didaskalia
gazeta teatralna

Z numeru: **Didaskalia 165**
Data wydania: październik 2021
DOI: 10.34762/1ftw-0t19
Źródło: https://didaskalia.pl/pl/artykul/gertrude-stein-gra-na-komputerze

/ dramaturgie

Gertrude Stein gra na komputerze

Paweł Schreiber | Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Gertrude Stein plays video games

The article juxtaposes the problems of spatiality and repetition in video game narrative with Gertrude Stein's notion of the landscape play, in which the linear plot dissolves in favour of a complex network of connections between different elements of the work. Several examples are discussed, from *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* to the *Dark Souls* series, showing the possible links between video games and Stein's writing techniques, especially in the field of open world games, where the large, easily accessible spaces make it more difficult to build coherent, organised plots.

Keywords: landscape; video game narrative; Gertrude Stein; The Legend of Zelda; play

Play, play every day, play and play and play away, and then play the play you played to-day, the play you play every day, play it and play it.

Gertrude Stein, *Play*

Kiedy czas mam, to gram, a czas ciągle mam, więc będę grał ile sił w

komputerze…

MC Archero, *Piosenka prawdziwego Tibijczyka*

Zestawienie twórczości Gertrude Stein z grami wideo może się wydawać bardzo egzotyczne – hermetyczna awangardowa autorka na pierwszy rzut oka nie może mieć wiele wspólnego z jednym z najważniejszych zjawisk współczesnej kultury popularnej. Okazuje się jednak, że niektóre rozwiązania obecne w pisarstwie Stein zaskakująco dobrze korespondują z problemami, z jakimi stykają się współcześni projektanci gier. Jednym z ważnych zagadnień projektowych w dzisiejszych grach jest kwestia związku między narracją a krajobrazem – rozległe przestrzenie utrudniają, a czasem wręcz uniemożliwiają prowadzenie spójnej i jasno zarysowanej opowieści, zachęcając graczy nie do podążania za głównymi wątkami, tylko do swobodnej włóczęgi. To problem bardzo zbliżony do tego, o czym pisze Stein w odniesieniu do stworzonego przez siebie modelu sztuki (*play*), radykalnie odchodzącego od tradycyjnego dramatu, z jego ściśle wyznaczoną strukturą. Pojęcie krajobrazu staje się alternatywą dla linearnej narracji, wprowadzając zupełnie inne podejście do postrzegania zdarzeń i ich kolejności oraz upływu czasu. Postdramatyczny żywioł twórczości Stein może się okazać ciekawym źródłem dla projektantów zmagających się z problemami dramaturgii gier wideo, a znajomość doświadczenia gry może pomóc w zrozumieniu tego, jak można podchodzić do skomplikowanych tekstów Stein. Ich pokrewieństwo z grami jest naturalne o tyle, że w rozumieniu Stein słowo „play” staje się bardzo wieloznaczne – jako rzeczownik odnosi się do sztuk teatralnych, ale jego znaczenie czasownikowe odwołuje się do zabawy. Dzieci (i wielu

dorosłych) dobrze wiedzą, że w zabawie nie ma nic błahego – jest ważnym sposobem poznawania i kreowania świata, dającym większą swobodę działania i myślenia niż zajęcia obwarowane zakazami i ograniczeniami.

Spojrzenie na gry wideo pod kątem narracyjnym ma w badaniach naukowych długą tradycję. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* Janet H. Murray to jedna z kluczowych książek wczesnej humanistyki cyfrowej. Zastanawiając się w roku 1997 nad tym, jak będzie w przyszłości wyglądać kultura cyfrowa, Murray skupia się przede wszystkim na kwestii opowiadania – to właśnie zdolność do przedstawiania złożonych, poruszających historii ma być wyznacznikiem jakości i nowatorstwa rodzącego się medium. Co ciekawe, głównym punktem odniesienia stają się tu nie powieść czy film, ale dramat i teatr. Odwołania do *Hamleta* nie trzeba raczej wyjaśniać, ale paru słów może wymagać obecny w tytule „holopokład” (*holodeck*).*Star Trek* był dla uczonych z MIT przynajmniej tak samo ważny, jak twórczość Szekspira. Holopokład to obecne w uniwersum *Star Treka* od serialu *ST: Następne pokolenie* niezwykle realistyczne środowisko wirtualnej rzeczywistości, dzięki któremu załoga i pasażerowie statków kosmicznych mogą na chwilę odetchnąć od ciasnych korytarzy. Murray odwołuje się w swojej książce do konkretnego zastosowania holopokładu. W serialu *Star Trek: Voyager* kapitan Kathryn Janeway uruchamia symulację, w której wciela się w rolę bohaterki wiktoriańskiego melodramatu. Odgrywa swoją rolę zgodnie z konwencją, a wirtualne środowisko się do niej dostosowuje; jednocześnie ma świadomość, że bierze udział w czymś umownym (Murray, 1997, s. 24-25). Nie przypomina to oglądania filmu ani czytania powieści, a raczej uczestnictwo w aktorskiej improwizacji albo w LARP-ie. Jako że jest to improwizacja kontrolowana przez komputer, ani na chwilę nie traci swojej dobrze zdefiniowanej struktury fabularnej – może jeszcze słabo wypadającej w konfrontacji z *Hamletem*, ale kto wie, co przyniesie przyszłość.

Taką formę, w której uporządkowana opowieść wyłania się z interakcji uczestniczki z reagującym na jej działania wirtualnym światem, Murray nazywa cyberdramatem (Murray, 1997, s. 271); siedem lat później za jedną z najciekawszych realizacji tej idei uzna popularną grę *The Sims* (Murray, 2004, s. 5), która jest swoistą maszyną do tworzenia opowieści na podstawie zmieniających się relacji między sterowanymi przez gracza i komputerowe algorytmy postaciami. Chociaż termin wyraźnie odwołuje się do dramatu, Murray odnosi się przede wszystkim do przykładów zaczerpniętych z filmu (szczególnie kluczowa jest tu *Casablanca*) i całego szeregu seriali telewizyjnych. Ściślejsze powiązanie jej myśli z klasycznym dramatem dostrzega badacz i twórca gier Michael Mateas (2004, 20), który jako ważną prekursorkę idei cyberdramatu wymienia Brendę Laurel, autorkę książki *Computers as Theatre*, w której postuluje zastosowanie *Poetyki* Arystotelesa jako inspiracji do projektowania interfejsów komputerowych tak, żeby każde doświadczenie użytkownika dawało się zamknąć w określonej strukturze dramatycznej, posiadającej wyraźnie zaznaczony początek, rozwinięcie i zakończenie (Laurel, 2013, 79-95). Wraz z Andrew Sternem Mateas stworzył eksperymentalną grę *Façade*, w której gracz wciela się w gościa odwiedzającego skłócone małżeństwo – punkt wyjścia wyraźnie nawiązuje do *Kto się boi Virginii Woolf*, a forma gry przypomina kameralny dramat z trójką postaci, rozgrywający się w niewielkiej przestrzeni mieszkania. Gracz ma ogromną swobodę działania, postaci dynamicznie reagują na jego akcje i słowa, a działający w grze silnik narracyjny na bieżąco dostosowuje do tego wszystkiego strukturę fabuły, tak żeby końcowy efekt opowiadał uporządkowaną historię z konkretnym zakończeniem. Marzeniem Mateasa i Sterna był program generujący (we współpracy z graczem) fabuły ze strukturą opartą na uwzględniającym działania gracza wariancie teorii Arystotelesa z *Poetyki* (Mateas, 2004, s. 19-23).

Marzenia o stworzeniu cyfrowego Sofoklesa czy Szekspira długo były ważnym elementem rozwoju gier wideo. Podkreślanie roli dobrze skonstruowanej fabuły, która mogłaby konkurować z teatrem, filmem czy literaturą, bywało kluczowym argumentem w budowaniu prestiżu kulturowego gier. Poważniejsze naukowe badania nad grami wideo zaczynają się od rozprawy doktorskiej Mary Ann Buckles, która zestawiała komputerową grę tekstową *Adventure* z teorią Władimira Proppa. W kategoriach sztuk narracyjnych patrzyli na gry również autorzy wczesnych artykułów na temat gier w pismach naukowych, tacy jak Niesz, Holland, 1984 (wprowadzający do humanistyki funkcjonujący do dziś termin *interactive fiction*) czy Costanzo, 1986 (uznający gry tekstowe za nowy narracyjny gatunek literacki). Firma Infocom, specjalizująca się w tekstowych grach przygodowych, sprzedawała swoje produkcje nie tylko w sklepach komputerowych, ale również w księgarniach. Zdarzało się, że producenci gier wynajmowali uznanych pisarzy do tworzenia scenariuszy – Robert Pinsky współtworzył grę *Mindwheel* (1984), a Thomas M. Disch napisał tekst gry *Amnesia* (1986). Aspekt narracyjny gier rozwijał się najbardziej dynamicznie w grach przygodowych (najpierw tekstowych, później – od czasu przełomowego *King's Quest* firmy Sierra On-Line z roku 1984 – przedstawiających świat gry za pomocą animowanej grafiki), ale również inne gatunki, w których fabuła miała rolę drugo- lub trzeciorzędną, stopniowo rozbudowywały swoją warstwę narracyjną, najpierw poprzez krótkie tło fabularne zamieszczone w papierowej dokumentacji gry, a później przez coraz bardziej rozbudowane scenki przerywnikowe, nadające działaniom graczy kontekst narracyjny. W miarę rozwoju możliwości graficznych komputerów i konsol, gry coraz częściej odwoływały się do filmu, wykorzystując elementy narracji charakterystyczne dla tego medium. Narracyjność stała się ulubionym hasłem nie tylko badaczy, ale też twórców

gier – *storytelling* jest dziś jednym z najczęściej stosowanych haseł promujących produkty kultury cyfrowej (od różnego rodzaju aplikacji przez media społecznościowe po gry), a gry wideo radzą sobie z nim wyjątkowo dobrze.

Szybki rozwój warstwy narracyjnej gier wideo i uwaga, jaką poświęcali jej badacze tacy jak Laurel czy Murray, doprowadził do słynnej dyskusji znanej dziś jako spór ludologów z narratologami. W roku 2001 Markku Eskelinen skarżył się, że „kiedy gry, a zwłaszcza gry komputerowe, stają się przedmiotem badań i refleksji teoretycznej, są niemal bez wyjątku kolonizowane przez pola literaturoznawstwa, filmoznawstwa, teatrologii czy badań nad dramatem. Są postrzegane jako interaktywne narracje, proceduralne opowieści lub remediowane kino" (Eskelinen 2001). Obóz ludologów (np. Eskelinen, Gonzalo Frasca czy Jesper Juul) zwracał uwagę na to, że gry są przede wszystkim złożonymi systemami opartymi na regułach, a przedstawianie ich w kategoriach sztuk narracyjnych sprawia, że tylko oddalamy się od tego, co stanowi o ich istocie. Owa istota bywa sprzeczna z wymogami precyzyjnie skonstruowanej fabuły, bo zakłada przede wszystkim swobodę działania gracza, która sprawia, że sytuacje pojawiające się w grze mogą ewoluować w bardzo różnych kierunkach, a nie tylko w sposób narzucony przez twórców. Istnieje też oczywiście bardzo wiele gier, w których aspekt narracyjny albo w ogóle nie istnieje, albo pełni rolę czysto dekoracyjną, bez żadnego wpływu na rozgrywkę.

Spór zakończył się serią kompromisowych wystąpień i artykułów (takich jak np. *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place* Gonzala Fraski) – zniknęły dwa zwalczające się obozy, a pozostała głębsza świadomość tego, że istnieje wiele specyficznych cech gier, które przeciwstawiają się klasycznym zabiegom narracyjnym. Jednym z

ciekawszych głosów szukających wspólnego mianownika gier i narracji jest artykuł medioznawcy Henry'ego Jenkinsa *Game Design as Narrative Architecture*, w którym autor pokazuje ścisły związek między narracją a budową przestrzeni w grach wideo: „Organizacja fabuły staje się kwestią zaprojektowania geografii wyobrażonych światów" w taki sposób, żeby w odpowiednich miejscach umieszczać powstrzymujące bohatera przeszkody, a w innych dawać konkretne możliwości działania (afordancje) pozwalające na dalsze postępy (Jenkins, 2003). Fabuła zostaje w ten sposób zakodowana w przestrzeni, a opowieść wyłania się w trakcie pokonywania drogi od jasno zdefiniowanego początku do celu podróży, jak w klasycznych opowieściach o podróży, poczynając od *Odysei*. To jeszcze jeden wariant marzenia o stworzeniu systemu, który we współpracy z odbiorcą generuje różnorodne, ale solidnie skonstruowane fabuły – w ramach rozległej przestrzeni gracz ma swobodę działania, więc rozgrywka będzie za każdym razem przebiegać inaczej, ale w konkretnych miejscach musi pokonywać konkretne wyzwania, a oferowane mu przez twórców gry afordancje wyznaczają konkretne drogi postępowania.

Michael Nitsche zwraca uwagę na występujące w grach wideo ścisłe powiązanie między przestrzenią i czasem, zbliżone do tego, które funkcjonuje w architekturze – odbiorca jest w stanie doświadczać przestrzeni wyłącznie we fragmentach, które zmieniają się, w miarę jak się po niej przemieszcza, a więc w czasie (Nitsche, 2007, s. 147). Budowanie osi czasowych i przestrzennych, którymi porusza się gracz, może więc oznaczać też budowanie konkretnej narracji poprzez sytuowanie na nich kolejnych wydarzeń. Najprościej taką trasę budować we wnętrzach, gdzie ściany pozwalają lepiej kontrolować ruch postaci kierowanej przez gracza. Im większa swoboda ruchu, tym trudniej utrzymać panowanie nad opowieścią.

Najtrudniej tego dokonać w rozległym krajobrazie, w którym można się udać, gdzie oczy poniosą.

W miarę rozwoju możliwości graficznych komputerów i konsol, twórcy wielu gier narracyjnych umieszczali akcję w coraz większych przestrzeniach. Prym w tej tendencji wiodą gry RPG, takie jak *The Elder Scrolls: Skyrim* czy *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, oraz gry akcji z wyraźnie zaznaczoną ścieżką fabularną, np. serie *GTA*, *Red Dead Redemption* czy *Assassin's Creed*. We wcześniejszych grach zawierających trójwymiarowe przestrzenie trzeba było ze względów technicznych ograniczać liczbę elementów wyświetlanych jednocześnie na ekranie, na przykład zasłaniając je ścianą czy zamkniętymi drzwiami albo skrywając w mroku lub gęstej mgle. Nowe rozwiązania techniczne dały twórcom gier możliwość wyświetlania rozległych krajobrazów, w których widać nawet bardzo odległe obiekty (tendencja szczególnie widoczna od czasu premiery *The Elder Scrolls IV: Oblivion* w roku 2006), ale wtedy okazało się, że taki krajobraz często przyćmiewa działające w nim postaci i opowieść, która się z ich działań wyłania.

Pisząc o roli krajobrazu w twórczości Gertrude Stein, Linda Voris odwołuje się do tradycji widowiskowego teatru iluzjonistycznego, którego rozwój najpierw osłabiał znaczenie indywidualnych postaci, coraz mniej widocznych w niezwykle skomplikowanych scenografiach, a w końcu doprowadził do powstania dioramy – formy, w której postaci już po prostu nie było (Voris, 2016, s. xix-xx). Można powiedzieć, że wielu twórców gier wideo i przestrzeni wirtualnych znajduje się dzisiaj w podobnej sytuacji. Krajobraz nie musi być jednak wyłącznie problemem – dla Gertrude Stein stanowił wyjście z impasu, w jakim znalazły się tradycyjne formy dramatyczne. Pewne elementy jej myślenia o relacjach fabuły i krajobrazu bardzo ciekawie współgrają z tym, jak kwestia krajobrazu przedstawia się w grach wideo.

W wykładzie *Plays*, wygłoszonym w Nowym Jorku w roku 1934, Gertrude Stein opowiada o przyczynach, dla których w teatrze czuje się „nerwowa". Najważniejszą z nich jest brak zestrojenia emocji odbiorcy spektaklu z tym, co się dzieje na scenie. Emocje widza zawsze albo wyprzedzają scenę, albo za nią nie nadążają. Czas spektaklu i czas widza nie biegną w tym samym tempie – to przesunięcie Stein porównuje do synkopy w muzyce (Stein, 1995, s. xxx-xxxi). Spojrzenie na teatr przede wszystkim z perspektywy związku między emocjami a postrzeżeniami, z którymi się wiążą, może wynikać z tego, że myślenie Stein zostało w dużej mierze ukształtowane przez Williama Jamesa, który postrzegał emocje jako wynik określonych zjawisk fizjologicznych, będących z kolei następstwem postrzegania budzących emocje faktów (Frank, 2015, s. 100). W codziennych sytuacjach budzących emocje przejścia między tymi etapami są błyskawiczne. W teatrze bywają dużo mniej oczywiste.

Przyczyny tego braku synchronizacji są różnorakie – jedną z najbardziej podkreślanych przez Stein jest kwestia tego, na ile działające w danej scenie postaci są odbiorcy znane (Stein, 1995, s. xxxvi-xxxvii). Porównuje teatr z życiem i literaturą, pokazując, jak odmiennie funkcjonuje w nim kwestia takiej znajomości otoczenia. W emocjonujących sytuacjach, jakie możemy przeżyć osobiście, najczęściej znamy najważniejszych uczestników, a wyjątkowość sytuacji postrzegamy właśnie dzięki temu, że ich znamy – i że zachowują się inaczej niż zwykle (Stein, 1995, s. xxxvi). W lekturze dramatu bohaterów poznajemy w ramach dłuższego procesu, a w razie zagubienia możemy wracać do wcześniejszych fragmentów – na przykład do spisu postaci (Stein, 1995, s. xxxviii), który pozwala przechodzić przez proces zapamiętywania i poznawania bohaterów we własnym tempie. To ciągłe wracanie do spisu nie oznacza, że sztuki z dużą liczbą postaci były dla Stein kłopotliwe. Wręcz przeciwnie, wspomina, że w młodości wielokrotnie czytała

z przyjemnością *Henryka VI* Szekspira właśnie dlatego, że „było tam tyle postaci i było tam tyle kawałków, które były żywymi słowami" (Stein, 1995, s. xxxix[1]). Problemem nie jest więc skomplikowanie, tylko warunki, w jakich się z nim zapoznajemy. W teatrze trudno znaleźć na to czas, bo trzeba się jednocześnie skupiać na zbyt wielu rzeczach: „to była kwestia widzenia i słuchania były stroje, głosy, to, co mówili aktorzy, jak byli ubrani i jaki to miało związek z tym, jak chodzili po scenie" (Stein, 1995, s. xli). Co więcej, przedstawienie szybko się kończy – przy czytaniu można wracać do wcześniejszych partii tekstu, a w teatrze jest to niemożliwe (Stein, 1995, s. xli). W przytoczonych w *Plays* teatralnych wspomnieniach z okresu dzieciństwa Stein nigdy nie pamięta całych spektakli, tylko wyrwane z kontekstu drobiazgi – konkretną scenę ucieczki z inscenizacji *Chaty wuja Toma* czy to, jak Edwin Booth w roli Hamleta kładł się u stóp królowej Gertrudy. Ulgę – i świadomość, że może istnieć innego rodzaju doświadczenie teatralne – przyniósł jej gościnny występ Sarah Bernhardt w San Francisco, który oglądała jako szesnastolatka. Wspomina go następująco: „Oczywiście znałam odrobinę francuski, ale to nieistotne, wszystko to było takie obce, a jej głos był taki różnorodny, a wszystko było takie francuskie, że mogłam sobie w tym beztrosko trwać" (Stein, 1995, s. xlii). Przedstawienie „[…] istniało w sobie i dla siebie jak te poetyckie sztuki, które czytałam, było tyle postaci, zupełnie jak w tych sztukach, i nie trzeba było ich znać, bo były takie obce. […] Była to dla mnie bardzo bezpośrednia i poruszająca przyjemność" (Stein, 1995, s. xlii).

Na pierwszy rzut oka Stein odwraca się tu od rozumienia spektaklu, zaczynając od poziomu językowego, który wielu jej współczesnych uznałoby za najbardziej podstawowy. To, że Bernhardt posługuje się językiem, który amerykańska nastolatka zna tylko odrobinę, sprawia, że dziewczyna porzuca

próby zrozumienia, o czym mowa. Jej odbiór skupia się nie na procesach fabularnych, objaśnianych przez kwestie postaci, tylko na bieżącym doświadczeniu. To jeden z wzorców, które wyznaczą tok późniejszych sztuk Stein. Odejście od rozumienia jest tu tylko pozorne – jak dowodzi Linda Voris, w utworach Stein pojawia się inny rodzaj epistemologii. Nie skupia się ona na wyszukiwaniu odnośników, które miałyby reprezentować zawarte w utworze znaki, tylko na postrzeganiu bieżących relacji między równorzędnymi elementami – tu Stein wyraźnie podąża za empiryzmem w wydaniu jej nauczyciela, Williama Jamesa (Voris, 2016, s. xxxvi). James wyróżniał dwa rodzaje wiedzy – wiedzę przez zaznajomienie się, czyli bezpośrednie doświadczenie danego zjawiska (w całej jego złożoności), i wiedzę „o", wyciąganą z informacji na jego temat (Gutowski, 2011, s. 173); poznanie w utworach Stein ma dużo więcej wspólnego z poznaniem przez zaznajomienie. W *Plays* Stein wyjaśnia podstawy takiego myślenia przez odwołanie do krajobrazu, który widziała z okna swojego domu w Bilignin: „Poczułam, że jeśli sztuka będzie zupełnie jak krajobraz, to nie będzie problemu z emocjami osoby, która ogląda sztukę i jest albo przed nią, albo za nią, bo krajobraz nie musi ze sobą zapoznawać. Być może ty będziesz musiał się zapoznać z nim, ale on z tobą nie, on po prostu jest […]" (Stein, 1995, s. xlvi). Krajobraz nie narzuca tempa, w którym trzeba się z nim zapoznawać (Stein używa tu nawiązującego do Jamesa sformułowania „make acquaintance") – „po prostu jest" i czeka na swobodną eksplorację, której tok wyznacza obserwatorka, zwracająca uwagę przede wszystkim na relacje „drzew wobec wzgórz wobec pól drzew wobec siebie nawzajem". Taki kształt jest dla Stein dużo bardziej pojemny od tradycyjnie pojmowanej opowieści: „historia jest ważna tylko, jeśli ktoś lubi opowiadać historie albo ich słuchać, ale takie relacje i tak tam są" (Stein, 1995, s. xlvii). Historia, którą się chce opowiedzieć, daje się też przełożyć na myślenie o krajobrazie, którego

elementy są wciąż dostępne jednocześnie, w czasie teraźniejszym. Stein wspomina wystawę jednego z paryskich zakładów fotograficznych, gdzie oglądała serie fotografii dokumentujących stopniową przemianę młodych dziewcząt w zakonnice (Stein, 1995, s. li). Ten pomysł wykorzystała w sztuce *Four Saints*, gdzie pojawia się wizja podobnego cyklu fotografii św. Teresy (Bay-Cheng, 2003, s. 58). Kiedy postawi się kolejne etapy opowieści obok siebie, wszystkie istnieją równocześnie, a relacje między nimi przebiegają już nie w czasie, a w przestrzeni.

Takie myślenie leżało u podstaw całej serii napisanych przez Stein sztuk, poczynając od powstałej w roku 1922 *Lend a Hand or Four Religions*. W początkowej partii *Lend a Hand* pojawia się niejasny opis pewnej sytuacji – jakaś kobieta przyklęka nad strumieniem i widzi kogoś, kto nadchodzi z naprzeciwka. Mówią o niej kolejno postaci dramatu (jeśli w przypadku tekstu Stein można takiego sformułowania użyć) – tytułowe cztery religie. Cały czas powtarzają mniej więcej te same informacje, ale co jakiś czas dodają kolejną warstwę – dowiadujemy się o pochodzeniu i wyznaniu kobiety (jest chińską chrześcijanką), o jej potencjalnych planach na przyszłość (umeblowanie domu), o rosnącej dookoła trawie… Tekst buduje wrażenie obrazu, który się nie zmienia, ale stopniowo narasta.

U Stein krajobraz jest pewnym wzorcem funkcjonowania tekstu, a w grach wideo bywa kluczowym sposobem ukazywania wirtualnego świata. To oczywiście istotna różnica, ale najważniejsze z naszego punktu widzenia jest to, że rozległe krajobrazy w grach skłaniają (a czasem wręcz zmuszają) graczy do przechodzenia przez świat gry tak, jak czytelnik, słuchacz lub widz przechodzi przez teksty Stein – meandrując, badając we własnym tempie powiązania między elementami, próbując nieznanych szlaków.

W pierwszej scenie gry *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* główny bohater, młodzieniec o imieniu Link, staje na krawędzi porośniętego trawą klifu i patrzy na rozciągającą się przed nim bezkresną przestrzeń. Wędrówka po niej będzie stanowiła lwią część rozgrywki, przypominającej czasem marsz na orientację. W oddali widzi między innymi wielkie zamczysko, dymiący wulkan i dwa szczyty oddzielone głęboką rozpadliną, sprawiającą wrażenie, jakby były jedną przeciętą na pół górą. Wszystkie te charakterystyczne punkty będą później nie tylko pomocą w orientacji w terenie, ale również miejscami kluczowymi dla fabuły gry. Tego rodzaju zabieg jest dość częsty w rozpoczęciach gier wideo – na samym początku rozgrywki pokazuje się graczowi punkt, do którego powinien dążyć. W eksperymentalnej grze narracyjnej *Dear Esther* bohater zwiedza oniryczną przestrzeń zbudowaną częściowo z krajobrazów przywodzących na myśl Hebrydy, a częściowo z jego własnych traumatycznych wspomnień, z którymi próbuje sobie poradzić. Już w pierwszej scenie widzi mrugające w oddali czerwone światełko na szczycie wieży, na którą będzie się wspinał w finałowej scenie gry, kiedy przypomni sobie wszystkie szczegóły tego, co go spotkało. Na początku gry RPG *Fallout 3*, ukazującej Stany Zjednoczone po konflikcie nuklearnym, postać gracza wydostaje się z podziemnego schronu przeciwatomowego, którego wyjście jest położone na górze specjalnie po to, żeby zapewnić dobry widok na odległe ruiny Kapitolu i górujący nad całym krajobrazem obelisk Waszyngtona, w okolicy którego będą się rozgrywać ostatnie sceny gry. Silnie oddziałujący na emocje obraz ruin stolicy USA jest z jednej strony punktem wyjścia, pokazującym realia świata gry, a z drugiej – zapowiedzią widowiskowego zakończenia. W *Journey*, poetyckiej metaforze życia przesyconej buddyjską symboliką, otwierający grę krajobraz leży u podnóża ogromnej góry z rozświetlonym szczytem, na który w końcu będzie trzeba się wspiąć – i który będzie służył jako punkt orientacyjny przez niemal

cały tok rozgrywki, opierającej się na przechodzeniu przez kolejne lokacje (taka prostota jest tu celowa – gra ma być doświadczeniem z pogranicza medytacji) We wszystkich tych przykładach z punktu, w którym opowieść się zaczyna, od razu widać nieuniknione zakończenie. W *Dear Esther* i *Journey* droga do zakończenia przebiega też ściśle wyznaczonym torem, przez kolejne wyzwania i punkty orientacyjne. To typowa praktyka – chociaż wielkie przestrzenie dają poczucie pełnej swobody, to twórcy wypełniają je zadaniami, których kolejne etapy są rozmieszczone tak, żeby wyznaczyć konkretne trasy, jakimi będzie się poruszać postać gracza (Burgess, 2017, s. 259).

Zastosowanie takich rozwiązań nie ogranicza się do gier – dotyczy wielu rodzajów przestrzeni wirtualnych, również tych, które funkcjonują w teatrze. Ten sposób działania wybrała np. grupa Dream Adoption Society pod wodzą Krzysztofa Garbaczewskiego w spektaklu *Nietota*, opartym na fragmentach powieści Tadeusza Micińskiego (Teatr Powszechny w Warszawie, 2018). Część przedstawienia rozgrywa się w rzeczywistości wirtualnej – widzowie zakładają gogle i przenoszą się w cyfrową, psychodeliczną wizję Tatr opartą na tekście Micińskiego. Od razu znajdują się w dużej, otwartej przestrzeni, po której mogą się swobodnie poruszać, podskakując w miejscu (przy każdym wstrząsie awatar widza przesuwa się do przodu). Uwagę przykuwa sporo elementów otoczenia – mamy tu domy, drzewa, przypominający Stonehenge kamienny krąg, ogromną spiralną ścieżkę wznoszącą się ku niebu czy wyrastającą ze skały kaplicę. Żeby nie dopuścić do poczucia zagubienia u odbiorcy, spektakl wprowadza postać narratora-przewodnika, który prowadzi widzów konkretną drogą, wyjaśniając im przy okazji, co widzą. Widzowie są zachęcani do tego, żeby podążać szlakiem łączącym ze sobą kolejne rozsiane po świecie *Nietoty* totemy. Wycieczka z przewodnikiem nie jest oczywiście obowiązkowa, ale jego narracja cały czas towarzyszy

nawet tym, którzy postanowią pójść własną ścieżką. To zrozumiały zabieg – dla wielu widzów to pewnie pierwsze doświadczenie z eksploracją tego rodzaju przestrzeni. Ale jednocześnie daje się wyczuć pewną nieprzystawalność narracji przewodnika i rozległości przestrzeni. Podążający za narracją widz nie jest w stanie uchwycić wszystkich elementów otoczenia. Musi poznawać je w tempie narzuconym z zewnątrz. Może odczuwać właśnie taką nerwowość, o jakiej Gertrude Stein wspominała w *Plays* – emocje odbiorcy nie zawsze są zsynchronizowane z tokiem spektaklu. Podobnie może się czuć gracz w kolejnych grach z serii *Assassin's Creed*, który zwiedza ogromną, dopracowaną w najdrobniejszych szczegółach rekonstrukcję starożytnych Aten czy Aleksandrii, ale zamiast się skupić na otoczeniu, musi podążać szlakiem zadań zaplanowanych dla jego postaci przez twórców.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild przyjmuje inną strategię – po wykonaniu kilku początkowych zadań, które zapoznają z najważniejszymi mechanikami, daje graczom dostęp do wszystkich ważnych punktów orientacyjnych – są one w zasięgu wzroku i marszu. Świat gry jest skonstruowany tak, że widać je z większości lokacji. Wystarczy się wspiąć na odpowiednio wysoko położony punkt widokowy. Funkcję takich punktów pełnią nie tylko wyższe wzniesienia, ale też rozsiane po całej okolicy wysokie wieże, pozwalające na swobodne badanie rozciągającego się w dole krajobrazu. Co więcej, brak tu obecnych w wielu innych tego rodzaju grach naturalnych barier, np. gór zbyt stromych, żeby można było się na nie wspiąć – tu przy odrobinie pomysłowości i samozaparcia da się dotrzeć w niemal każde miejsce. W takim otoczeniu dużo trudniej prowadzić linearną, uporządkowaną opowieść – jest budowane w taki sposób, żeby niemal w każdym miejscu podkreślać swobodę ruchu i przypominać o miejscach, które

postać gracza już odwiedziła albo może odwiedzić. Warstwa fabularna gry jest zbudowana z oddzielonych od siebie epizodów, które można przechodzić w dowolnej kolejności albo w ogóle z nich rezygnować – służą przede wszystkim zwiększeniu szans bohatera na przetrwanie kończącej grę konfrontacji z potężnym przeciwnikiem. Każdy z tych epizodów jest ściśle związany z konkretnym miejscem, więc odkrywanie fabuły zostaje tu ściśle powiązane z eksploracją przestrzeni. Opisywane przez Stein budowanie sieci relacji „drzew wobec wzgórz wobec pól drzew wobec siebie nawzajem" jest w *Breath of the Wild* czymś naturalnym – wspinając się na kolejny punkt orientacyjny, gracz od razu wypatruje tych, które już wcześniej odwiedził. Odczuwalne postępy w grze wiążą się nie tyle z fragmentami opowieści, których się już doświadczyło, ile z rozpoznawaniem coraz większej liczby widocznych w oddali miejsc (czasem – choć nie zawsze – z tymi fragmentami związanych). Gra często w tym pomaga – niektóre z odwiedzonych już budynków w świecie gry zmieniają kolor z czerwonego na niebieski i stają się widocznym przypomnieniem wcześniejszych etapów podróży. Ich ciągła obecność w polu widzenia sprawia, że zamiast myśleć o fabule w kategoriach diachronicznych, można ją postrzegać synchronicznie – jak serie umieszczonych obok siebie fotografii, o których Stein mówi w *Plays*. Atomizacja i zredukowanie roli elementów fabuły w *Breath of the Wild* są szczególnie widoczne, ale z problemem rozmycia fabuły w krajobrazie borykają się wszyscy twórcy gier, których akcja rozgrywa się w wielkich trójwymiarowych przestrzeniach. Autorzy *Breath of the Wild* postanowili z nim nie walczyć, tylko twórczo go wykorzystać. Tak jak u Stein, zamiast wrażenia postępu fabularnego, budowane jest poczucie stopniowego narastania kolejnych warstw krajobrazu – coraz więcej z nich zyskuje nowe znaczenia i przypomina o miejscach, w których bohater gry już był.

Krajobraz sprawia, że dochodzi do swoistej emancypacji teraźniejszości. Nie

pełni już ona roli łącznika między czasem przeszłym a przyszłym, przejściowego etapu procesu zapoznawania się z postaciami i fabułą. Staje się elementem nadrzędnym, który nie tyle łączy przeszłość z przyszłością, ile je w sobie zawiera. Przez to pozwala odbiorcy skupić się na tym, co dzieje się tu i teraz, na doświadczeniu ciągłej teraźniejszości. Terminy „prolonged present" oraz „continuous present" Stein wprowadza w swoim wykładzie *Composition as Explanation* (1927). To właśnie w nich widzi zasadę organizującą jej wcześniejsze teksty, takie jak *Melanctha* czy *The Making of Americans*. Ulla Dydo sugeruje, że taki nacisk na teraźniejszość może się też wiązać z zaburzającym normalne funkcjonowanie czasu doświadczeniem I wojny światowej – po takich przejściach nie można być pewnym przyszłości, więc trzeba się skupić na teraźniejszości (Dydo, 2003, s. 95).

Jak zauważa Dydo, jednym ze sposobów, które Stein konsekwentnie stosuje w swoich próbach osiągnięcia efektu ciągłej teraźniejszości, jest „zaczynanie ciągle od nowa", widoczne właściwie w całym jej dorobku (Dydo, 2003, s. 95). Jej teksty opierają się na cyklicznym powracaniu do użytych już wcześniej słów i fraz, chociaż, jak podkreśla Stein, słowa powtórzone nigdy nie są tożsame z tymi, które padły wcześniej (szersze omówienie tej niepowtarzalności powtórzeń w twórczości Stein można znaleźć np. u Lorange, 2014, s. 206-222). Każda kolejna iteracja jest inna – może przez to, że, jak w opisie młodej kobiety w *Four Religions*, wzbogaca powtarzany fragment o jakieś nowe informacje albo ustawia słowa w innym porządku, albo po prostu oddziałuje inaczej niż to, co padło wcześniej, bo jest powtórzeniem. W tekstach Stein powtarzają się tylko słowa, ale wielki miłośnik jej twórczości, Robert Wilson, przeniósł to zamiłowanie do powtórzeń również na działania sceniczne. Chociaż *Einstein on the Beach* nie korzysta z tekstów Stein, jest wzorcową realizacją jej pomysłu na ciągłą teraźniejszość. Wilson neutralizuje upływ czasu, budując powtórzenia w

wielu różnych sferach i w różnej skali. Powtarzają się słowa i frazy, ale też gesty i ruch sceniczny. Powracają wątki i elementy scenografii z wcześniejszych scen. Tak jak w wizji Stein, te powroty nie są identyczne – spektakl bawi się kombinatoryką i łączy ze sobą wcześniej użyte elementy w różnych możliwych konfiguracjach, tak jak Stein sprawdzała, na ile różnych sposobów da się połączyć ze sobą słowa z właśnie napisanej frazy.

Zasada „zaczynania ciągle od nowa" jest w grach czymś naturalnym od początków ich istnienia. Pierwsze tekstowe gry przygodowe (czyli jeden z najwcześniejszych gatunków literatury cyfrowej, który w drugiej połowie lat siedemdziesiątych zdobywał szturmem amerykańskie uniwersytety) nie dawały możliwości zapisu stanu rozgrywki, więc gracze za każdym razem zaczynali od początku, próbując unikać niebezpieczeństw, które przerwały ich poprzednią sesję. Budowana przez grę opowieść nabierała kształtu poprzez nawarstwianie się kolejnych prób – za każdym razem bardzo do siebie podobnych, ale różniących się w kluczowych momentach – kiedy gracz podejmował inne decyzje. Na powtarzalności opierało się też funkcjonowanie salonów gier, kluczowych dla wczesnej historii interaktywnej rozrywki – gry na automatach były stosunkowo krótkie, ale bardzo trudne, aby gracze podejmowali jak najwięcej prób ich ukończenia (a z każdą próbą wiązała się kolejna wrzucona do automatu moneta). Dla laika każda kolejna rozgrywka wyglądała podobnie, ale znawcy widzieli różnice stanowiące o wygranej i przegranej.

Powtarzalność w grach bardzo często związana jest z pokonywaniem przez gracza trudnych wyzwań, które wymagają przynajmniej kilku prób. Porażka wiąże się zwykle z powrotem do wcześniejszego fragmentu – to ciekawy przykład przerwania ciągłości czasowej wydarzeń rozgrywających się w świecie gry. Jesper Juul nakreślił fundamentalny dla badania gier podział na

czas gry (*play time*) i czas wydarzeń (*event time*). Ten pierwszy odnosi się do czasu spędzonego przez gracza nad grą, zaś drugi – do czasu, który mija w świecie gry (Juul, 2004, s. 138). W tradycyjnym ujęciu nieudane próby należą do czasu gry, ale nie należą do czasu wydarzeń. Zdarzają się próby innego podejścia do tej kwestii. W grze *Prince of Persia: Piaski czasu* tytułowy bohater pełni jednocześnie funkcję narratora, opowiadającego o swoich przeszłych wyczynach; kiedy graczowi powinie się noga, narrator szybko stwierdza, że prawdziwa opowieść potoczyła się inaczej. Ta próba połączenia czasu gry i czasu wydarzeń sprawia, że w *Piaskach czasu* powstaje niezwykle skomplikowana, różnorodna i wielowarstwowa struktura czasowa (bohater wspomina swoje wcześniejsze doświadczenia, w których pojawiają się narracyjne ślepe zaułki, a gracz dysponuje jeszcze możliwością spowalniania i cofania czasu – por. Hanson, 2018, 2. 152).

W słynącej z wysokiego poziomu trudności serii *Dark Souls* bohater/bohaterka należy do kasty nieumarłych. Nie może umrzeć – kiedy ginie, odradza się przy jednym z rozsianych po świecie gry ognisk. Ponury, gotycki świat *Dark Souls* działa podobnie – też jest uwięziony w następujących po sobie cyklach rozpalania i gaśnięcia magicznego ogniska, kierującego losami świata. W świecie gry ta forma nieśmiertelności jest uznawana nie za dar, a przekleństwo. Nieumarli są skazani na nieustanny cykl śmierci i zmartwychwstań, za każdym razem cofając się też do konkretnego momentu w czasie, w związku z czym pokonani już przeciwnicy pojawiają się w tych samych miejscach, gdzie byli wcześniej. Dzięki wyjaśnieniu mechanizmu tego powtórzenia, czas gry obejmujący porażkę zostaje przywrócony czasowi wydarzeń. Powtarzalność we wczesnych grach wideo wiązała się z koniecznością przechodzenia ich za każdym razem od początku. Później, wraz z pojawieniem się możliwości zapisu gry,

doświadczenie grania stało się dużo bardziej fragmentaryczne i mozaikowe – można było wreszcie grać w krótkich porcjach, wypróbowując różnorodne sposoby działania, bo w razie porażki zawsze dawało się wrócić do wcześniejszego zapisu. Zupełnie zmieniło to i estetykę gier, i doświadczenie grania – rozbicie jednolitego ciągu na biegnące w różnych kierunkach fragmenty można porównać do inspirujących Stein zmian, jakich w malarstwie dokonał kubizm. Gry z serii *Dark Souls* i ich liczni naśladowcy nie traktują tych zmian jako zwykłego efektu ubocznego zjawiska zapisu gry, ale próbują wyciągnąć z nich pełne konsekwencje.

Powtarzalna jest też oczywiście sama czynność walki. W *Dark Souls* występuje spora, ale jednak ograniczona liczba rodzajów przeciwników, z którymi walczy się za pomocą ograniczonej liczby ruchów. Istota rozgrywki nie tkwi w tym, że każda konfrontacja jest skrajnie odmienna od poprzedniej, tylko w tym, na ile różnorodnych sposobów można łączyć ze sobą elementy skończonego arsenału ruchów i postaci. System walki i zachowania przeciwników są na tyle ciekawe i złożone, że przyjemność płynie tu właśnie z odkrywania różnych możliwości działania w tych samych miejscach, za pomocą tych samych ruchów, stosowanych wobec tych samych przeciwników. Taka kombinatoryczna przyjemność to zjawisko typowe dla gier wideo, w których dobry projekt opiera się właśnie na tworzeniu maksymalnej różnorodności przy wykorzystaniu minimalnych, powtarzalnych środków.

Powtarzalność w grach może się stawać również nośnikiem skomplikowanych treści. Porpentine to jedna z czołowych postaci sceny skupionej wokół Twine – prostego narzędzia do tworzenia gier tekstowych, które na początku drugiej dekady XXI wieku stało się kluczową formą ekspresji queerowych gier wideo. Gry Porpentine z powtórzeń i zapętleń

budują obrazy uwięzienia bohaterek. W grze *Howling Dogs* kierowana przez graczkę postać jest uwięziona w celi, a rytm jej życia wyznaczają codzienne czynności, takie jak jedzenie i mycie. Ich monotonia jest przeplatana surrealistycznymi, transgresyjnymi wizjami doświadczanymi przez bohaterkę w rzeczywistości wirtualnej – łączącym je motywem jest dramatyczna ucieczka przed opresyjnym partnerem czy porządkującymi życie kobiet regułami. Po każdej takiej wizji bohaterka powraca do swojej celi, której stan coraz bardziej się pogarsza. Niewola może być też metaforyczna – bohaterka *With Those We Love Alive* tkwi w sieci skomplikowanych rytuałów jako rzemieślniczka monstrualnej owadziej cesarzowej. Monotonię kolejnych dni od czasu do czasu przełamują zlecenia cesarzowej albo kolejne, coraz bardziej niepokojące święta państwowe. Królowa zrzuca z siebie kolejne wylinki, a bohaterka też zmienia swoje ciało – zażywa leki hormonalne i maluje na ciele kolejne tatuaże (gracze są zachęcani do tego, żeby również naznaczać w tych momentach swoje ciało, np. pisakiem). W obu grach kluczowe są minimalne, czasem z trudem zauważalne różnice między kolejnymi dniami. Rytm działania wyznacza nie tyle tok fabuły, ile podstawowe czynności związane z potrzebami ciała – jedzenie, picie i zabiegi higieniczne w *Howling Dogs* czy spanie i terapia hormonalna w *With Those We Love Alive*. W obu grach Porpentine odwołuje się do własnych doświadczeń transseksualnej kobiety, ale funkcjonują tu one raczej jako punkt odniesienia do powszechnych doświadczeń naszych ciał, odpowiedzialnych za najbardziej bezpośrednie doświadczenie powtarzalności.

Teksty Stein zawsze skupiają się na tu i teraz – chociaż w swojej powtarzalności wracają do wcześniejszych fragmentów, nie robią tego po to, żeby oglądać się wstecz, tylko budować, jak bawiące się dziecko, kolejne gmachy z tych samych klocków. Wokół prostych czynności (zabawy

przenikaniem znaczeń; wykorzystywania słów w nowych kontekstach) narasta stopniowo coraz bardziej skomplikowane uniwersum tekstu – nie poprzez linearny postęp, tylko przez to, że możemy się po nim coraz sprawniej rozglądać. Gry wideo – nawet narracyjne – nie wyrastają ze skomplikowanej, ustrukturyzowanej opowieści. Wręcz przeciwnie – wszystko zaczyna się od prostego działania, zabawy, podstawowej mechaniki, wokół której stopniowo roztacza się świat gry. Tak wygląda proces projektowania, ale też proces grania. „Play" to u Stein sztuka, ale też niczym nieskrępowana, czasem pełna humoru, a czasem śmiertelnie poważna zabawa.

Wzór cytowania:

Schreiber, Paweł, *Gertrude Stein gra na komputerze*, „Didaskalia. Gazeta Teatralna" 2021 nr 165, DOI: 10.34762/1ftw-0t19.

Autor/ka

Paweł Schreiber

Paweł Schreiber (pawel.schreiber@ukw.edu.pl) – doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Katedrze Literatur Anglojęzycznych Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, specjalista w zakresie współczesnego dramatu brytyjskiego. Badacz i krytyk gier wideo, członek rady programowej fundacji Indie Games Polska. Numer ORCID: 0000-0001-9094-1741.

Przypisy

1. Ten i pozostałe cytaty w tłumaczeniu autora.

Bibliografia

Bay-Cheng, Sarah, *Mama Dada. Gertrude Stein's Avant-Garde Theater*, Routledge, New York – London 2004.

Burgess, Joel, *Level Design Planning for Open-World Games*, [w:] *Level Design. Processes and Experiences*, red. Ch.W. Totten, CRC Press, Boca Raton 2017.

Costanzo, William V., *Reading Interactive Fiction: Implications of a New Literary Genre*, „Educational Technology" 1986, t. 26, nr 6, s. 31-35.

Dydo, Ulla, *Gertrude Stein: The Language That Rises. 1923-1934*, Northwestern University Press, Evanston 2003.

Eskelinen, Markku, *The Gaming Situation*, „Game Studies" 2001, t. 1, nr 1, http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/ [dostęp: 12 IX 2021].

Frank, Adam, *Transferential Poetics, from Poe to Warhol*, Fordham University Press, New York 2015.

Gutowski, Piotr, *Nauka, filozofia i życie. U podstaw myśli Williama Jamesa*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2011.

Hanson, Christopher, *Game Time. Understanding Temporality in Video Games*, Indiana University Press, Bloomington 2018.

Jenkins, Henry. *Game Design as Narrative Architecture,* https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html [dostęp: 14 IX 2021].

Juul, Jesper, *Introduction to Game Time*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, MIT Press, Cambridge (Mass.) 2004.

Laurel, Brenda, *Computers as Theatre*, wyd. 2, Addison-Wesley, Boston 2013.

Lorange, Astrid, *How Reading is Written. A Brief Index to Gertrude Stein*, Wesleyan University Press, Middletown 2014.

Mateas, Michael, *A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, MIT Press, Cambridge (Mass.) 2004.

Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck*, MIT Press, Cambridge (Mass.) 1997.

Murray, Janet H., *From Game-Story to Cyberdrama*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, MIT Press, Cambridge (Mass.) 2004.

Niesz, Anthony i Holland, Norman J., *Interactive Fiction*, „Critical Inquiry" 1984, t. 11, nr 1,

s. 110-129.

Nitsche, Michael, *Mapping Time in Video Games*, [w:] *Situated Play. Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.10131.pdf [dostęp: 21 VII 2021].

Stein, Gertrude, *Plays*, [w:] *Last Operas and Plays*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1995.

Voris, Linda, *The Composition of Sense in Gertrude Stein's Landscape Writing*, Palgrave Macmillan, London 2016.

Źródło: *https://didaskalia.pl/artykul/gertrude-stein-gra-na-komputerze*