. Czytelnik, Warszawa 1967 (i następne wydania).
- Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U., *O pojęciu gra i jego leksykalnych wykładnikach w aspekcie składni semantycznej*, w: Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U., red., *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Wyd. Energeia, Warszawa 1997.
- Miczka T., *Postmodernistyczne gry w kino, gry w kinie i gry o kino*, w: Janaszek-Ivaničková H., Fokkema D., red., *Postmodernizm w literaturze i kulturze krajów Europy Środkowej-Wschodniej. Materiały z konferencji naukowej zorganizowanej przez Uniwersytet Śląski, Ustroń, 15–19 listopada 1993*, Wyd. Naukowe „Śląsk”, Katowice 1995.
- Pawlicka U., *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*, Korporacja Ha!art, Kraków 2012.
- Pisarski M., *Schulz na cyfrowo. Sieciowa gra paragrafowa Bałwochwał*, „Czas Kultury” 2014, nr 1 (178).
- Porębski M., *Wstęp do metakrytyki*, w: tegoż, *Pożegnanie z krytyką*, Wyd. Literackie, Kraków 1966.

⁶⁰ W doborze materiału egzemplifikacyjnego do niniejszego szkicu stosowałam następujące kryteria: (1) pominięcie literatury pisanej z myślą o przeznaczeniu na nośnik interaktywny (jak np. powieść *Schemat* Konrada Polaka [na smartfony i wyszukiwarki internetowe], która również wpisuje się w kontekst pojęcia gry, w rozumieniu zbieżnym z realizacją tego pojęcia np. w sensie cortazarowskim), w przypadku której nie mamy do czynienia z adaptacją, transferem, lecz budowaniem struktury literackiej z przeznaczeniem na rozgałęziający się nośnik; (2) „świeżość” przykładu, oparcie analiz i wniosków na niedawno powstałych egzemplifikacjach; (3) różnorodność egzemplifikacyjna, w myśl której każdy omawiany utwór związany jest z inną podstawą rodzajową (z jednej strony proza B. Schulza zaadaptowana dla potrzeb gry, z drugiej poezja włączona w obręb projektu quasi-literackiego [E. Michalska wykorzystująca poezję konkretną S. Dróżdża]); w końcu swoisty transfer gry na inną grę, zawierającą rozszerzony element literackości (przekształcenie pomysłu, na którym oparta jest gra *Angry Birds*, na grę literacką Puldziana Plucienniczaka *Angry Words*).

- Skirrow G., *Piekielna wizja: analiza gier wideo*, przeł. A. Kołodyński, w: Gwóźdź A., red., *Po kinie?... Audionowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, Wyd. Universitas, Kraków 1994.
- Wierzbicka A., „Prototypes Save”: *On the Uses and Abuses of the Concept ‘Prototype’ in Current Linguistics, Philosophy and Psychology*, w: Tzohatzidis S.L., red., *Belief Systems in Language: Studies in Linguistics Prototypes*, Routledge, London 1989.
- Wójtowicz E., *Net art – interaktywna sztuka w środowisku wirtualnym*, w: Ostrowicki M., red., *Estetyka wirtualności*, Wyd. Universitas, Kraków 2005.
- „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2012, t. LV, z. 2 (110).

Netografia

- Ludologia; Założenia ludologii; Pułapki ludologii*, <http://techsty.art.pl/gry.html>.
- Michalska E., *Gubione/znalezione*, <http://w.ha.art.pl/wydawnictwo/nowe-ksiazki/3110-gubioneznalezione>.
- Pawlicka U., *Relacja z Halmangardy 2012*, <http://ha.art.pl/felietony/2580-urszula-pawlicka-relacja-z-hawangardy-2012.html>.
- Puldzian Plucienniczak P., *Złe słowa – Angry Words*; <http://w.ha.art.pl/wydawnictwo/zapowiedzi/3041-piotr-puldzian-plucienniczak-zle-sowa--angry-words.html>.

Literary games.

Literary and audiovisual parallels as a consequence of new media and literature convergence

Transformative and converging new media created in humanities such possibilities of artistic expression, which in the history of culture did not exist before. These capabilities are increasingly used and heavily exploited by the artists. Convergence of new media and literature, a process that leads to the emergence of new, previously non-existent quality and phenomena, resulted in the possibility of creating heterogeneous works, placed between literature and a computer game or literature and Net art. Among the above-mentioned phenomena one can point out amongst others, Piotr Puldzian Plucienniczak works (e.g. modeled on the popular computer game *Angry Words*), Roman Bromboszcz (close to Net art *Res e gaard. Heide art kirke gger*), a literary collage by Ewa Michalska, based on the prose of Bruno Schulz project *Batwochmal* by Mariusz Pisarski, Martin Bylak, with music by Artur Sosen Klimaszewski. All these exemplifications prove that “Darwinian evolution of species is constantly taking place” (K. Bazarnik) and convergence of literature and new media has created for both customers and theorists – new areas for diagnoses: description, analysis and interpretation.

Keywords: literary game, literary and audiovisual parallels, new media and literature convergence