

DOI: 10.31648/pl.7855

ADAM MAZURKIEWICZ

University of Lodz

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3804-6445>

e-mail: [adammazurkiewicz@o2.pl](mailto:adammazurkiewicz@o2.pl)

## ***Doodle, czyli Lem cyfrowo odczytywany w poszerzonym polu literackim***

### ***Doodle, or Lem digitally read in an expanded literary field***

**Słowa kluczowe:** remediacja, *doodle*, gra cyfrowa, roboty, groteska, Stanisław Lem, *Cyberiada*

**Keywords:** remediation, *doodle*, digital game, robots, grotesque, Stanisław Lem, *the Cyberiad*

#### **Abstract**

The article analyses how Stanisław Lem's writing is used in the doodle meant to honour the 60th anniversary of the publication of *The Astronauts* by this author (1951–2011). Nevertheless, it is the heroes of *The Cyberiad* that are employed in the game. The grotesque character of these stories corresponds to the aesthetics of the game, viewed not only in terms of a literary adaptation, but also as an illustration of the manner in which digital culture reaches for literary works. What can be seen is the lack of linguistic invention typical of Lem's stories: it is impossible to translate the writer's neologisms into a picture. This is the cultural price for converting literature into the language of images. The currently prevailing digital and audiovisual cultural paradigm undoubtedly affects the ways of reading texts which function within it. Yet at the same time, paradoxically, the traditional form of literature is still observable and thus new possibilities for its interpretation emerge. The pragmatic context signalled here is, however, only sketched on the margin of considerations about the somatic relations between the doodle and Lem's stories, to which the authors of the game refer.

Ewolucja technologiczna – wraz z legitymizującą ją kulturowo ideą „kultury 2.0”<sup>1</sup> – przyczyniła się w pierwszej fazie do przełamania linearnego porządku

---

<sup>1</sup> Przywoływanie obecne koncepcji „kultury 2.0” – zwłaszcza w kontekście instytucjonalnych przemian życia internetowego, jakich jesteśmy świadkami w związku z wprowadzeniem unijnej dyrektywy regulującej i reformującej kwestię praw autorskich, tzw. ACTA 2 (26 marca 2019) – zdaje się anachroniczne. Jest ono jednakże usprawiedliwione datą powstania omawianego tekstu kultury.

lektury oraz zatarcia wyraźnej granicy między pisarzem i czytelnikiem<sup>2</sup>. Można przy tym dostrzec ewolucję tego zjawiska. Obecnie – co podkreśla Elżbieta Winiecka, analizując koncepcję literackości w Internecie – istotna staje się funkcjonalna interferencja pola literatury z innymi polami: mediów, artystycznym oraz nauki i technologii. W ten sposób, konkluduje badaczka, „utwory powstające na przecięciu tych [wymienionych wyżej – przyp. A.M.] obszarów, choć osłabiają tożsamość i autonomię pola literatury, otwierają zarazem nowe możliwości rozwoju zjawisk o genezie literackiej” (Winiecka 2020: 10).

Owe, jak je określa Winiecka, „zjawiska o genezie literackiej” można uzupełnić o inne, nawiązujące wprawdzie do literatury, lecz pozostające z nią w na tyle luźnych związkach, by niemożliwe było traktowanie ich jako „przekładu intersemiotycznego” (np. ekranizacji czy przeniesienia fabuły opowieści na karty komiksu). Jest to raczej zjawisko pozostające w relacji do medium literackiego intersemiotyczną parafrazą „arche-tekstu”. Parafraza ta może stać się zarazem punktem wyjścia do kolejnych odwołań, z których każde stanowi osobny/domknięty funkcjonalnie moduł większej całości. Mamy wówczas do czynienia z czymś na kształt questu, definiowanego przez Katarzynę Czarnecką jako „instrukcja” niezbędna dla podjęcia gry (Czarnecka 2017: 187). Jest to jednakże zespół informacji dość szczególny, bowiem nie przygotowuje do czynności „właściwej” (czyli grania), lecz stanowi integralną część rozgrywki. Pozwala też, według Espena Aarsetha, wprowadzić rozróżnienie między „prostym graniem”, którego celem jest zakończenie gry, a – stanowiącym istotę questu – graniem nastawionym na wykonywanie poszczególnych zadań (Aarseth 2004: 369). Tym samym jednak poszczególne parafrazy „arche-tekstu” przestają odwoływać wprost

---

Rok 2011 to czas dominacji – konstytutywnego dla kultury 2.0 – remixu i wiary w emancypacyjną moc kultury uczestnictwa. Miała ona stać się artystycznym wyrazem sieciowej demokracji, oddającej głos – w myśl Rancierenowskiej wykładni tego pojęcia – społecznie wykluczonym (Ranciere 2008: 23).

<sup>2</sup> Nie bez znaczenia dla przemiany kulturowych pozostaje wybuch w 2020 wybuch pandemii COVID-19. Jednakże proces przenoszenia rzeczywistości społecznej do sieci internetowej oznacza nie tylko nadejście „epoki ekranów” w wymiarze socjologicznym (autor koncentruje się w artykule na mediach społecznościowych), ale też związaną z nim przemianę praktyk lekturowych. Znajduje ona wyraz w cyfryzacji tekstów kultury, której przejawem jest koncepcja „litternetu”, powstała u progu epoki „kultury cyfrowej”. Twórca tego pojęcia, Piotr Marecki, definiował litternet jako świadectwo problematyzacji wieloaspektowości związków literatury z Internetem (Marecki 2002). Koncepcja ta, wraz z rozwojem sieci internetowej i oprogramowania, umożliwiającego poszerzenie sposobów jej wykorzystania, ewoluowała, toteż obecnie jest ona przede wszystkim świadectwem historycznym. Tym bardziej, że użytkownicy mediów cyfrowych współcześnie nie ograniczają się do digitalizowania zasobów literatury drukowanej bądź pozostawania (współ)autorami twórczości hipertekstowej.

do utworów, na których – paradoksalnie – konstytuują swe istnienie. Stają się składową nadrzędnej całości, nie tracąc zarazem aspektu ludycznego jako dominanty. Taka przemiana relacji „literacki »arche-tekst« – jego instrumentalne wykorzystanie” koresponduje z obserwowanymi współcześnie tendencjami do karnewalizacji współczesnej kultury (Grad, Mamzer 2004: 7–10; Kłocińska 2012: 117–134). Tę zaś dopełnia inny trend, polegający na infantylizacji dorosłych (Barber 2008: 36). Proces ten przejawia się w adresowaniu do nich tekstów kultury przynależnych dotychczas na mocy tradycji do sfery dzieciństwa, np. gier planszowych czy kolorowanek, intencjonalnie mających działanie antystresowe (Harper 2016; *Kocie życie* 2017; Kanarkowska 2019; Tonder 2019<sup>3</sup>). Teksty te są modyfikowane zarazem w taki sposób, aby ujednoznaczyć założonego odbiorcę jako tego, który – będąc dorosłym/intelektualnie dojrzałym – w świadomy sposób sięga po oferowany mu produkt, orientując się w jego kulturowym zakorzenieniu. Owe – nazwijmy je umownie, podążając tropem Barbera – „produkty tendencji do infantylizacji dorosłych” oferują wielopoziomą grę, adresowaną do odbiorcy, zdolnego rozpoznać zarówno jej reguły, jak i zakorzenienie w tradycji kulturowej i mechanizmy transformacji owej tradycji<sup>4</sup>. Na tym też polega różnica między odbiorem dziecięcym a dorosłym, akcentowana przez Jakuba Czopka: „Zabawa dorosłych nie jest dziecinna i nierozumna. Jest bardziej »dorosła« i »rozumna«, wobec czego staje się grą. Grą, która pozwala spojrzeć na otaczający świat z dystansem” (Czopek 2014: 60; badacz omawia zjawisko na przykładzie medium, jakim jest serial animowany, jednak charakteryzowane przezeń mechanizmy zdają się uniwersalne).

Reprezentatywnym pod tym względem przykładem tekstu kultury, podejmującego sygnalizowaną uprzednio złożoną grę z odbiorcą, jest *doodle* dedykowane Stanisławowi Lemowi w sześćdziesiątą rocznicę publikacji *Astronautów* (1951)<sup>5</sup>. Wbrew pozorom *doodle* nie został osnuty na motywach powieści, która była – zgodnie z informacją – pretekstem do jego powstania. Jego twórcy inspirowali się bowiem nie historią pierwszej pozaziemskiej wyprawy na Wenus, lecz utworami

<sup>3</sup> O rynku gier planszowych i przemianach modelu tej rozrywki zob. Rzepka 2014: 72–75; na temat kolorowanek dla dorosłych zob. Andrysiak 2018: 121–135.

<sup>4</sup> Jako kulturowy punkt odniesienia dla naszkicowanego tu procesu można potraktować opis mechanizmu przemiany znaczeń między tekstem oryginalnym i jego interpretacjami, zaobserwowany przez Matta Briggsa, analizującego przemiany w postrzeganiu roli widza programu telewizyjnego (Briggs 2012: 73).

<sup>5</sup> Doodle dedykowane Lemowi reprezentuje osobny typ modyfikacji logo Googla, określane przez Antoninę Szybkowską i Barbarę Wolek-Kocur mianem „*doodla* interaktywnego” (Szybkowska, Wolek-Kocur 2014: 119). Był to też ówczesnie najbardziej zaawansowany technologicznie projekt, co zwróciło uwagę użytkowników Internetu, którzy przyjęli go z entuzjazmem.

składających się na dwa Lemowskie cykle: *Bajkami robotów* (1964) oraz *Cyberiadą* (1965). Jest to wybór – pozornie – dość nieoczywisty, biorąc pod uwagę kulturowe perypetie, które stały się udziałem obu tomów. Czymże innym bowiem, niż nieporozumieniem, pozostaje umieszczenie wybranych utworów o przygodach robotów na liście lektur w szkole podstawowej?<sup>6</sup> Być może zadecydował o tym fakt, iż oba zbiory jako jedyne miały zostać w zamyśle pisarza opatrzone ilustracjami (ich autorami byli Szymon Kobyliński i Daniel Mróz<sup>7</sup>). Wprawdzie podporządkowana grotesce estetyka rysunków sugeruje dystans do ukazanego na kartach *Bajek robotów* i *Cyberiadę* świata przedstawionego, niemniej już sama obecność elementów ikonicznych zdawała się – mylnie! – sugerować wiek projektowanego odbiorcy<sup>8</sup>. Podobnie mylące jest wrażenie, że „grywalna” modyfikacja logo Google adresowana została do nastoletniego użytkownika Internetu. Ten bowiem nie potrafiłby zidentyfikować pojawiających się nawiązań – zarówno literackich, jak i pozaartystycznych<sup>9</sup>.

<sup>6</sup> Oprócz wybranych przygód Trurla i Klapaucjusza w latach osiemdziesiątych XX wieku na liście ówczesnych lektur uzupełniających wpisane zostały też pojedyncze utwory z cyklu *Opowieści o pilocie Pirxie* (1966; wyd. rozszerzone 1973), ostatnio zaś pojawiają się próby wykorzystania w edukacji Lemowskich dyktand (o ich recepcji *ad usum scholae* zob.: Kajtoch 2017: 117–118). Potyczki twórczości Lema z rzeczywistością szkolną to temat na osobne opracowanie; tu jedynie sygnalizujemy to zagadnienie, szczegółowo opisane przez Dorotę Michułkę i Alicję Mazan-Mazurkiewicz (Michułka 2021: 299–316; Mazan-Mazurkiewicz 2021: 317–337).

<sup>7</sup> Gwoli ścisłości: Mróz jest autorem dwu serii ilustracji do *Cyberiadę*: pierwsza została wykorzystana w edycji z 1965, a druga w wydaniu z 1972 roku (Gryglewicz 2015: 188). W niektórych wydaniach (np. z 2007 roku w edycji Wydawnictwa Literackiego) zrezygnowano z zamieszczenia ilustracji. Niemniej – na mocy tradycji – rysunki Mroza kojarzą się z oboma cyklami Lema jako ich integralna część. Fakt ten uświadamia uwaga Przemka Dębowskiego: „To jest pierwsze skojarzenie polskiego czytelnika: Lem to Mróz” (Dębowski online). Biorąc zaś pod uwagę wybory twórców gry sygnalizowane tu „powinowactwo z wyboru” obu artystów można odwrócić, bowiem dla wielu czytelników i miłośników grafiki książkowej „Mróz to Lem”, mimo że artysta ten ma w dorobku ilustracje również do prozy Sławomira Mrożka czy grafiki ogłaszane w „Przekroju”. Co więcej, nazwisko Mroza na tyle stało się identyfikowalne z groteskowymi opowieściami Lema, że Kobyliński zdaje się obecnie zapomniany jako grafik współpracujący nad edycją *Bajek robotów* ogłoszonych w Wydawnictwie Literackim w 1964.

<sup>8</sup> Fakt ten uświadamiają zwłaszcza ryciny autorstwa Szymona Kobylińskiego, których poetyka „wymusza” na odbiorcy świadomość tradycji, którą przetwarza rysownik. Łatwiejsza natomiast jest identyfikacja kulturowego punktu odniesienia dla szkiców Mroza, jednoznacznie kojarzących się z tradycją krakowskiej „szkoły surrealizmu” (Gryglewicz 2015, 187–199).

<sup>9</sup> Przykładem odwołań do rzeczywistości pozatekstowej jest pojawienie się w trzecim zadaniu *doodla* orbitera, którego kubiczny wygląd nawiązuje do pierwszego polskiego satelity naukowego typu skrzynekowego LEM [zał. 5a]; został on wystrzelony wprawdzie dopiero w 2013, jednak nazwę nadano mu 19 września 2011 (*doodle* pojawił się w sieci internetowej 23 listopada, zatem twórcy mieli potencjalnie czas, aby uwzględnić to wydarzenie). W grze okrąża on planetę, na którą wystrzelwane zostają roboty; sama planeta jest zresztą również wzorowana na kształcie satelity

Zamysł gry z oczekiwaniami użytkownika pomysłodawcy programu, Marcina Wichary, sygnalizowany jest już w obrazku inicjującym rozgrywkę [zał. 1]. Zgodnie z poetyką *doodla* na plan pierwszy wysuwa się zdeformowane logo Googla<sup>10</sup>. Jest ono zarazem ukazane w taki sposób, aby – poprzez skojarzenie – odwoływało do Mrozowskiego projektu tytułu wkomponowanego graficznie w okładkę jednego z wydań *Cyberiady* (Chotomów 1991, nakładem oficyny Verba [por.: zał. 1 i zał. 6]). Stanowi przy tym tło dla postaci i akcesoriów (modelu związku chemicznego, narzędzi). Dodany w *doodlu* znak zapytania skrywa informację wyjaśniającą powody powstania gry, tj. wzmiankowaną uprzednio sześćdziesiątą rocznicę publikacji *Astronautów*; pojawia się też w niej adnotacja o inspiracji rysunkami Daniela Mroza, ilustracji do *Cyberiada* [zał. 2]. Co istotne: zestawienie obu informacji jest mylące, sugeruje bowiem udział Mroza w stworzeniu wizualnej strony powieści oraz paratektu, jaki stanowi okładka. Tymczasem twórcą okładki do edycji *Astronautów* z 1951 był Bolesław Penciak. Zastosowany skrót myślowy dodatkowo uświadamia, że *doodle* przeznaczony jest dla dojrzałego czytelnika, potrafiącego poprawnie zinterpretować krótką notkę. Mróz, owszem, był autorem jednej z ilustracji do *Astronautów*. Jednakże jej estetyka nie koresponduje ze znanymi z *Cyberiady* i *Bajek robotów* groteskowymi deformacjami [zał. 7].

Płaszczyzny wpisanej w *doodla* gry z Lemowskim pierwowzorem zdają się koncentrować wokół trzech zagadnień:

- wizualizacji literackiego pierwowzoru zaadaptowanego na potrzeby gry;
- świata przedstawionego;
- relacji gra – rzeczywistość pozatekstowa.

Poniżej omówmy je kolejno. Już teraz jednak należy zaznaczyć, że ich wydzielenie jest sztuczne i zostało dokonane dla większej klarowności wyводу. *De facto* artystyczna wizja, medium i technologia wykorzystana do jej realizacji stanowią – zgodnie z przywoływanym uprzednio rozpoznaniem Winieckiej – nierozzerwalny

---

LEM [zał. 5]. Gwoli ścisłości: satelita pojawia się też w drugim zadaniu, jednak nie pełni w nim zadanej funkcji.

<sup>10</sup> Przybliżając ideę *doodle*, Antonina Szybowska i Barbara Wolek-Kocur zwracają odwagę na modyfikację oryginalnego logo tak, aby pozostawało ono rozpoznawalne: „Doodle przyjmują rozmaite formy, mniej lub bardziej odbiegające od oryginału. [...] Zdarza się, że [oryginalne logo – przyp. A.M.] bywa [...] niewidoczne, zawsze jest jednak jakiś pozwalający na jego identyfikację element” (Szybowska, Wolek-Kocur 2014: 119). Osobną kwestią pozostaje, do jakiego stopnia można jednakże w tym przypadku traktować deformację logo jako nawiązanie do rozwiązania zaproponowanego przez Kobylińskiego na potrzeby modyfikacji logotypu Wydawnictwa Literackiego na okładce *Bajek robotów* w edycji z 1964 roku [zał. 9].

splot umożliwiający nowe spojrzenie na, zdawałoby się, znaną opowieść o perypetiach robotów-konstruktorów.

## Wizualizacja literackiego pierwowzoru zaadaptowanego na potrzeby gry

Na ekranie inicjalnym *doodla*, funkcjonalnie pełniącym rolę menu gry komputerowej, pojawia się scena intencjonalnie przywołująca skojarzenia z ilustracją Mroza do edycji *Cyberiady* z 1972 roku (autorką grafiki *doodla* jest Sophia Foster-Dimino) [zał. 3]. Zarazem jednak trudno oprzeć się wrażeniu, że wykorzystane w grze przez projektantkę graficzne rozwiązania to hołd tyleż dla twórczości Lema, co – w pośredni sposób – również Daniela Mroza, którego twórczość graficzna nierozzerwalnie kojarzy się *Cyberiada*<sup>11</sup>. Jednocześnie trudno oprzeć się wrażeniu, że dokonany przez twórców *doodla* wybór – tak literackiego „arche-tekstu”, będącego źródłem artystycznych aluzji, jak i ich wizualizacji – zdaje się podkreślać intersemiotyczną „nieprzekładalność” językowych gier Lema na obraz<sup>12</sup>. Prawidłowość tę zdaje się oddawać ekran startowy gry, będący nie tyle cytatem, co parafrazą. Owszem, Trurl w obu przypadkach stylizowany zostaje na rodinowskiego *Mysłiciela* (1880), oraz jego fizjonomia – zgodnie z pierwotnym zamiarem ilustratora – wzorowana jest na Lemie<sup>13</sup>. Jednakże już towarzyszący Trurlowi ptak – przyjaciel robota usytuowany jest w *doodlu* inaczej niż

---

<sup>11</sup> Sam Lem był zresztą również zauroczony wyobraźnią plastyczną Mroza, czemu dał wyraz w jednym z listów: „[...] uważam Pana ryciny, ilustracje zawarte w moich książkach za najlepsze ze wszystkich, jakie kiedykolwiek miałem [...]. Gdybyś Pan bowiem, kochany Panie Danielu, nie był ani jednej mojej książki ilustrował, ani jednej okładki nie projektował (a doskonale noszę w pamięci choćby Pana okładkę do mojej Nocy księżycowej, oczywiście, tylko jako przykład, bo ja tu przecież nie mogę obrócić tego listu w katalog Pana prac) – tak samo zachwyciłbym się niewyczerpaną Pana pomysłowością i znakomitością Pana kreski a za skandal uważam to, że dzieło Pana nie zostało przynajmniej tak [...] wydane, jak to się stało z masą mało lub nic niewartych rzeczy w naszym kraju przez ostatnie dziesięciolecie” (Lem 1988: 37).

<sup>12</sup> Jako klucz interpretacyjny można pod tym względem potraktować związki Mrozowskiej interpretacji opowieści Lema z tradycją przywoływanej uprzednio szkoły „krakowskiego surrealistu” (Wincencjusz-Patyna 2015: 227; Gryglewicz 2015, 187–199).

<sup>13</sup> Rozwiązanie takie można uznać za żart Mroza, jednak – na co zwraca uwagę Maciej Dajnowski, omawiając nurt twórczości groteskowej w prozie Lema – robot to przykład zastosowania groteskowej techniki obrazowania, łączącej elementy organiczne z mechanicznymi (Dajnowski 2005: 108). Biorąc pod uwagę wykorzystywany w opowieściach i Trurlu i Klapaucjuszu zabieg *reductio ad absurdum*, postać Lema-robota może być odczytywana jako przekształcony ikoniczny wizerunek człowieka, a jednocześnie autora-automatu, wpisującego w stworzone przez siebie postacie robotów własne sztuczne (w rozumieniu: niebiologiczne) doświadczenie „egzystencjalne”.

w literackim pierwowzorze; pełni też znacznie istotniejszą funkcję. Nie tylko bowiem „dostarcza” przycisk, umożliwiający rozpoczęcie gry, ale też w jej fabule odgrywa dość istotną rolę, związaną z celem, do którego dąży cała rozgrywka. To dzięki niemu bowiem użytkownik może gromadzić nagrody „zdobywane” po zakończeniu każdego etapu<sup>14</sup>.

Sama fabuła gry, jakkolwiek odwołuje się do konkretnych utworów obu cykliów, różni się od konwencjonalnej adaptacji dzieła literackiego na potrzeby innego medium (w tym przypadku gry): nie jest to wyłącznie medialny przekład czy wariacja na tego temat, lecz tekst kultury, który należy postrzegać jako niezależny i samodzielny<sup>15</sup>. Fakt ten uświadamia specyfikę remediacji, z którą mamy do czynienia w *doodlu*. Anna Śłószarz podkreśla, że zabieg ten związany jest nie tylko z przeniesieniem treści z jednego medium do innego, lecz – przede wszystkim – transformacją, a nawet zmianą systemu znaczeń pierwowzoru (Śłószarz 2017: 284)<sup>16</sup>. Modyfikacja sensów wynika – co podkreślają Mirek Filiciak i Alek Tarkowski – z samej istoty mediów cyfrowych: „Stare formy zmieniają się pod wpływem swoich następców. Nadawcy reagują więc na pojawianie się konkurencyjnych form, zmieniając własne media. Ewoluuje też przyzwyczajenia

---

<sup>14</sup> Naszkicowane tu rozwiązanie ewokuje rozrywkowy charakter rozgrywki, uświadamiając różnicę między akcentem uwagi kładzionym przez twórców *doodla* na ludyczny aspekt rozgrywki, a twórczością Lema, w której pierwiastek humoru jest wprawdzie istotny, jednak wtórny wobec podejmowanych kwestii cywilizacyjnych.

<sup>15</sup> Jednocześnie relację łączącą Lemowskie opowiadania i *doodla* można rozpatrywać w szerszej perspektywie, zaproponowanej przez Elżbietę Winiecką jako klucz interpretacyjny dla jej poszerzonego pola literackiego: „Adaptacja cyfrowa dzieła literackiego staje się wypowiedzią na temat kondycji i losu literatury w świecie multimediów, także metarefleksją o istocie i granicach literackości, które są nieustannie przekraczane” (Winiecka 2020: 126). Przywołane tu spostrzeżenie badaczki uświadamia zarazem, w jaki sposób redefiniowana zostaje kategoria cyfrowej adaptacji tekstu kultury: *doodle* – pozostając dziełem osobnym – właśnie z uwagi na funkcjonowanie w sieci internetowej cechuje się właściwościami, które Winiecka rezerwuje dla adaptacji cyfrowych: jest intermedialny, procesualny i zdarzeniowy, potencjalny, przygodny oraz pozbawiony fizyczności (Winiecka 2020: 97).

<sup>16</sup> Rozpoznanie Śłószarz można uzupełnić rozważaniami poszerzającymi perspektywę, w jakiej postrzegane jest zjawisko remediacji, tj. problematyzującymi relację „starych „ i „nowych” mediów; zwracają na to uwagę autorzy kompendium poświęconego mediom cyfrowym: „Należy [...] zadać sobie szereg pytań odnośnie [...] postulatów dotyczących definiowania nowych mediów jako autentycznego novum. Czy rozwój mediów jest procesem gwałtownych przemian i radykalnych rozłamów z przeszłością? Czy medium może wyjść poza swój kontekst historyczny, by stworzyć »zupełnie nowy język«? Czy rzeczywiście każde medium posiada jakąś fundamentalną, unikatową istotę (która nie jest tym samym, co jego cechy charakterystyczne warunkujące sposób, w jaki jest ono przez nas używane)? Pytania te wydają się szczególnie istotne w odniesieniu do mediów cyfrowych, które w dużej mierze opierają się na hybrydach, konwergencjach i transformacjach starszych mediów” (Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kelly 2009: 100).

odbiorców. Media cyfrowe nieustannie remediują więc swoich poprzedników” (Filiciak, Tarkowski online).

Niekiedy „przesunięcia”, o których wspomina Ślósarz, polegają – jak w odniesieniu do ptaszka czy kota, wędrującego z Trurlem<sup>17</sup> – na pojawianiu się bohaterów epizodycznych w roli odmiennej niż w „arche-tekście”; takimi są w ilustrowanych edycjach *Cyberiady* zwierzęta, występujące jedynie na dołączonych do opowieści rycinach. W *doodlu* nie mamy też zachowania wierności fabułom poszczególnych opowieści Lema, jakkolwiek można odnaleźć wyraźne nimi inspiracje na poszczególnych etapach rozgrywki; widoczne jest to zwłaszcza w inicyjalnej rozgrywce, do której weny dostarczyła *Maszyna Trurla* (1964) z tomu *Bajki robotów*<sup>18</sup>. Przeciwnie jednak do literackiego pierwowzoru automat nie porzeka na podawaniu błędnego wyniku jednego działania<sup>19</sup>. W zamian wymaga od gracza rozwiązania kolejnych równań, zaś poprawny wynik wprawia urządzenie w coraz większą frustrację (wyraża się ona drżeniem urządzenia i komiksowymi obłokami pary, wydobywającymi się z jej „głowy”<sup>20</sup>), prowadzącą do

<sup>17</sup> W książkowej wersji *Cyberiady* pojawia się on na rysunku, towarzysząc Klapaucuszowi na ilustracji dołączonej do opowiadania Lema pt. *Bajka o trzech maszynach opowiadających króla Genialniona* (Lem 1972a: 313). W *doodlu* kot prowadzi Trurla do ostatniego zadania [zał. 4], przyjmując rolę przewodnika, wskazującego wędrowcowi drogę.

<sup>18</sup> Kwestia relacji literacki „arche-tekst” – inspirowany nim *doodle* to osobny problem. Biorąc zresztą pod uwagę rozpoznanie Siegfrieda Zielinskiego, trudno mówić o następstwie czasowym w mediach digitalnych: „Punkt wyjścia i znikający punkt konstrukcji nie jest już [...] niczym obiektywnie istniejącym, ale estetycznym pozorem, którego spektakularną postać można przetwarzać na różne efekty” (Zielinski 2014: 220).

<sup>19</sup> „Konstruktor Trurl zbudował raz ośmiopiętrową maszynę rozumną [...] i bardzo zadowolony z siebie, pogwizdując od niechcenia, niejako z czczego obowiązku rzucił sakramentalne pytanie, ile jest dwa razy dwa? Maszyna ruszyła. Najpierw zapaliły się jej lampy, zajaśniały obwody, zahuczały prądy jak wodospady [...]. Nareszcie, kiedy Trurla porządnie już zniesmaczył takki rwetes, maszyna zahamowała gwałtownie i rzekła gromowym głosem: SIEDEM!” (Lem 2007: 186–187). Osobną kwestią jest, do jakiego stopnia twórcy *doodla* przywołują owym działaniem nie tylko *Bajki robotów*, ale parafrazują egzemplifikację kategorii fantastyczności z Fantastyki i futurologii: „Kwadratowa tęcza to obiekt fantastyczny niewątpliwie, ale czy można nazwać fantastycznym takie dodawanie, w którym dwa a dwa daje siedem?” (Lem 1973: 17).

<sup>20</sup> Być może twórcy *doodla* wzorowali się tu na manifestacji złości przez Kaczora Donalda, jednej z ikonicznych postaci komiksów i kreskówek Walta Disneya. Przedstawiany jest on zazwyczaj jako choleryk, niepotrafiący panować nad swymi emocjami. Antropomorfizacja maszyny w *doodla* multiplikuje element humoru; roboty to przecież – zgodnie ze stereotypem funkcjonującym w wyobraźni zbiorowej – urządzenia nieumiejące odczuwać emocji, ani w jakikolwiek sposób je wyrażać (wyjątkiem pod tym względem pozostają C3PO i R2D2 z uniwersum kulturowego „Gwiezdne Wojny”). Tymczasem maszyna w *doodla* nie tylko potrafi okazywać złość/frustrację, ale i zadowolenie/satysfakcję, której źródłem są błędne odpowiedzi gracza. Przeciwnie Trurl: ten mimiką i gestykulacją „nagradza” jedynie poprawne odpowiedzi. Jest więc – w relacji do maszyny, z którą został w grze skonfrontowany – ograniczony w swych emocjach.



autodestrukcji<sup>21</sup> (rozpad maszyny kończy każde z zadań; związane jest to z koniecznością wydobywania jednego z ich elementów konstrukcyjnych tak, aby powstało z nich urządzenie finalne). Z kolei Gębon z *Wyprawy szóstej, czyli jak Trurl i Klapaucjusz demona drugiego rodzaju stworzyli, aby zbójcę Gębona pokonać* – wbrew pierwowzorowi – nie napada na Trurla i Klapaucjusza (który zresztą w tym, podobnie jak w poprzednim, epizodzie *doodla* nie pojawia się w ogóle); przeciwnie: jest poszkodowanym, bowiem skutek działania Trurla (a *de facto* sterującego nim gracza<sup>22</sup>) ulega zniszczeniu.

Całością organizującą fabułę nadrzędną wobec kolejnych wyzwań, jest zbieranie elementów istniejących maszyn – tych samych, które uległy zniszczeniu wskutek aktywności gracza – po to, aby stworzyć inną; jest to ostatnie zadanie gracza, polegające na uruchomieniu urządzenia wytwarzającego wszystko na literę „N”; przypomnijmy, że w wersji książkowej przygoda ta, zatytułowana *Jak ocalał świat* (1964), pierwotnie umieszczona była w *Bajkach robotów*, podobnie pierwsze zadanie w *doodlu*, inspirowane wzmiankowaną wyżej *Maszyną Trurla*.

Tym samym zmianie wobec literackiego „arche-tekstu” ulega również relacja, jaka zachodzi między poszczególnymi opowieściami. Zarówno bowiem w *Cyberiadzie*, jak i *Bajkach robotów* poszczególne utwory stanowiły osobne, domknięte fabularnie opowieści, które łączyło jedynie to samo uniwersum świata przedstawionego, zamieszkałego przez roboty; potencjalnie zatem można byłoby

---

<sup>21</sup> I w tym przypadku fabuła została zmieniona w relacji do pierwowzoru: maszyna nie obstaje przy swoim do końca; nie jest też zasypana wywołaną przez siebie lawiną. Przypomnijmy: „W dół poszła lawina olbrzymich skalnych złomów. Echo grzmotów toczyło się jeszcze przez dolinę [...], kiedy obaj przyjaciele [...] ujrzeli maszynę, jak leżała pogruchotana i spłaszczona wywołanym przez siebie skalnym obwałem, z olbrzymim głazem pośrodku [...], który przełamał ją niemal na pół. [...] Maszyna ruszała się jeszcze słabo i słuchać było, jak w jej wnętrzu z gasnącym hurkotem coś krąży.

– A więc taki twój niesławny koniec i dwa a dwa jest dalej – zaczął Trurl, lecz w tejże chwili maszyna zaszumiła słabo i niewyraźnie, ledwo słyszalnie, po raz ostatni wybełkotała: – SIEDEM. Potem coś cienko zgrzytnęło w jej wnętrzu, kamienie posypały się z wierzchu i zamarła, przeistoczona w bryłę martwego żelastwa” (Lem 2007: 200–201).

<sup>22</sup> Na migotliwy status użytkownika cyfrowego tekstu kultury wskazywał niegdyś Ryszard Kluszczyński: „Odbiorca-interaktor przejmuje zadanie wykonania, rozwinięcia bądź powołania do istnienia dzieła sztuki w jego owej, performatywno-kontemplatywnej postaci, którą to postać można określić jako meta-performatywną” (Kluszczyński 2010: 133). Tym samym odbiorca staje się zarazem awataram, którego ruchami kieruje, a jednocześnie – wspólny z programistami – autorem opowieści, stanowiącej fabułę *doodla*. Dzieje się tak zgodnie z prawidłowością zauważaną przez Espena Aarsetha, według którego digitalizacja współbrzmi z partycypacyjną naturą doświadczenia czytelnika/pisarza/gracza/użytkownika przejmującego rolę już nie interpretatora, ale też instancji interwencyjnej; w ten sposób czytelnik-współautor przejmuje kontrolę nad (współ)tworzoną przez siebie opowieścią (Aarseth 2014: 15).

je poznawać w dowolnej kolejności. Inaczej w *doodlu*: tu kolejne przygody powiązane są ze sobą w taki sposób, że niemożliwe jest pominięcie którejs z nich (bądź wybór kolejności rozwiązywania zadań), aby przejść do kolejnego etapu<sup>23</sup>. Wynika to z konieczności „przejścia” przez wszystkie etapy rozgrywki (fabularnie zostaje owa konieczność umotywowana, o czym wyżej, zbieraniem elementów konstrukcyjnych, niezbędnych do stworzenia przez Trurla własnej maszyny).

## Świat przedstawiony

Wbrew sugerowanej wyżej nieoczywistości, wybór spośród bogatej twórczości Lema opowieści o Trurlu i Klapaucjuszu jako tematu *doodla* jest nieprzypadkowy. Biorąc pod uwagę tematykę *Bajek robotów* i *Cyberiady*, można odczytywać inspirowany nimi tekst kultury jako kontynuację gry zaproponowanej czytelnikowi przez Lema: oto użytkownik programu steruje robocim awatarem w świecie, w którym – zgodnie z literackim pierwowzorem – istotami myślącymi są automaty. Co więcej: czyni to, posługując się technologią umożliwiającą działanie w rzeczywistości wirtualnej. Można by zatem uznać *doodla* za – umożliwioną dzięki rozwojowi technologii – realizację Lemowskiego zamierzenia stworzenia rzeczywistości w pełni sztucznej tak, jak sztuczni są Trurl i Klapaucjusz, funkcjonujący w realiach, w których człowiek (a szerzej – życie białkowe) należy do zamierzchłej, legendarnej przeszłości. Pokrewną wpisana w rzeczywistość *Cyberiady* wizję, odczytywaną przez pryzmat współczesnej wrażliwości,

---

<sup>23</sup> Naszkicowane tu rozwiązanie potwierdza zasadność traktowania fabuły *doodla* jako odpowiednika questu w przywoływanym uprzednio jego rozumieniu przez Aarsetha jako wykonania pojedynczego, domkniętego fabularnie zadania w ramach nadrzędnej całości (Aarseth 2004: 369). Należy przy tym pamiętać o jednej zasadniczej różnicy pomiędzy rozumieniem przez Czarnecką questu jako tekstu kultury konstytuowanego przez zagadkę, a sposobem wykorzystania go w interaktywnej rozgrywce. Nie mamy w niej bowiem do czynienia z jakimkolwiek odwołaniem (nawet biorąc pod uwagę potencjalne modyfikacje) do zagadki jako osobnego tekstu kultury. W samej strukturze gry pojawiają się podpowiedzi, uniemożliwiające błędne rozwiązanie stawianych przez gracza zadań [zał. 8]. Owszem, użytkownik może celowo podawać niepoprawne odpowiedzi, nie ma to jednakże żadnego wpływu – poza wydłużeniem czasu gry – na wynik rozgrywki.

Osobną natomiast kwestią pozostaje możliwość przywołania zagadki jako klucza interpretacyjnego w odniesieniu do beletrystyki Lema, w której nie zawsze zyskuje ona zresztą rozwiązanie, pozostawiając odbiorcę w stanie niepewności; przykładem służy nie tylko powód znikania zwłok ze *Śledztwa* (1959), ale i status rzeczywistości protagonisty, a zarazem pierwszoosobowego narratora *Wizji lokalnej* (1982). Zwraca na to uwagę Wojciech Kajtoch, akcentujący funkcjonalizację wykorzystania chwytu nierozwiązanej zagadki jako refleksji nad możliwościami poznawczymi człowieka (Kajtoch 2013: 196).

odnajdujemy w rozważaniach Jeana Baudrillarda, kreślącego wizerunek *homo cyberneticus*:

Jeśli elektronikę i cybernetykę traktować jako poszerzenie umysłu, to umysł nasz stał się w pewnym stopniu sztuczną naroślą organizmu, w istocie rzeczy więc nie należy już wcale do organizmu. Dokonano hipostazy umysłu do modelu, by lepiej zoperacjonalizować jego funkcje; uczyniono zeń protezę w obrębie organizmu [...]. I podobnie ma się rzecz z całym organizmem: jeżeli wszystkie mechaniczne i energetyczne protezy traktować jako naroślą organizmu, wtedy sam organizm staje się sztuczną naroślą człowieka, a człowiek – sztuczną naroślą swych własnych protez (Baudrillard 1994: 248).

Zaproponowane przez Baudrillarda spojrzenie na relację między biologią i technologią jest – w odniesieniu do prozy Lema – jedynie pozornie ahistoryczne, o czym świadczy uwaga z *Summa technologiae* na temat możliwej ewolucji człowieka związanej z przeniesieniem świadomości w maszynę<sup>24</sup>.

Jednocześnie ograniczenia *doodla* jako audiowizualnego tekstu kultury sprawiają, że unieważnione zostają gry językowe, będące rudymmentarnym elementem humoru *Cyberiady* i *Bajek robotów*. Brak w programie refleksji na temat językowego charakteru Lemowskiej rzeczywistości, co związane jest z faktem, iż – przeciwnie do literackiego pierwowzoru – nie został utworzony z języka. Rzeczywistość ukazana w *doodlu* przestaje być konstruktem językowym, poznawanym w sposób niezapośredniczony, werbalny. Przeniesiona w virtual reality, domaga się – w myśl sugestii Sideya Myoo [właśc. Michała Ostrowickiego] – podwójnego zapośredniczenia, związanego z powstaniem języka wykorzystywanego w technologii, który służy komunikowaniu się ludzi lub urządzeń, a jednocześnie stworzeniem metajęzyka, mającego na celu kodowanie ludzkiego języka w języku technologii (Myoo 2010: 49). Jednocześnie zaś, z uwagi na wizualny charakter *doodla* jako tekstu kultury, można odnieść do niego konstatację Myoo na temat „szumu komunikacyjnego”, towarzyszącego przekazowi face to face: „Komunikacja w środowisku elektronicznym, jako pozbawiona niewerbalnych komunikatów, jest nastawiona na informowanie, które [...] nie zaburza komunikacji” (Myoo 2010: 50). Dzięki tej prawidłowości rozgrywka w *doodlu* – podobnie jak w każdej grze – może zostać ukończona.

---

<sup>24</sup> Jako negatywny punkt odniesienia dla Lemowskiej wizji cyborgizacji można by przywołać *Starość aksolotla* (2015) Jacka Dukaja. W utworze tym, na skutek kataklizmu, ginie wszelkie życie białkowe. Ocaleni jedynie ci, którzy zdążyli przenieść świadomość do rzeczywistości wirtualnej. Stopniowo jednak istniejący jako cyborgi dążą do odtworzenia naturalnego życia, wykorzystując do tego celu technologię.

## Relacja gra – rzeczywistość pozatekstowa

Co istotne: finał ten nie musi oznaczać końca rozgrywki, bowiem gra każdorazowo jest modyfikowana i w kolejnych uruchomieniach różni się szczegółami; jest to możliwe dzięki wykorzystaniu technologii Web Storage, umożliwiającej „zapamiętanie” czy korzystano z gry na danym urządzeniu już wcześniej (Nawrocki, Mamla 2015: 55–73). Zarazem zmiany te dotyczą jedynie przedmiotów na literę „N”, które tworzy maszyna w ostatniej rozgrywce, toteż można traktować je w kategoriach żartu autorów *doodla*; nie mają one też żadnego wpływu na przebieg gry (Zalewski, online).

Dzięki temu gra zbliża się w swej zaplanowanej chaotyczności do doświadczenia życiowego użytkownika, a jednocześnie uświadamia własną nieprzekładalność na środowisko inne niż cyfrowe. Wynika to z faktu, że mamy w *doodlu* do czynienia z wewnątrztekstową rzeczywistością wzorowaną nie tyle na linearnym porządku literackiego, drukowanego pierwowzoru (kwestia zmian fabularnych jest w tym momencie drugorzędna), lecz – aby pozostać przy zjawiskach z kręgu „sztuki słowa” – literaturze hipertekstowej. I podobnie jak jest ona niemożliwa do „przeniesienia” w medium analogowe (druk), również użytkownik *doodla* nie może wykorzystać pełni jego zaprojektowanych możliwości poza środowiskiem cyfrowym (np. w grze planszowej); owa niemożność związana jest z tym, że nośnik *doodla* przestaje pełnić rolę jedynie medium, stając się integralną częścią tekstu kultury.

Jednocześnie, pamiętając o prawidłowości zauważanej przez Myoo w związku z charakterem zapośredniczonej cyfrowo sytuacji komunikacyjnej, kiedy patrzy się na perypetie awatara gracza, trudno nie oprzeć się wrażeniu, że mamy do czynienia ze zjawiskiem, które Wiesław Sztumski określa mianem mechanomorfizmu, tj. upodabniania się ludzi do maszyn (zob.: Sztumski 2012: 369). W grze inspirowanej przygodami Trurla i Kłapaucjusza zjawisko to można dostrzec na poziomie decyzyjnym: gracz kieruje się nie empatią (jak w codziennych relacjach interpersonalnych), lecz skutecznością, pozwalającą mu osiągnąć cel, tj. wygrać. Nie musi przy tym przeżywać dylematów związanych z własnymi etycznie decyzjami, dla podjęcia których odwoływałby się do swego pozaartystycznego doświadczenia. Nie zapominamy jednak, że *de facto* awataram kieruje gracz-człowiek, nawet jeśli przyjmuje rolę mechanizmu na potrzebę odgrywanej roli.

Mechanomorfizmowi sprzyja minimalistyczna estetyka gry, wykluczająca pogłębione zaangażowanie emocjonalne, prowadzące do identyfikacji z odgrywaną przez siebie postacią<sup>25</sup>. Świat przedstawiony gry jest umowny, ograniczony do

---

<sup>25</sup> Sama rozgrywka i system podpowiedzi rozwiązań wzorowane są na grze *Machinarium* (Dvorsky 2009); do pewnego stopnia mamy tu do czynienia również z analogiczną wizją świata

tego, co niezbędne, aby możliwa stała się rozgrywka. Intencjonalnie uproszczona kreska i czarno-biała kolorystyka – sugerujące intencjonalnie „brulionowy” charakter *doodla* – wynika zresztą z leksykalnego znaczenia terminu, wykorzystwanego na określenie omawianego tu tekstu kultury (*doodle* – z ang. gryzmoły). Do zabiegów uświadamiających fikcyjność sytuacji należy również system podpowiedzi, z których może skorzystać gracz nieradzący sobie z kolejnymi zadaniami; z perspektywy remediacji można uznać je za przejaw tego, co Jay Bolter i Richard A. Grusin określają mianem hipermediacji, tj. takiego przeniesienia „arche-tekstu”, które ostentacyjnie „przypomina” o istnieniu medium, stając się „manifestem kreacji przestrzeni multimedialnej w rzeczywistości fizycznej” (Bolter, Grusin 2000: 34)<sup>26</sup>. Sygnalizowane tu zabiegi mają charakter emersyjny (Kubiński 2014). Zwracając uwagę użytkownika-gracza na zabiegi związane z deziluzyjnością, twórcy *doodla* „odtwarzają” w cyfrowym medium estetykę groteski, której podporządkowany został literacki „arche-tekst”.

Obrane rozwiązania sprzyjają ukazaniu w ostentacyjny sposób fikcyjności sytuacji, w jakiej znajduje się gracz, kierujący awatarem, wpisując się zarazem w tendencję do kulturowej infantylizacji<sup>27</sup>. Podkreśla to prostota inicjalnego zadania, polegającego na wykonywaniu podstawowych zadań (dodawaniu) cyfr w zakresie siedmiu. Równie jednak mało wyrafinowane intelektualnie są pozostałe zadania: rola użytkownika ograniczana zostaje niekiedy, jak w rozgrywce trzeciej, do użycia przycisku w grze zręcznościowej tak, aby bombardować wroga planetę robocimi niemowlętami (inspiracją była *Wyprawa Czwarta, czyli jak Trurl kobietron zastosował, królewicza Pantarktyka od mąk miłosnych chcąc zbawić i jak potem do użycia dzieciomiotu doszło*, 1965); z kolei w innym zadaniu (etap drugi inspirowany *Wyprawą szóstą, czyli jak Trurl i Klapaucjusz demona drugiego*

---

postludzkiego, w którym jedyną formą inteligentnych bytów są roboty. Inspirowane tą grą – wspólnie z estetyką ilustracji Mroza – wydaje się również wykorzystanie w *doodlu* dwuwymiarowej grafiki, przywołującej tyleż skojarzenia z prostymi formalnie logicznymi gramami cyfrowymi karcianymi i planszowymi (np. mahjong, solitaire, szachy), co produktami edukacyjnymi.

<sup>26</sup> [“Hypermediacy can also manifest itself in the creation of multimedia spaces in the physical world”]. Nie należy przy tym zapominać, że przywołani tu badacze pojęcie remediacji – co wpiśłyby się w założenia *doodla*, inspirowanego prozą Lema – odnoszą do wizualnego aspektu desingu stron internetowych, programów multimedialnych i gier wideo (zob.: Bolter, Grusin 1993: 327 [“In digital media, the practice of hypermediacy is most evident in the heterogeneous, windowed visual style of Word Wide Web pages, the desktop interface, multimedia programs, and video games”]).

<sup>27</sup> Z sygnalizowanej tu perspektywy nieprzypadkowe zdaje się przywołanie *Maszyny Trurla* jako pierwowzoru inicjującej *doodla* rozgrywki. Przypomnijmy: opowieść Lema należy do cyklu *Bajki robotów*. Termin ten, interpretowany z perspektywy użycia w języku codziennym, tożsamy jest z opowieścią dla dzieci.

rodzaju stworzyli, aby zbójcę Gębona pokonać) zadanie gracza polega na ustaleniu amplitudy, kształtu i fazy „fali informacyjnej” aby zleceniodawca (tj. Gębon) mógł zostać pochłonięty przez papierową wstęgę, na której zapisana została „fala informacyjna” gromadząca dane z ruchu cząsteczek powietrza.

\* \* \*

Remediacja, proponowana przez twórców *doodla*, umożliwia – dzięki zmianie kodu semantycznego – odświeżenie sensów wpisanych w *Cyberiadę* i *Bajki robotów*<sup>28</sup>. Proces „przepisywania” w cyfrowe środowisko utworów Lema uświadamia zarazem możliwości nowych mediów, które nie są, jako medium, neutralne. Problematyzowane stają się bowiem za ich pośrednictwem sfery ludzkiej aktywności dotychczas traktowane jako odrębne, a nawet niekiedy przeciwstawiane sobie: sztuka i nauka<sup>29</sup>. Tymczasem w ramach paradygmatu cyberkulturowego to, co odrębne, staje się nową jakością, podporządkowaną idei syntopii (określenie Ernsta Pöppela<sup>30</sup>). Zgodnie z pierwotnym znaczeniem określana tym mianem jest sytuacja, w której różne dziedziny aktywności ludzkiej, nie tracąc własnej tożsamości, domagają się wzajemnego „uzupełnienia” (Pöppel 1996: 12–13). Świadomość owego przewartościowania można dostrzec

---

<sup>28</sup> Być może zresztą w przypadku *doodla* mamy do czynienia ze zjawiskiem, które wpisuje się w akcentowany przez Stephanie Strickland performatywny wymiar twórczości digitalnej, sięgając po metaforę gry na instrumencie muzycznym. Podkreślony zostaje w ten sposób twórczy charakter lektury, w której interpretacja umożliwia na wydobycie nowych znaczeń (Strickland online [“To read e-works is to operate or play them (more like an instrument than a game, though some e-works have gamelike elements)”]). Interpretacja tym samym staje się sposobem bycia w rzeczywistości estetycznej; Bartosz Brożek, kreśląc jej funkcje, akcentuje wymiar poznawczy, ulegający zmianie pod wpływem kontekstu interpretacyjnego: „Próba zrozumienia jakiejś wypowiedzi zmuszać nas będzie czasem do rewizji wiedzy tła, a w szczególności presupozycji leksykalnych [...] oraz egzystencjalnych” (Brożek 2014: 164).

<sup>29</sup> Znamienne pod tym względem są – referowane przez Józefa Miśka – poglądy na temat przeciwstawienia sobie nauki i sztuki: „Współcześnie, nauka i sztuka są rozumiane jako zupełnie inne, żeby nie powiedzieć, przeciwstawne sobie dziedziny ludzkiej działalności. Sztuka uchodzi zazwyczaj za przejaw wolnej aktywności ludzkiego ducha [...] Nauka natomiast uchodzi dziś za dyscyplinę empiryczną” (Misiek 2009–2010: 204).

<sup>30</sup> Pöppelowska koncepcja syntopii funkcjonuje w polskiej humanistyce w sposób narzucony jej odczytaniem (a tym samym interpretacją) przez popularyzatora tego pojęcia, Piotra Zawojskiego (Zawojski 2018: 16, 73–75). Reprezentatywnym dla myślenia cyberkulturowego o związkach nauki, sztuki i technologii jest nurt transgeniczny w ramach bio-artu. Współtworzący go artyści (m.in. Eduardo Kac, Joe Davis, George Gessert) korzystają z osiągnięć techniki inżynierii genetycznej do stworzenia nowej formy życia dzięki modyfikacji genów.

w rozważaniach Winieckiej, poświęconych przemianom literackości pod wpływem nowych mediów:

Wielu kategorii i zjawisk, funkcjonujących dotąd w świadomości odbiorców i badaczy jako odrębne, w dzisiejszym technokulturowym świecie wyodrębnić się już nie da. Splotły się one bowiem ze sobą nie na poziomie dyskursu, a nawet nie na poziomie ich percepcji, lecz na poziomie ontologii, czyli tego, jak istnieją, jaka jest ich geneza i status (Winiecka 2020: 334).

Odczytywany z perspektywy przywołanej to obserwacji badaczki *doodle* staje się świadectwem recepcji literatury w mediach cyfrowych już nie na poziomie jednostkowym (w tym przypadku wybranych opowiadań Lema), lecz makrotrendów kulturowych. Okazuje się bowiem, że – zgodnie z rozpoznaniem Jacka Dukaja – jesteśmy współcześnie świadkami przemiany paradygmatu kulturowego, wyrażającego się odejściem od podmiotowo ukazywanego „ja” ku „człowieko-wi-biologicznej maszynie do przeżywania” (Dukaj 2019: 384–386). Przy czym owe przeżycia nie muszą oznaczać zaangażowania empatii i mogą ograniczać się jedynie – jak w *doodlu* – do satysfakcji płynącej z pokonania cyfrowego adwersarza (tj. wpisanych w osnowę fabularną gry). Tym samym jednak użytkownik *doodla* pozbawiony zostaje przyjemności obcowania z językowymi kreacjami Lema; nawet w ostatecznej konfrontacji z Kłapaucjuszem dla awatara gracza niedostępne stają się choćby „natągwie, nupajki, nurkownice, nędzyoły, nałuszki, niedostópki i nędasy” (Lem 1972b: 181–182)<sup>31</sup>. Ukazana w *doodlu* maszyna tworzy jedynie pary losowo generowanych artefaktów na literę „N”. Są one zmienne zależnie od ilości gier, w których wziął udział użytkownik; ich liczba, choć duża, oczywiście jest ograniczona, jakkolwiek pojawiają się leksemy nie tylko z języka polskiego, ale i angielskiego. Stąd urządzenie produkuje m.in. następujące pary przedmiotów: igłę (ang. *needle*) i makaron (ang. *noodle*)/nić i naparstek/nić z naparstkiem oraz natrysk/nauszniaki i nogawkę spodni.

Nieobecność w *doodlu* inwencji językowej – trudno przecież za jej odpowiednik uznać przedmioty na literę N, inspirowane słownictwem polskim i angielskim – opowiadań Lema można odczytywać jako kulturową cenę, którą może przyjąć nam płacić za dobrodziejstwa rozwoju technologicznego. Jest to zaś sytuacja jak najbardziej możliwa w przypadku, gdy paradygmat audiowizualny wyprze ostatecznie gutenbergowską galaktykę. Nieprzypadkowo Andrzej P. Wierzbicki przestrzega:

<sup>31</sup> Na temat bogactwa form osobowych, nazw własnych i pospolitych oraz ich funkcji w *Cyberiadzie* zob.: Nowotna-Szybistowa 1969–1970: 186–204, 180–201.

W epoce cywilizacji wiedzy musimy bronić się przed zaślepieniem przez pozornie nieograniczone możliwości produktów i usług oferowanych przez technikę, a w szczególności – dbać o zachowanie i rozwój naszego środowiska intelektualnego, intelektualnej spuścizny ludzkości (Wierzbicki 2012:176).

Zaproponowany tu sposób odczytania – utrzymany w retoryce kulturowego kasandryzmu – byłby jednak zideologizowany, zwłaszcza w kontekście przywoływanej na wstępie koncepcji poszerzonego pola literackiego.

Sygnalizowana tu perspektywa ewokuje pragmatyczny aspekt sposobu, w jaki instrumentalnie wykorzystane zostały opowieści Lema. I o nim jednakże należy pamiętać w sytuacji, gdy mamy do czynienia z – deklarowaną przecież przez samych twórców gry – pretekstową motywacją, towarzyszącą sięgnięciu po dzieło literackie. Twórcy *doodla* – korzystając z możliwości remediacji i cyfrowego zapośredniczenia – uzmysławiają przecież ambiwalentny charakter postępu technologicznego, niosącego, prócz niewątpliwych korzyści, również zagrożenia dla kultury. Zaproponowane tu odczytanie koresponduje nie tylko z konstatacjami badaczy, obserwujących przemiany literatury i kategorii literackości pod wpływem nowych mediów; pozostaje też zgodne z intuicją Lema, konkludującego w jednym z esejów: „Wiek dwudziesty pierwszy będzie wiekiem informatyki. Nazwa ta niczego jednak nie wyjaśnia. Nie wiemy, czy elektroniczny moloch okaże się skonstruowanym przez technologię Drzewem Wiadomości, o jakim beztechnologicznie powiedziała nam Biblia” (Lem 1999: 203). Zarazem jednak trudno nie dostrzec ideologizacji zjawisk, które zorientowani katastroficznie zwolennicy nurtów antytechnicznych (neoluddyci, ruchy ekologiczne, New Age) traktują jako cywilizacyjno-kulturowe zagrożenie dla *conditio humana*<sup>32</sup>.

<sup>32</sup> Reprezentatywne dla takiego postrzegania techniki w kategoriach zagrożenia duchowego jest choćby deklaracja programowa Kirkpatricka Sale: „Zjechaliśmy się na sesję otwierającą Drugi Kongres Luddystów [kwiecień 1996 – przyp. A.M.] [...] podzielając zaniepokojenie współczesną techniką, która naszym zdaniem wymknęła się spod kontroli. Obawiamy się rozkładu społeczeństwa. Jesteśmy zgodni, że stoimy wobec kryzysu ekologicznego, społecznego i duchowego, którego przyczyną jest technika, niemogąca go jednak zażegnać. Potrzeby ludzkie przewyższają potrzeby maszyn, które przyspieszają obecnie wymieranie gatunków i zniszczenie środowiska naturalnego” (Sale 2000 online). W innym z kolei miejscu Sale definiuje neoluddyzm jako „rozproszony [tj. pozbawiony przywództwa/kierownictwa] ruch biernego oporu obywatelskiego wobec coraz bardziej dziwnych i przerażających technologii epoki cyfrowej” [„a leaderless movement of passive resistance to consumerism and the increasingly bizarre and frightening technologies of the Computer Age”] (Sale 1997 online). Charakterystyczny dla neoluddytów technosceptycyzm (Łach 2012: 36) ideologicznie nawiązuje do romantycznego kultu natury; (Dusek 2011: 197). Podsumowaniem stosunku romantyków do techniki są słowa z przywołanego tu opracowania: „Romantycy uważali, że rewolucja przemysłowa i nowe technologie niszczą zarówno przyrodę, jak i ducha człowieka. Dymiące kominy fabryczne oraz zanieczyszczone strumienie i rzeki w ośrodkach przemysłowych



Dominujący współcześnie cyfrowy kulturowy paradygmat audiowizualny bezsprzecznie wpływa na sposoby lektury funkcjonujących w jego ramach tekstów. Zarazem jednak – paradoksalnie – nie może obyć się bez tradycyjnej postaci literatury, otwierając dla niej nowe możliwości interpretacyjne.

\*

### Aneks: Załączniki graficzne



Zał. 1, źródło: <http://www.google.pl/logos/lem/>



Zał. 2, źródło: <http://www.google.pl/logos/lem/>

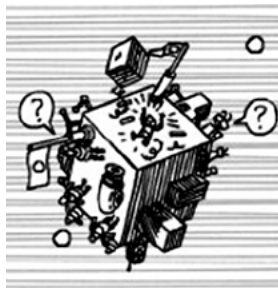
rujnowały przyrodę, natomiast zatłoczone, niezdrowe warunki życia, monotonna praca, ubóstwo robotników oraz pogoń za bogactwem niszczyły charakter człowieka. Winą za taki stan rzeczy niejednokrotnie obarczano same osiągnięcia techniczne: silnik parowy, linie kolejowe, czy młyn” (Dusek 2011: 197).



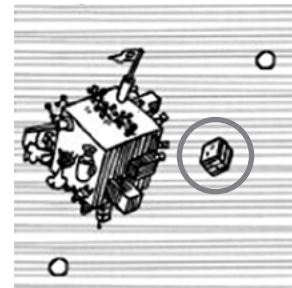
Załącznik 3, źródło: S. Lem, *Cyberiada*, Kraków 1972, s. 179;  
 za: [https://live.staticflickr.com/65535/51505152491\\_11128f5829\\_o.jpg](https://live.staticflickr.com/65535/51505152491_11128f5829_o.jpg)



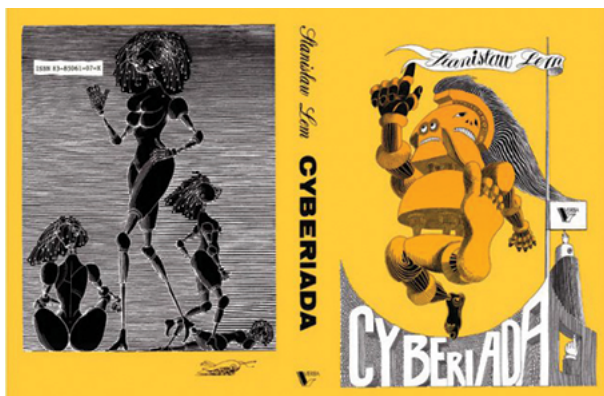
Załącznik 4, źródło: <http://www.google.pl/logos/lem/>



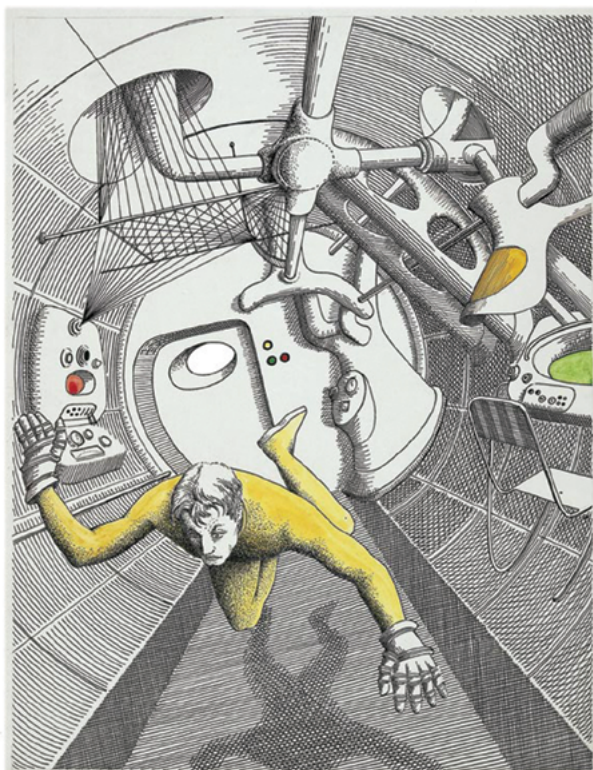
Załącznik 5, źródło: <http://www.google.pl/logos/lem/>



Załącznik 5a, źródło: <http://www.google.pl/logos/lem/>

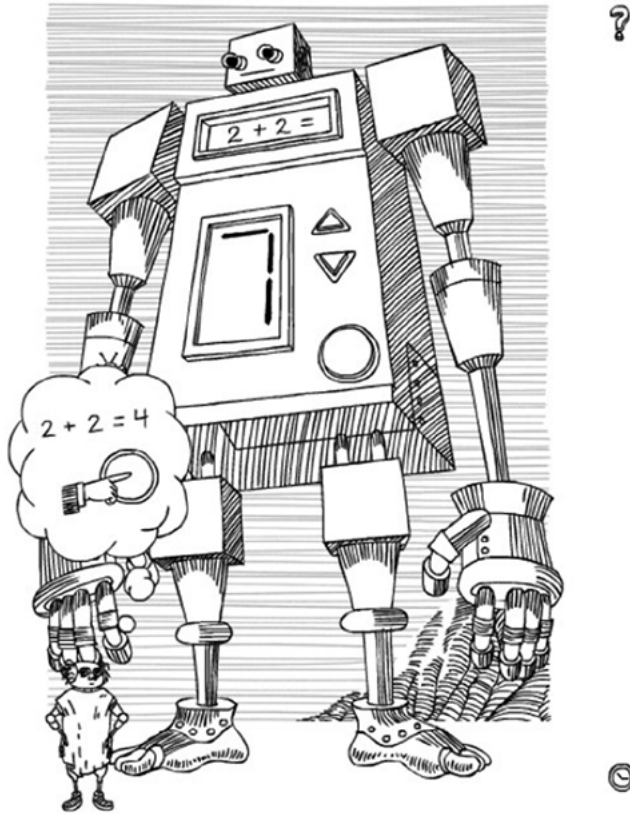


Załącznik 6, źródło: [https://lem.pl/lemopedia/Cyberiad\\_Polish\\_Verba\\_1991](https://lem.pl/lemopedia/Cyberiad_Polish_Verba_1991)



Rysunek do Lem'a „Astronauci”  
 Pomysłotem rysunek na film towarzyszący nie książce, tak żeby  
 było łatwo sprzed, obrębko w kierunku i była wybrane do biografii  
 Mrozi Daniel

Załącznik 7, źródło: <https://ownetic.com/news/2014/06/25/kosmos-wzywazacheta-warszawa/daniel-mroz-astronauci-1955-2014-06-24/>



Załącznik 8, źródło: <http://www.google.pl/logos/lem/>



Załącznik 9, źródło: <https://kroliczajama.pl/9427-stanislaw-lem-o-bajki-robotow-1964-wydanie-1-szymon-kobylnski>



## Bibliografia

### Źródła

- Lem Stanisław (1959), *Śledztwo*, Warszawa.
- Lem Stanisław (1972a), *Bajka o trzech maszynach opowiadających króla Genialniona*, w: Lem Stanisław, *Cyberiada*, Kraków: 183–283.
- Lem Stanisław (1972b), *Jak ocalał świat*, w: Lem Stanisław, *Cyberiada*, Kraków: 178–185.
- Lem Stanisław (1973), *Fantastyka i futurologia*, Kraków.
- Lem Stanisław (1982), *Wizja lokalna*, Kraków.
- Lem Stanisław (1999), *Droga bez odwrotu*, w: Lem Stanisław, *Bomba megabitowa*, Kraków: 200–203.
- Lem Stanisław (1988), [list do Daniela Mroza], w: *Mróz, Mrożek, Lem i inni...*, red. Marek Halawa, Kraków: 37, 39.
- Lem Stanisław (2007), *Maszyna Trurla*, w: Lem Stanisław, *Bajki robotów*, Kraków: 186–201.

### Opracowania

- Aarseth Espen (2004), *Quest Games as Post-Narrative Discourse*, w: *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*, red. Marie-Laure Ryan, Lincoln; London: University of Nebraska Press: 361–376.
- Aarseth Espen (2014), *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną*, przeł. Dorota Sikora, Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, Kraków.
- Andrysiak Ewa (2018), *Kolorowanki dla dorosłych jako nowa forma książki*, w: *Kultura książki w humanistyce współczesnej*, red. Bożena Koredczuk, Kamil Augustyn, Wrocław: 121–135.
- Barber Benjamin (2008), *Skonsumowani. Jak rynek psuje dzieci, infantyлізуje dorosłych i polyka obywateli*, przeł. Hanna Jankowska, Warszawa.
- Baudrillard Jean (1994), *Świat wideo i podmiot fraktalny*, przeł. Andrzej Gwóźdź, w: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, wyb. Andrzej Gwóźdź, Kraków: 247–258.
- Bolter Jay David, Grusin Richard A. (1993), *Remediation*, „Configurations” 4.3: 311–358.
- Bolter Jay David, Grusin Richard A. (2000), *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge [Massachusetts].
- Briggs Matt (2012), *Telewizja i jej odbiorcy w życiu codziennym*, przeł. Beata Radwan, Kraków.
- Brożek Błażej (2014), *Granice interpretacji*, Kraków.
- Czarnecka Katarzyna (2017), *Zagadka jako konstytutywna część poetyki questu*, „Język. Religia. Tożsamość”, nr 2: 189–202.
- Czopek Jakub (2014), *Rysunkowa gra w skojarzenia. Serial animowany jako postmodernistyczna zabawa dla dorosłych*, w: *Seriale w kontekście kulturowym. Gatunki, konwergencja, recepcja*, red. Anna Krawczyk-Łaskarzewska, Alina Naruszewicz-Duchlińska, Piotr Przytuła, Olsztyn: 59–68.
- Dajnowski Maciej (2005), *Groteska w twórczości Stanisława Lema*, Gdańsk.
- Dukaj Jacek (2015), *Starość aksolotla*, [e-book].
- Dukaj Jacek (2019), *Po piśmie*, Kraków.
- Dusek Val (2011), *Wprowadzenie do filozofii techniki*, przeł. Zbigniew Kasprzyk, Kraków.

- Dvorsky Jakub (2009), *Machinarium*, Amanita Desing.
- Grad Jan, Mamzer Hanna (2004), *Wprowadzenie, do: Karnawalizacja. Tendencje ludyczne w kulturze współczesnej*, red. Jan Grad, Hanna Mamzer, Poznań: 7–10.
- Gryglewicz Tomasz (2015), *Ilustracje Daniela Mroza do „Cyberiady” Stanisława Lema w kontekście krakowskiego surrealizmu po II wojnie światowej*, „Qart” 3–4: 187–199.
- Harper Valentina (2016), *Piękno natury. Antystresowe kreatywne kolorowanki dla dorosłych*, przeł. Stanisław Rek, Warszawa.
- Kajtoch Wojciech (2013), *O tajemniczości symbolicznej w opowiadaniach*, „Паланістыка – Полоністыка – Polonistyka”, red. Aleksander K. Kiklevič, Olsztyn: 185–214.
- Kajtoch Wojciech (2017), *Prolegomena do Dyktand Stanisława Lema*, w: *Nie tylko Lem. Fantastyka współczesna*, red. Maciej Wróblewski, Toruń: 113–139.
- Kanarkowska Maja (2019), *Kolorowanki dla dorosłych. Motywy roślinne i mandale do zabawy i dla relaksu*, Toruń.
- Kluszczyński Ryszard (2010), *Sztuka interaktywna. Od dzieła–instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa.
- Kłocińska Agata (2012), *Karnawał wobec sacrum. O ludyczności kultury współczesnej*, „Kultura i Wartości”, nr 3: 117–134.
- Kocie życie. Antystresowe kolorowanki dla dorosłych* (2017), Konstancin-Jeziorna.
- Kubiński Piotr (2014), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków.
- Lister Martin, Dovey Jon, Giddings Seth, Grant Iain, Kelly Kieran (2009), *Nowe media. Wprowadzenie*, przeł. Michał M. Lorek, Agata Sadza, Katarzyna Sawicka, Kraków.
- Liternet. Literatura i internet* (2002), red. Piotr Marecki, Kraków.
- Łach Tomasz (2012), *Strach przed postępem – kilka uwag o nurtach antytechnicznych*, „Kultura i Wartości”, nr 4: 33–43.
- Mazan-Mazurkiewicz Alicja (2021), *Maszyna do... zadawania pytań. Klika uwag do „Bajek robotów” i „Cyberiady” Stanisława Lema w dydaktyce szkolnej*, w: *Stanisław Lem. Fantastyka naukowa i fikcja naukowości*, red. Dorota Heck, Warszawa: 317–337.
- Michulka Dorota (2021), *Homo futurus i modelowanie świata. Twórczość Stanisława Lema w szkolnej edukacji polonistycznej doświadczanie lektury*, w: *Stanisław Lem. Fantastyka naukowa i fikcja naukowości*, red. Dorota Heck, Warszawa: 299–316.
- Misiek Józef (2009–2010), *Sztuka i nauka*, „Estetyka i Krytyka”, nr 2–1: 203–211.
- Nawrocki Piotr, Mamla Aleksander (2015), *Distributed Web Service Repository*, „Computer Science”, nr 1: 55–73.
- Nowotna-Szybistowa Magdalena (1969–1970), *Nazewnictwo „Cyberiady” Stanisława Lema*, „Onomastica”, t. XIV–XV: 186–204 (cz. I); 180–201 (cz. II).
- Pöppel Ernst (1996), *Radikale Syntopie an der Schnittstelle von Gehirn und Computer*, w: *Die auf dem Weg zur Technik Seele*, red. Christa Maar, Ernst Pöppel, Thomas Christallera, Hamburg: 12–29.
- Ranciere Jacques (2008), *Na brzegach politycznego*, przeł. Iwona Bojadżijewa, Jan Sowa, Kraków.
- Sidey Myoo [właśc. Michał Ostrowicki] (2010), *Uniwersalizm komunikacji w środowisku elektronicznym*, „Przegląd Kulturoznawczy”, nr 1: 49–61.
- Sztumski Wiesław (2012), *Od homo rationalis do homo desipio i homo sibi destruens*, w: *Nauka. Technika. Społeczeństwo. Podejścia i koncepcje metodologiczne, wyzwania innowacyjne i ewaluacyjne*, red. Lech W. Zacher, Warszawa: 365–387.

- Szybkowska Antonina, Wolek-Kocur Barbara (2014), *O (nie)zmienności memów Wujka Google*, „Teksty z Ulicy”, nr 15: 115–133.
- Ślósarz Anna (2017), *Od remediacji do sterowania zbiorowymi emocjami. Interferencje dyskursu literackiego i technologii*, „Rocznik Komparatystyczny”, nr 8: 279–296.
- Tonder Krzysztof (2019), *Kolorowanki dla dorosłych. Zwierzęta*, Toruń.
- Wierzbicki Andrzej P. (2012), *Technika a zmiana episteme: skutki rewolucji informacyjnej w pojmowaniu świata*, w: *Nauka. Technika. Społeczeństwo. Podejścia i koncepcje metodologiczne, wyzwania innowacyjne i ewaluacyjne*, red. Lech W. Zacher, Warszawa: 148–189.
- Wincencjusz-Patyna Anita (2015), *Lem na witrynach. Krótka historia grafiki książkowej w Polsce na podstawie analizy okładek wydawnictw z utworami Stanisława Lema*, „Qart”, nr 3–4: 221–233.
- Winiecka Elżbieta (2020), *Poszerzanie pola literackiego. Studia o literackości w internecie*, Kraków.
- Zawojski Piotr (2018), *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Katowice.
- Zielinski Siegfried (2014), *Tekst elektroniczny. Niektóre problemy audiowizualnych tekstur*, przeł. Konstanty Szydłowski „Teksty Drugie”, nr 3: 214–226.

### Źródła internetowe

- Bardziej konstrukcja niż ilustracja* (wywiad z Przemkiem Dębowskim) (2013), wywiad przeprowadził Arnold Kotra, „Popmoderna”, <https://popmoderna.pl/bardziej-konstrukcja-niz-ilustracja-wywiad/#> [dostęp: 18.01.2022].
- Filiciak Mirek, Tarkowski Alek, *Alfabet nowej kultury: R jak Remediacja*, „dwutygodnik.com”, <https://www.dwutygodnik.com/artykul/701-alfabet-nowej-kultury-r-jak-remediacja.html> [dostęp: 1.02.2022].
- Rzepka Beata (2014), *Strategiczne gry planszowe*, „Personel i Zarządzanie” nr 1: 72–75.
- Sale Kirkpatrick (1997), *America's New Luddites*, „Le Monde Diplomatique”, <https://mondediplo.com/1997/02/20luddites> [dostęp: 16.06.2021].
- Sale Kirkpatrick (2000), *Drugi Kongres Luddystów. Deklaracja Ideowa*, przeł. Jacek Spólny, „Zielone Brygady. Pismo Ekologów”, nr 5 [brak paginacji], <http://zb.eco.pl/publication/drugi-kongres-luddystow-deklaracja-ideowa-p237111> [dostęp: 16.06.2021].
- Strickland Stephanie, *Born Digital*, „Poetry Foundation”, <https://www.poetryfoundation.org/articles/69224/born-digital> [dostęp: 24.06.2021].
- Zalewski Piotr, *Zgraj w Cyberiadę, doodle dla Stanisława Lema*, „Polska.Googleblog”, <https://polska.googleblog.com/2011/11/zagraj-w-cyberiadę-doodle-dla-stanisawa.html> [wpis z dn. 23.11.2011; dostęp: 22.06.2021].