

Narodziny tragedii z ducha gry fabularnej

Przedstawiam Państwu „Corbenic” Dariusza Patkowskiego – książkę, którą prawie w całości poświęcił autor osobliwemu na pierwszy rzut oka zadaniu. Jak sam mówi w jednym ze swoich ostatnich wierszy „Gdzie jesteś, Corbenic?”: „podkłady z The Neptunes mniej są ograne / niż figury retoryczne z arturiańskiej topiki”. Pierwsze pytanie nasuwa się samo – co skłania współczesnego autora do modernizacji starszego odeń o pięćset lat mitu arturiańskiego – wszakże tytułowe Corbenic to legendarne miejsce spoczynku Transcendencji w materialnej postaci – świętego Graala. Na co konkretnie się tu poluje? Na Graala literatury? Graala życia? Szczęścia, spokoju serca? Na Graala religii? Władzy, polityki? Graala inżynierów, również inżynierów społecznych oraz egzystencjalnych? Graala rodziny i rodzinnego szczęścia? Pytanie o quid jest tu pytaniem istotnym, tym bardziej, że arturianizm wygrywa u Patkowskiego z nie byle czym, stając do „turnieju na motywy” z Freudem, Jungiem i Lacanem. Dlaczego to nie psychoanalityczni patriarchowie stają się najważniejszymi bohaterami tomu, tylko – na Boga! – starzy jak świat, arturiańscy rycerze? Cóż, odpowiem prowokacyjnie, ale „Corbenic” zawiera również wiersze z cyklu „Na kozetce” – być może potomkami dawnych rycerzy są gracze komputerowi, nie psychoanalitycy? To daje naprawdę do myślenia, ale „Corbenic” otwiera nas również na podobną metafizykę. Chcę zapytać za Patkowskim, chociaż nie wprost: co jeśli pochodzimy z gry fabularnej oraz jesteśmy prozaiczni niczym mit komputerowy, mit role playing? I Król Rybak, całe skomplikowanie, w które wierzymy od czasów Freuda i Junga, jest tylko watą fabularną (z podobnej waty nigdy nie utkamy porządnej egzystencjalnej tkaniny)! Co, jeśli przypowieść o Abrahamie i Izaaku to wyłącznie schemat roleplaying – atrakcyjnie przepisany przez Kierkegaarda w „Bojaźni i drzeniu”, i ofiara Abrahama to tylko schemat tragizmu gry fabularnej. Co ostatecznie z nami, naszą wiarą, a przynajmniej naszym samopoczuciem (i snobizmem – również religijnym), jeżeli cała Biblia to wata, a cała wata to Biblia?

Wbrew pozorom właśnie o tym opowiada Patkowski, nawet gdy przesiada się ze swoich koronnych, growych motywów na muzyczne, które pojawiają się w trzeciej części książki. Charakteryzuje go styl biblijny i treść pop, te dwie płaszczyzny autor chętnie krzyżuje w trybie interesującego, mitycznego opowiadania, który przypomina mi „Bohatera o tysiącu twarzy” Josepha Campbella. Hiphopowi „opowiadacze” No Malice i Pusha T, ale także i dantejscy „objaśniacze”, występujący tu w trybie pauperum i incognito, pojawiają się w ostatnim fragmencie tomu oraz stanowią odpowiednik Beatrycze z „Boskiej komedii”. Warto uczulić czytelnika na tę trójdzielną, dantejską kompozycję: Piekło oraz Czyściec organizuje klasyczny mit arturiański, Niebo – demontuje i składa na nowo mit hiphopowy. Dyskurs wergiliański „oprowadza” czytelnika po ciemnych oraz mrocznych piętrach świata przedstawionego.

Skupmy naszą uwagę na wergiliańskich dwóch trzecich książki, chociaż może powinienem się wytłumaczyć osobno, czemu klucz dantejski uważam za tak dalece obowiązujący do analizy książki poetyckiej z 2026 roku, której podmiotem jest komputerowy gracz i słuchacz hip-hopu. To klucz uniwersalny, do tego łatwo daje się modernizować i postmodernizować. Między innymi – daje się ów dantejski klucz przepracowywać psychoanalitycznie, co przecież wcale nie jest bez znaczenia – w trącących podobnym klimatem monologach lirycznych Patkowskiego. Klucz dantejski dość dobrze koresponduje także z Campbellem i „Bohaterem o tysiącu twarzy”, którego przywołałem już wcześniej jako znaczący intertekst. Wizja Dantego jest także z ducha bardzo ludologiczna. Ludologia to groznawstwo, obszar systematycznego badania gier. Właśnie odkrywa swoją metafizykę i literaturę. To moment bardzo romantyczny – sensu largo. Również w Polsce możemy zapoznawać się z pierwszymi wizjami literackiej oraz egzystencjalno-literackiej transcendencji: groznawstwo zaczyna rozumieć, że ma „ugruntowane prawa kulturowe”, chociażby takie samo „prawo do literaturoznawstwa” jak tradycyjne nauki o książce. To oczywiście wyzwala marzenia i

utopijne projekty. Gracze massive role playing stają się ważnymi aktorami współczesnej literatury polskiej, zwłaszcza – literatury metafizycznej, akcentowanej przede wszystkim u Dariusza Patkowskiego. To oni – mówiąc wzniosło – „odziedziczą ziemię”. „Odziedziczą” także metafizykę i nowe pojęcia transcendencji. Lub odrzuca. To gracze MMORPG będą opisywać przyszły teatralny kształt społeczeństwa? A możliwe, że także duchowy. Czy Fredro, pisząc dzisiaj, również czerpałby z MMORPG? Również byłby graczem? Czy gracze komputerowi i twórcy questów są potomkami (Norwidowskimi „późnymi wnukami”) dawnych biskupów i papieży? To prekursorska oraz metakulturowa rama „Corbenic”, moim zdaniem, niezwykle interesująca. Co najważniejsze, ciężar owego sztafażu nie jest przez czytelnika odczuwalny. Wiersze Patkowskiego opowiadają językiem wysokim, lecz przystępnym o rzeczach dla swojego odbiorcy całkowicie zrozumiałych – między innymi (a może przede wszystkim) o życiu w cieniu osobistej tragedii... Zarazem przekazują na poziomie niezwykle intrygującej metainformacji, odpodmiotowej, jednak nie bezpośredniej, jak estetyczne doświadczenie gry przenosi się na życie. Do tego w tle „migają” Freud i Jung, niewystarczający dla rozterek duchowych gracza, który poszukuje satysfakcji, a nie sublimacji.

Gra komputerowa to w „Corbenic” metonim udręki egzystencjalnej, opresji politycznej, tragedii prywatnej, to także szyfrujący cierpienie język ezopowy, który odsłania dotkliwy ekshibicjonizm podmiotu lirycznego. Tak jak autotematyzm pozostaje sublimacją cierpienia autora w tekście, tak sam mit arturiański u Patkowskiego nie wystarcza, musi zostać umiejętnie i osobno przetworzony przy pomocy intertekstualności gamingowej i videogamingowej. Okazuje się w ten sposób aktualny, refreshingowy – jest atrakcyjnym własnym pastiszem, wzorcogennym lustrem dla swojej konwencjonalnej wersji. Możliwe, że po raz pierwszy wydaje się poznawczo przystępny i kognitywnie wzbudzony, przynajmniej dla polskiego czytelnika. Czym zaś jest stawiane przez Dariusza Patkowskiego pytanie o Graala? Jest pytaniem o nasz los. Chcieliśmy widzieć go w warownym zamku, przy specjalnej ochronie, zapieczętowany wyjątkowymi pieczęciami. „Corbenic” jest marzeniem o ochronnej oprawie naszego życia, której nie posiadamy. I nigdy, przenigdy, nie posiadaliśmy. Nieprzypadkowo w tytule niniejszego studium przywołuję Fryderyka Nietzschego. Duch gry fabularnej będzie za jakiś czas traktowany z powagą właściwą antykowi. Z taką samą powagą Nietzsche pisał o duchu muzyki, chociażby w „Próbie krytyki własnej”, otwierającej „Narodziny”. „Muzyka i tragedia?”. „Grecy i muzyka tragedii?”. A dlaczego by nie zapytać otwarcie – „Gra komputerowa i tragedia?”. „Grecy i muzyka gry fabularnej?”. Pójść więc w tym względzie za Nietzschem. Napisać o Ekskaliburze jako mieczu obosiecznym. Przecież dokładnie w tym duchu rozpoznawał siebie i swoje położenie sam Fryderyk Nietzsche w liście do Franza Overbecka w Bazylei 3 lutego 1888 roku:

Mimo to wiem, że nie mogę się wymknąć, ani w tył, ani w prawo, ani w lewo. Nie mam żadnego wyboru. Tylko ta logika mnie podtrzymuje. Patrząc ze wszystkich innych stron, mój stan jest nie do wytrzymania i bolesny aż po torturę. Zdradza coś z tego moja ostatnia książka: w stanie łuku napiętego do wypuszczenia strzały każde uczucie jest dobroczynne, jeśli tylko jest potężne. Nie należy teraz oczekiwać ode mnie „pięknych rzeczy”, tak jak nie można domagać się od cierpiącego głód zwierza, by z wdziękiem rozszarpał zdobycz.

Zauważmy – ta wyteżona uwaga nietzscheańskiego myśliwego, sytuacja łowiecka, mogłaby być ikoniczną sytuacją ludologiczną: założycielską i protoplastyczną. Bycie w potrzasku, osaczeniu z jednej strony, ale z drugiej – w stanie gotowości, ataku, wyczekiwania znane jest z gier doskonale. Czy to znaczy, że gry są bardziej nietzscheańskie niż gotowi bylibyśmy otwarcie przyznać? Gdzie zatem jest Graal? I czy jesteśmy bliżej Graala, czytając „Narodziny tragedii z ducha muzyki”, czy grając w MMORPG? A może dopiero przeżywając prywatne tragedie?

Na tym jednak nie koniec. Pozostaje jeszcze gorzka jedna trzecia tomu „Corbenic”, w której Patkowski wywraca stolik. Sacrum upada i aż chciałoby się tu przypomnieć słynną antytezę z

„Wyzwolenia” – jest „tragedia Edypa” i „tragedia drobnoustrojów”, niekiedy też oczekuje się na Hamleta, a dostaje węże, pająki, żuki, ślimaki i jeże ze „Snu nocy letniej”. Popkultura – od wskazanych już No Malice’a i Pushy T począwszy aż po Kanye Westa – pojawiająca się w finale w niepasujących na nią zupełnie szatach Beatrycze, doskonale wie, że zjawia się nieproszona. Tym chętniej niechciana bohaterka Patkowskiego mości się na pierwszym planie, narzucając całemu arturianizmowi bolesne autokorekty – rama arturiańska musi zostać zsunięta o wiele centymetrów niżej... Tej wzniosłości jest zbyt dużo i trzeba ją ukrócić, przedestyłować. Kto zsunie obraz, który jest nazbyt hieratyczny? Oczywiście wydawcy, wydawcy literaccy występujący w finałowym fragmencie „Corbenic” jako naczelnicy odczarowywacze „świata w skali jeden do jednego” – świata naszych marzeń i dramatów.

Karol Samsel

Dariusz Patkowski „Corbenic”, Wydawnictwo Kwadratura, Łódź 2026. Premiera 2 X o godz. 18 w Łódzkim Domu Kultury.

Tekst ukazał się w "Kalejdoskopie" 10/2026.