Dżuft Kale, Dürer i Digitalizacja

Ten portret będzie trójwymiarowy, ta rozmowa – polifoniczna. Oto trzej bracia Babadżan – Garri, Władimir i Aleksander, znani nam głównie z prowadzenia warsztatów artystycznych i twórczości o tematyce karaimskiej. Tymczasem wspólne opus magnum braci, komputerowa gra RPG „VED", zdobyło tej wiosny pierwsze nagrody: „Best PC or Console Game" oraz „Best Art Direction" w prestiżowym litewskim konkursie „LT Game Awards".

Hanna Pilecka: Reprezentujecie nowe pokolenie artystów, dla których technologie informacyjne nie mają tajemnic. W jakich szkołach, na jakich uczelniach każdy z Was się kształcił?

Aleksander Babadżan: To zabawne, ale wszyscy uczyliśmy się w tej samej dziesięcioletniej szkole powszechnej, w tej samej szkole plastycznej, a nawet w tej samej akademii. Dzięki temu jako najmłodszemu bratu zawsze bardzo łatwo mi przychodziło nawiązywanie dobrych relacji z nauczycielami. Przecież znali już nazwisko Babadżan.

Garri Babadżan: Studiowaliśmy w Symferopolu w Krymskim Instytucie Technologii Informacyjnych i Drukarskich Ukraińskiej Akademii Druku, a naszym kierunkiem była grafika. Kiedy w 2005 r. ukończyłem szkołę, rozważałem różne warianty dalszej edukacji. Podobały mi się matematyka, historia, architektura, ale ostatecznie wybrałem instytut, w którym sztuki piękne łączono z rozmaitymi technologiami. Tam uczyliśmy się, jak wycinać ryciny, wykonywać oprawy, przygotowywać skład do druku, rysować ilustracje, tworzyć filmy animowane… a to tylko przykłady – form i gatunków było znacznie więcej.

Władimir Babadżan: Ogólnie rzecz biorąc, Garri i ja rozpoczęliśmy naszą edukację artystyczną na zajęciach koła sztuk pięknych dla dzieci. Miałem wtedy siedem lat, a Garri – dziewięć. Po trzech latach nauczycielka nam powiedziała, że już wszystkiego się nauczyliśmy i że wystarczy tego przychodzenia na zajęcia, że czas iść do szkoły plastycznej. Tam uczyliśmy się jeszcze przez cztery lata. Potem Garri zdał na studia, a ja kontynuowałem szkolną

Bracia Babadżan: Garri, Władimir i Aleksander, 2022 r. Fot. Nadieżda Bakkal

edukację. W tym czasie Garri i ja pobieraliśmy też dodatkowe nauki u znanego krymskiego artysty Walerija Tairowa. To w jego atelier nauczyliśmy się malować farbami olejnymi i szlifowaliśmy umiejętność rysunku akademickiego. Zawód artysty, mimo że daje swobodę twórczą, jest całkiem pracochłonny, a kształcenie się do poziomu profesjonalisty trwa często około piętnastu lat. Dlatego też, podobnie jak w przypadku muzyki, lepiej jest zaczynać od najmłodszych lat.

Garri: Zanim poszliśmy na studia, cała nasza twórczość mieściła się w materialnym świecie tradycyjnych technik plastycznych. Dopiero w akademii zaczęliśmy zgłębiać technologie komputerowe, aby z ich pomocą tworzyć produkty artystyczne.

Wobec tego najpierw porozmawiajmy o tym zamiłowaniu do sztuk pięknych i literatury, które Wam towarzyszyło od najwcześniejszych lat. W jakim stopniu pasje i wykształcenie Waszych Rodziców wpłynęły na Wasze wybory?

A.B.: Dorastaliśmy równocześnie w kulturze filologicznej i matematycznej. Przecież nasza mama, Irena Babadżan z domu Bezekowicz, ukończyła filologię rosyjską na Uniwersytecie Wileńskim, a tata, Aleksander Babadżan senior, ukończył matematykę na uniwersytecie w Symferopolu. Ponadto nasz tata, jeśli można tak powiedzieć, „profesjonalnie" interesował się książkami i był nawet członkiem klubu bibliofilów, w którym można było kupić lub wymienić rzadkie księgi. Od dzieciństwa przyzwyczailiśmy się do obfitości książek i głębokiego zainteresowania literaturą. Publikacje książkowe dla dzieci, encyklopedie, biografie sławnych ludzi, tomy poezji i albumy sztuki zawsze zapełniały półki w szafach. Kiedyś obliczyliśmy, że mamy w domu ponad 6000 woluminów.

G.B.: Wowa (Władimir – przyp. red.) i ja od najmłodszych lat fascynowaliśmy się encyklopedycznymi wydaniami o dinozaurach, rycerzach i piratach. Toteż tata kupował nam coraz więcej książek o florze, faunie i historii. A kiedy mama nauczyła nas lepienia z plasteliny, dinozaurami zapełnialiśmy wszystkie stoły i łóżka, a potem urządzaliśmy walki, żeby „uwolnić" plastelinę i dalej lepiliśmy nowych wojowników. Zanim poszliśmy spać, rodzice czytali nam baśnie różnych narodów, a także historie o Mowglim, Hobbicie, podróżach Nilsa i przygodach Elli w Szmaragdowym Mieście. A czasami wyświetlali na ścianie filmowe adaptacje, zanurzając nas w magicznym świecie opowieści literackich. Przy okazji trzeba wspomnieć o naszej miłości do klocków LEGO. Pierwsze zestawy dostaliśmy od Heleny Pileckiej, cioci naszej mamy, gdy miałem trzy lata. Od tamtej pory najlepszym prezentem urodzinowym były i są LEGO.

Od najmłodszych lat zafascynowani grami i zanurzeni w karaimskiej kulturze. Jurij Czerkasow, Wowa i Garri. Symferopol, Szkoła karaimska, 2000 r. Fot. Z archiwum Jurija Czerkasowa

W.B.: Od 2000 r. nasi rodzice, w ramach działalności społecznej na rzecz krymskiego towarzystwa litewskiego, brali udział w wydawaniu dwujęzycznego czasopisma „Tiltas" („Most"). Mama zamieszczała tam swoje artykuły i przekłady, a tata składał teksty. Tak oto w naszym domu pojawił się komputer osobisty, a wraz z nim pierwsze gry komputerowe. Nasza mama nie uczyła się w szkole plastycznej, ale zawód ilustratora czy animatora filmów zawsze wydawał się jej czymś zachwycającym, szczytem marzeń. I tak wyszło, że my trzej staliśmy się najpierw ilustratorami, potem animatorami filmowymi, a następnie twórcami gier komputerowych.

Gry komputerowe zostawmy sobie na deser, najpierw opowiedzcie nam, proszę, o swoich pracach ilustratorskich oraz animacjach filmowych. W ten sposób zachowamy chronologię zgodną z historią sztuki.

G.B.: Jako ilustratorzy i animatorzy filmowi pracowaliśmy głównie podczas studiów w akademii. Rysowaliśmy serie prac opartych na klasycznych dziełach sztuki i robiliśmy krótkometrażowe filmy animowane na przedmiocie poświęconym tworzeniu klipów. Mój pierwszy film powstał w technologii 3D – była to humorystyczna opowieść fantasy

o *Paladynie i Diabliku*. Później w ramach pracy dyplomowej narysowałem kreskówkę o małym smoku, który znalazł się w prawdziwym świecie, gdzie nikt go nie zauważał, bo wszyscy przestali wierzyć w *Cud* – tak właśnie zatytułowałem ten film. Szczerze mówiąc, miałem o wiele więcej pracy jako projektant poligrafii. Zaprojektowałem dziesiątki broszur, wizytówek, logotypów, kalendarzy i czasopism, głównie dla społeczności karaimskich. Przez pięć lat opracowywałem nawet skład czasopisma „Karaimskie Wiesti", którego wydawcą był Oleg Pietrow-Dubiński.

W.B.: Swoją pierwszą kreskówkę zrobiłem na drugim roku studiów, mając dziewiętnaście lat. Był to krótki trzyminutowy film animowany zatytułowany *Ja wierzę*. O chłopcu, który miał zdolność dostrzegania magii. Później stworzyłem jeszcze trzy filmy animowane na zaliczenie przedmiotu: *Yamato*, *Sen* i *Szpon przeznaczenia*. Na trzecim roku dostałem pierwszą pracę – rysowałem na komputerze pocztówki przedstawiające słynne krymskie zabytki. Potem z wykorzystaniem oryginalnej technologii drukowano je na płótnie i sprzedawano jako pamiątki na południowym wybrzeżu Krymu. Ponadto jedno z zadań na zaliczenie w akademii polegało na zaprojektowaniu książki dla dzieci. Postanowiłem napisać swoją własną opowieść – *Pan Pniak* – a następnie zilustrowałem ją w całości i wydrukowałem.

A.B.: Kiedy miałem trzynaście–czternaście lat, zainspirowały mnie filmy animowane moich braci i też chciałem zrobić coś podobnego. Narysowałem kilka storyboardów i napisałem scenariusze do kreskówek. I nawet zacząłem tworzyć pierwsze animacje w programie Anime Studios na potrzeby pierwszej serii. Jedyny film animowany, który moi bracia i ja stworzyliśmy zawodowo, powstał w 2019 roku we współpracy z Dyrekcją Trockiego Historycznego Parku Narodowego,

Wielki Książę Witold okiem Władimira. Fot. Aleksander Babadżan

a jego kuratorką była Nadeżda Zajančkovskaja. To kreskówka *Kiejstutis i Biruta* opowiadająca romantyczną historię miłości litewskiego księcia Kiejstuta i kapłanki Biruty, którym urodził się syn – przyszły Wielki Książę Witold. Później ten film wyświetlono w Trokach na ścianie Pałacu Tyszkiewiczów. Mówiąc o ilustracji, chciałbym podkreślić wkład naszego nauczyciela, zasłużonego artysty Ukrainy Aleksandra Iwanczenki. Był dziekanem i założycielem naszego wydziału grafiki użytkowej w Akademii Druku. Na jego zajęciach wykonywaliśmy kopie wizerunków egipskich i greckich, a także rycin Albrechta Dürera, Gustave'a Doré, Rembrandta van Rijna i innych znanych artystów. Następnie w oparciu o ich styl tworzyliśmy swoje autorskie dzieła. Później, bazując na tych umiejętnościach, wykonałem serię rycin według *Daru Trzech Króli* O. Henry'ego i *Opowieści z Narnii* C.S. Lewisa.

Ryciny Aleksandra ilustrujące *Dar Trzech Króli* O. Henry'ego. Fot. Aleksander Babadżan

To króciutkie arcydzieło O. Henry'ego, mimo że nawiązuje do Nowego Testamentu, porusza wiele strun karaimskiej wrażliwości. Kilka lat temu wraz z moimi uczniami napisałam po angielsku i wystawiłam sztukę teatralną opartą na tym opowiadaniu… Garri, mówiłeś o Olegu z Moskwy. Z nim też kiedyś stałam za kulisami, czekając na wejście na scenę, gdy prezentowaliśmy swoje karaimskojęzyczne jednoaktówki w ramach letniej szkoły w Trokach. „Awazymyz" to właściwe miejsce, by przypomnieć postać i zasługi Olega Pietrowa-Dubińskiego (1939–2021).

G.B.: Znaliśmy się wiele lat. Był człowiekiem o niezwykłej charyzmie i zawsze otaczało go grono karaimskich przyjaciół i przyjaciółek. Interesował się historią Karaimów i historią swojej rodziny; starał się odwiedzić każdy kraj i każde miasto, gdzie mieszkali Karaimi. Pojechał nawet do Iranu tropem miejsc, w których bywał Szapszał, kiedy pracował w Persji. Po tej podróży Oleg napisał artykuł do czasopisma „Karaimskie Wiesti", które projektowałem jako wydanie specjalne. Samo pismo zaczęło ukazywać się ponownie po przerwie właśnie za sprawą Olega, to on podjął inicjatywę jego reaktywowania. Często pisał artykuły i robił mnóstwo zdjęć, które wykorzystywał jako materiały do publikacji. Oleg kilkakrotnie zatrzymywał się u nas, kiedy mieszkaliśmy na Krymie. Razem braliśmy udział w wydarzeniach w Symferopolu, Eupatorii, Teodozji i Dżuft Kale. Był jedną z niewielu osób, które można było spotkać na wszystkich ważniejszych wydarzeniach karaimskich od Litwy po Krym. Regularnie uczestniczył w letniej szkole języka karaimskiego w Trokach i w jednej grupie z naszymi rodzicami ćwiczył karaimskie tańce pod kierunkiem choreografa z Turcji. Oleg ze swoją partnerką wszystko opanowywał w lot – tańczył znakomicie, a był już po siedemdziesiątce. Chętnie też chodził się kąpać na Kapuściankę, niewielką wyspę w Trokach, na której pojawiały się łabędzie. Żartował, że „idzie popływać w *Jeziorze Łabędzim*".

Mówisz o tej wyspie w pełni lata, a mój wzrok wędruje na ścianę, gdzie wisi znakomity pejzaż autorstwa Wowy – na pierwszym planie jest zaśnieżona Kapuścianka z widokiem na most i zamek. Wowa, we wcześniejszej rozmowie bracia sugerowali, że w Waszej spółce artystycznej

Trocki zamek zimą według Władimira. Fot. Aleksander Babadżan

Ty pełnisz rolę głównego malarza. Co i w jakich technikach malujesz najchętniej?

W.B.: Najbardziej lubię portretować ludzi, ponieważ każda twarz odzwierciedla życie danej osoby, jej świat i jej charakter. Jest to również dość trudne, wiąże się ze specyficznymi wymaganiami, bo trzeba przekazać trójwymiarowość oraz ekspresję. Widujemy bardzo wiele twarzy, więc każdy człowiek może z łatwością ocenić, czy portret jest dobrze namalowany, czy nie, czy udało się

Portret prof. Ananiasza Zajączkowskiego pędzla Władimira. Fot. Aleksander Babadżan

uchwycić podobieństwo, czy też nie. Często maluję akwarelami i akrylami, ale najchętniej rysuję ołówkiem na papierze. Nie znoszę szkicować tępymi ołówkami, więc dawniej ostrzyłem po pięć–sześć ołówków na raz, ale teraz przeszedłem na ołówki mechaniczne, których nie trzeba temperować. Obecnie rysuję głównie na komputerze, co jest dość podobne do rysowania ołówkiem. Na stole mam elektroniczny tablet, w ręku rysik, a na komputerze nieskończone bogactwo farb i pędzli. Nasz wujek Romualdas Bezekavičius podarował mi mój pierwszy tablet graficzny Wacom w 2008 roku, zanim poszedłem na studia. Na nim tworzyliśmy nasze pierwsze filmy animowane, a najciekawsze jest to, że ten tablet nadal działa. Teraz chcę wykorzystać swoje umiejętności portretowania i stworzyć komputerowy edytor 2D, w którym różne rysy twarzy można będzie zestawić w dowolny portret.

A któremu ze znanych malarzy wręczyłbyś palmę pierwszeństwa?

W.B.: Niezależnie od tej mojej miłości do portretów, moim ulubionym artystą pozostaje Iwan Szyszkin. Jako dziecko miałem nawet taki plan: jest światowej sławy artysta, który maluje las – Szyszkin; jest artysta, który maluje morze – Ajwazowski; a ja zostanę tym trzecim – tym, który będzie malował niebo.

Kończyliście te same szkoły, jednak każdy z Was upodobał sobie nieco inne formy ekspresji. Jak to się przekłada na wspólną pracę, na przykład nad grami?

W.B.: Wszyscy jesteśmy dosyć uniwersalnymi artystami plastykami (w szerokim tego słowa znaczeniu), jednak każdy z nas ma swoje obszary zainteresowań – to, co lubi najbardziej i co mu najlepiej wychodzi. Jeśli chodzi o tradycyjne sztuki piękne na przykład, ja potrafię bez trudu namalować portret lub krajobraz na płótnie. Garri zdecydowanie woli grafikę i rzeźbę, podczas gdy dla Aleksandra najważniejsze są akwarele, ryciny i historia sztuki. Jednak w wielu kwestiach możemy się wzajemnie zastępować i udoskonalać pracę braci. Przykładowo my obaj z Garrikiem opanowaliśmy animację komputerową, a rysując projekty do naszej gry „VED", podzieliliśmy pracę między nas trzech. Garri przygotowywał koncept artystyczny – szkice ołówkiem na papierze, następnie Aleksander skanował te prace i przerysowywał je już w kolorze na komputerze w Photoshopie, a ja na koniec domalowywałem drobne szczegóły oraz oświetlenie. Będąc jeszcze w szkole, czy później w akademii, często na lekcjach rysowałem, zamiast robić notatki, a gdy zbliżał się czas egzaminów, z pomocą przychodziły mi notatki Garrika. Muszę też powiedzieć, że od dzieciństwa chciałem tworzyć gry komputerowe i w ten czy inny sposób starałem się opanować wszystkie umiejętności konieczne do stworzenia gry od początku do końca. Toteż oprócz technik plastycznych nauczyłem się także pisania muzyki i programowania.

G.B.: Wowa wspominał już o moim umiłowaniu rzeźby, ale chciałbym opowiedzieć o tym trochę więcej. Już jako dzieci dużo lepiliśmy z plasteliny, a jako uczniowie szkoły plastycznej zaczęliśmy lepić z gliny figurki, które później wypalaliśmy. Po ukończeniu akademii udało mi się jeszcze przez pięć lat pracować jako nauczyciel ceramiki i modelarstwa dla dzieci w domu kultury. Tęskniłem jednak za trudniejszymi wyzwaniami, więc nawiązałem kontakt z artystą, który miał

Ceramiczne figurki Garriego – ślad dziecięcej pasji, która z czasem przerodziła się w tworzenie fantastycznych światów. Fot. Aleksander Babadżan

własną pracownię ceramiczną. W wolnym od pracy czasie chodziłem do jego pracowni, żeby lepić z gliny jakieś nowe zwierzęta lub potwory, a po wypaleniu te figurki malowałem. Ponadto od dzieciństwa tworzyliśmy własne gry, wymyślaliśmy światy i systemy wszechświatów, opracowywaliśmy podręczniki dotyczące stworzeń, które później wykorzystywaliśmy w grach, a także budowaliśmy całe miasta z tektury, klocków LEGO i plasteliny. Poza tym Wowa i ja pisaliśmy sporo wierszy. W pewnym momencie myślałem nawet o stworzeniu własnego tomiku lub napisaniu bajki.

A.B.: Ja nie próbowałem swoich sił w poezji, natomiast dosyć wcześnie odkryłem w sobie zamiłowanie do prozy. Z łatwością pisałem eseje na każdy temat, kilkukrotnie brałem też udział w konkursach na opowiadania i eseje. Te umiejętności z czasem pozwoliły mi napisać na potrzeby naszej gry rozbudowaną historię, liczącą ponad 100 000 słów (to około 250 stron druku, czyli mniej więcej tyle, ile liczy *Harry Potter i więzień Azkabanu*). Lubię także tańczyć, robić zdjęcia, czytać poezję i grać na gitarze. W ogóle myślę czasami, że ekspresja artystyczna ma wiele cech wspólnych we wszystkich rodzajach twórczości i każdy człowiek odnajdzie takie rzemiosło, na którym z radością się skoncentruje.

Aleksandrze, myślę, że większość naszych czytelników będzie zadowolona, jeżeli pokrótce wyjaśnisz, czym są gry RPG.

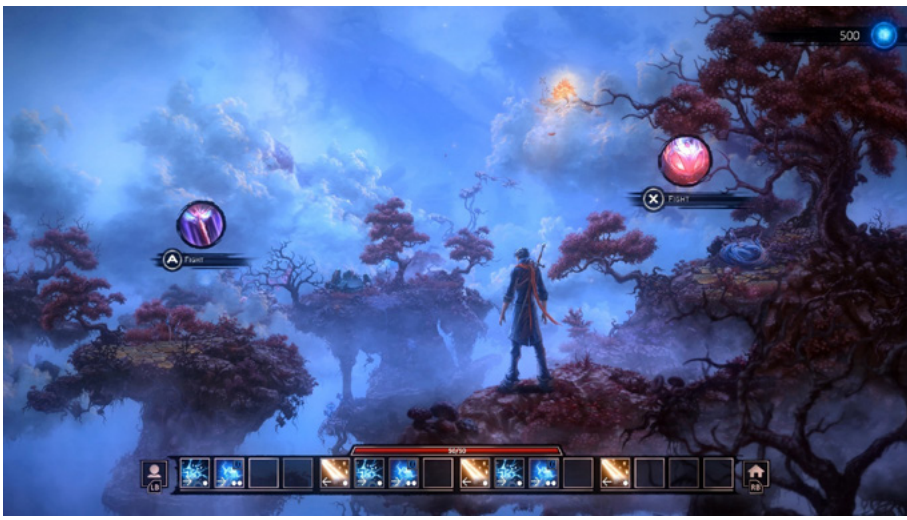
A.B.: „RPG" to skrótowiec od angielskiego pojęcia „role-playing game" (gra w odgrywanie ról). Ten rodzaj fabularnej rozrywki ma swoje korzenie w towarzyskich grach konwersacyjnych, w których ludzie wcielają się w fikcyjne postacie i grają w czasie rzeczywistym z „mistrzem" – osobą reprezentującą autora opowieści i twórcę świata przedstawionego. Wraz z pojawieniem się komputerów, gry te zaczęły przyjmować nową formę – w roli bohatera nadal występuje gracz, ale rolę mistrza pełni już przygotowana wcześniej przez twórców komputerowa przygoda. Charakterystyczny dla gier RPG, oprócz odgrywania postaci, jest rozwój osobisty bohatera i jego rozmaitych umiejętności. Często wątki tworzonej wspólnie opowieści nawiązują do globalnych problemów, a od przebiegu bitew i podejmowanych przez graczy decyzji zależy, w jaki sposób rozwinie się historia.

Karaclan Team – twórcy gier RPG przy pracy. Fot. Aleksander Babadżan senior

A ile możliwości ma do dyspozycji osoba wcielająca się w Cyrusa w Waszej grze komputerowej?

A.B.: Grający w „VED" dokonuje wielu wyborów w miarę postępów w fabule, a gra zapamiętuje jego decyzje. W rezultacie te same postacie mogą stać się przyjaciółmi lub wrogami Cyrusa. W całej grze dostępnych jest ponad tysiąc wyborów, które prowadzą do rozmaitych wydarzeń. Pod koniec gry konsekwencje wszystkich decyzji gracza kumulują się i (jeżeli weźmiemy pod uwagę tylko największe zmiany) możemy otrzymać co najmniej dziesięć radykalnie różnych zakończeń. Zatem podczas jednego przejścia gry gracz może zobaczyć najwyżej 60% fabuły. Interaktywność jest główną siłą gier komputerowych, lecz także najtrudniejszą i najbardziej czasochłonną częścią procesu twórczego. Zamiast linearnego produktu z wyraźnym początkiem i końcem,

Zrzut ekranu z gry „VED", która miała premierę jesienią 2024 r.



trzeba stworzyć dynamiczny system, który dopasowuje się do działań gracza.

Moje dzieci już kupiły po egzemplarzu „VED" i powolutku wprowadzają mnie w ten świat. Nigdy dotąd nie dałam się namówić na gry komputerowe, ale Wasza jest tak pięknie zrealizowana i… tak bardzo Wasza, że trudno się oprzeć. Ile lat zajęło Wam stworzenie tego dzieła?

W.B.: Zaczęliśmy pracować nad „VED" w styczniu 2012 roku. Mimo że był to nasz pierwszy projekt, myśleliśmy, że uda nam się go ukończyć w ciągu sześciu miesięcy. Jednak zajęło nam to dwanaście lat. Planowaliśmy stworzyć niewielką, miłą dla oka grę platformową, w której bohater mógłby biegać i walczyć, ale ostatecznie stworzyliśmy pełnoprawną, trwającą ponad dziesięć godzin grę RPG z turowymi bitwami i historią w całości udźwiękowioną przez profesjonalnych aktorów. W trakcie tworzenia gry musieliśmy zmierzyć się z wieloma wyzwaniami: przekształciliśmy gatunek gry, zmieniliśmy silnik oprogramowania z Flash na Unity, braliśmy udział w licznych konkursach i konferencjach z różnymi wersjami demonstracyjnymi „VED", a także wysyłaliśmy dziesiątki listów do wydawców. W 2020 r. podpisaliśmy umowę z Fulqrum Publishing, która to firma sfinansowała dalsze prace nad grą oraz pomogła nam w marketingu, testowaniu gry i tłumaczeniu fabuły na język angielski i chiński.

G.B.: A co najważniejsze – od tego momentu mogliśmy bez reszty zająć się rozwijaniem gry, nie łącząc go już z nauką czy pracą. W ciągu następnych czterech lat, zamiast planowanych trzech, ukończyliśmy grę, nagraliśmy do niej dialogi i zaadaptowaliśmy ją technologicznie na wszystkie rodzaje konsol do gier. Regularnie też prezentowaliśmy grę na konferencjach, co pozwoliło nam udoskonalić sekwencję wprowadzającą i zwiększyć przejrzystość rozgrywki. 14 listopada 2024 r. „VED" ukazała się na rynku, dostępna zarówno w technologii na komputery, jak i na konsole. Wspólnie z wydawcą wyprodukowaliśmy nawet fizyczne płyty z grą, co uważam za osobne osiągnięcie.

Prosiłabym jeszcze o parę słów na temat konkursu, w którym gra „VED" zwyciężyła – i to podwójnie!

A.B.: Raz w roku odbywa się ceremonia wręczenia nagród dla najlepszych pośród wszystkich litewskich gier. W 2025 r. LT Game Awards obchodzi swoje dziesiąte urodziny i 15 marca zostaliśmy zaproszeni na ceremonię wręczenia nagród w Starym Teatrze w Wilnie. Pełna sala utalentowanych twórców gier, oficjalna prasa i transmisja na żywo w LRT – jednym z głównych litewskich kanałów. Chociaż „VED" uczestniczyła w wielu konkursach i kilkakrotnie otrzymała nominacje za najlepszą grafikę, tym razem czuliśmy się szczególnie podekscytowani. Nasza gra zdobyła dwie nagrody: za najlepszy kierunek artystyczny i jako najlepsza gra na PC lub konsolę, a także była nominowana w kategorii „Best Audio" – za najlepszy dźwięk. A choć może się wydawać, że to tylko symboliczna

Twórcy „VED" odebrali aż dwa trofea w konkursie LT Game Awards w 2025 r. Fot. Aleksander Babadżan senior (powyżej), Aleksander Babadżan junior (po lewej)

nagroda, w rzeczywistości jest ona niesamowicie przyjemna i bardzo potrzebna. Kiedy tkwisz w twórczym nurcie nieustannej samokrytyki, bardzo ważne jest, aby ktoś z zewnątrz powiedział: „Świetnie ci idzie, jesteś na dobrej drodze".

Teraz mieszkacie na Litwie, w kolebce wielu karaimskich rodów. Opowiedzcie nam o wspólnych działaniach z trockimi i wileńskimi Karaimami – tych, które przynoszą Wam najwięcej satysfakcji.

W.B.: Od wczesnego dzieciństwa często jeździliśmy latem na Litwę, aby odwiedzić naszych krewnych i braliśmy udział w zajęciach szkoły karaimskiej w Trokach, które społeczność organizowała wspólnie z Evą Csato z Uniwersytetu w Uppsali. Na te letnie zajęcia przyjeżdżali Karaimi z całego świata i tam uczyliśmy się języka karaimskiego, tradycji oraz tańców i wystawialiśmy sztuki teatralne, do których moi bracia i ja tworzyliśmy scenografię. Dlatego zawsze z niecierpliwością czekałem na lato, aby pojechać do karaimskiej szkoły.

A.B.: Po przeprowadzce na Litwę w 2017 r. dołączyliśmy do karaimskiego zespołu „Birlik". Cotygodniowe próby układów tanecznych, występy w różnych miastach i wyjazdy do Polski i Ukrainy to odrębny, niezapomniany rozdział w naszym życiu.

G.B.: Kiedy letnie szkoły karaimskiego przestały się odbywać, wpadłem na pomysł obozu dla młodzieży w czasie Roku Karaimskiego na Litwie. Zebrałem zespół podobnie myślących ludzi i wspólnie zorganizowaliśmy „Bir-Bav" w 2022 roku, a następnie w 2024 roku. O tych spotkaniach już szerzej pisaliśmy w „Awazymyz": Zofia Pilecka w numerze 76–77 z 2022 r. oraz ja w numerze 84–85 z roku 2024.

A.B.: Jednak główną zaletą mieszkania w Trokach jest niewątpliwie codzienne życie w pobliżu karaimskiej społeczności. O każdej porze roku, w dni powszednie lub weekendy możemy spotykać się z przyjaciółmi, czy to planując wydarzenie z wyprzedzeniem, czy po prostu przypadkowo wpadając na siebie na ulicy.

A jak wyglądało życie społeczne Karaimów na Krymie w czasach, kiedy tam mieszkaliście?

G.B.: Na Krymie jest wiele społeczności karaimskich zlokalizowanych w różnych miastach: Symferopolu, Eupatorii, Bachczysaraju, Teodozji, Sewastopolu i Jałcie. A głównym ogniwem je łączącym zawsze były karaimskie święta i cotygodniowe nabożeństwa sobotnie. Często organizowano wyjazdy, aby obchodzić święta w innych miastach z członkami różnych społeczności. Na przykład tradycyjnie zbierano się w Teodozji na święto Aga Dumpa, w Dżuft Kale podczas Aftałar chydży, a w Eupatorii na Ałaczych chydży. W ten sposób ludzie podtrzymywali więzy, dowiadywali się, co nowego, i dzielili się tradycyjnymi przysmakami. W Symferopolu, podobnie jak w Eupatorii i Teodozji, Karaimi odprawiali nabożeństwa w każdą sobotę, a następnie spotykali się w budynku szkoły karaimskiej, gdzie studiowali Stary Testament i omawiali nadchodzące wydarzenia. Należy tu podkreślić znaczenie skalnego miasta Dżuft Kale, kolebki ludu karaimskiego. Zachowane budynki dwóch kienes, domu Firkowicza oraz najstarszy karaimski cmentarz na świecie wymagały regularnych prac porządkowych. Z tego powodu oprócz spędzania tam świąt i nabożeństw, Karaimi ze wszystkich społeczności przyjeżdżali tam na coroczny letni obóz, żeby zadbać o te obiekty. Chociaż obóz często odbywał się w tym samym czasie, co szkoła karaimska w Trokach, kilka razy udało mi się tam pojechać. Noce spędzone w namiotach, jedzenie gotowane na ognisku i rozmowy pod gołym, rozgwieżdżonym niebem pozostaną w mojej pamięci na zawsze.

Wspomniane tutaj oraz inne ważne dla Karaimów miejsca stanowią osnowę Waszej gry planszowej o przedsiębiorczości i prestiżu karaimskich rodów. Mam nadzieję, że wkrótce każdy z zainteresowanych będzie mógł się cieszyć własnym egzemplarzem gry „Karahex". Życzymy Wam dalszych sukcesów i sprzyjającej sztukom pięknym sytuacji na świecie. Dziękujemy za rozmowę i za wszystkie Wasze działania na rzecz naszych społeczności! ■

Rozmowę z języka rosyjskiego tłumaczyła Hanna Pilecka