

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: Audycje kulturalne –w dobrym tonie.

LEKTOR: Kultura na pięć, to wideoblog audycji kulturalnych Narodowego Centrum Kultury, prezentujemy w nim ranking pięciu najlepszych wydawnictw lub wydarzeń kulturalnych w subiektywnej ocenie ludzi kultury.

PIOTR KUBIŃSKI: Dzień dobry, nazywam się Piotr Kubiński jestem pracownikiem Zakład Komparatystyki na Uniwersytecie Warszawskim gdzie zajmuje się badaniem gier wideo, w tym przede wszystkim ich narracyjnego oraz kulturowego potencjału. Dzisiaj razem z państwem chciałbym zastanowić się nad tym w jaki sposób gry wideo mogą czerpać z polskiej kultury i polskiej historii. Przy czym, nie będę tutaj opowiadał o takich najbardziej oczywistych typach czy przykładach jak seria Wiedźmin czy gry oparte na historii Powstania Warszawskiego. Chciałbym raczej sięgnąć po nieco dziwniejsze i nietypowe przykłady.

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

PIOTR KUBIŃSKI: Pierwszą grą, o której chciałbym przez chwilę opowiedzieć jest Zaginięcie Ethana Cartera, gra z dwa tysiące czternastego roku stworzona przez polskie studio The Astronauts. Swoją drogą, nazwa studia pochodzi od powieści Stanisława Lema – Astronauci. Gra Zaginięcie Ethana Cartera jest historią detektywistyczną, której akcja przenosi się nas do nieistniejącego fikcyjnego miejsca Red Creek Valley w Stanach Zjednoczonych, ale co ciekawe, właśnie to, że projekt miejsca, w którym rozgrywa się akcja został zaczerpnięty czy opiera się na realnie istniejących miejscach w Polsce, głównie na Dolnym Śląsku. To ciekawe, że na przykład Zapora Pilchowicka, a więc faktycznie istniejące miejsce jak również Świątynia Wang w Karpatach to są miejsca, które członkowie ekipy The Astronauts postanowili scyfryzować za pomocą techniki i fotogrametrii i następnie przenieśli je do tego nieistniejącego, fikcyjnego świata gry Zaginięcie Ethana Cartera. Efekt jest na tyle ciekawy, że wielu odbiorców, wielu graczy, którzy zmierzili się z tą intrygującą swoją drogą opowieścią postanowiło doszukiwać się tego, gdzie znajduje się to niesamowite miejsce, w którym rozgrywa się akcja, no i wielu czekała niespodzianka, otóż ta niezwykła architektura, niezwykle malownicze miejsce tak naprawdę w dużej mierze są to miejsca znajdujące się na terenie Dolnego Śląska.

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

PIOTR KUBIŃSKI: Zupełnie innym przykładem gry, o którym warto opowiedzieć jest Cricoterie, więc gra stworzona przez belgijskie studio Tale of Tales, samo studio to jest grupa naprawdę legendarnych twórców, którzy popełnili kilka fascynujących gier takich jak: The Paths czy Graveyard, ale sama Cricoterie jest eksperymentem z twórczością polskiego dramaturga Tadeusza Kantora, tuż twórcy swego czasu byli na wizycie studyjnej w Polsce miałem przyjemność ich wtedy oprowadzać po krakowskich kościołach, które tak jak wiele innych świątyń w Europie studiowali by przenieść je do cyfrowego projektu Cricoterie the Claw i w trakcie tej wizyty zapoznali się z działalnością fundacji Tadeusza Kantora, która zajmuje się między innymi prowadzeniem właśnie domu w Hucisku, gdzie znajduje się spora część spuścizny w Tamtora. Twórcy z Tale of Tales zafascynowali się tą historią i tym twórcą na tyle, że postanowili spróbować przenieść twórczość Kantora do czegoś na pograniczu gry wideo i instalacji VR. Efekt jest przeciwny, bo tak naprawdę w Cricoterie nie mamy do czynienia z takim klasycznym gamepleyem, mamy raczej do czynienia z sytuacją, w której wcielamy się w Tadeusza Kantora, który ze swojej słynnej szafy wyciąga najróżniejsze losowo generowane rekwizyty czy postacie, które znamy z jego eksperymentów teatralnych i aranżujemy własną scenografię czy własną inscenizację pomysłu czy eksperymentu Kantora. Efekt jak mówię jest przedziwny, wiele osób to pozostawia w osłupieniu czy wręcz zaniepokojeniu, ale jest fantastycznym przykładem, na to, że polska kultura, w tym na przykład twórczość Kantora, ale nie tylko może być faktycznie jest fascynującym materiałem, także dla twórców z poza Polski.

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

PIOTR KUBIŃSKI: Zupełnie innym, ale też fascynującym przykładem jest gra No Thing od polskiego studia Evil Indie Games. To jest naprawdę przeciwny, niesamowity przykład, bo jest to gra, w której jak słyszymy w historii wprowadzającej wcielamy się w postać, która żyje w przyszłości, a więc w roku tysiąc dziewięćset dziewięćdziesiątym czwartym i pracujemy jako typowy urzędnik czy pracownik biurowy, mamy za zadanie przenieść wiadomość dla królowej lodu. Sam ten koncept

połączenia tych elementów, kompletnie do siebie nie pasujących jest przedziwny, a jeszcze dziwniejsza jest rozgrywka, w której tak naprawdę zadaniem gracza jest sterować w lewo lub w prawo. To wszystko, ponieważ akcja, którą obserwujemy z perspektywy pierwszoosobowej, powiedziałbym tworzy się sama, ponieważ nasz bohater pędzi na przód i jedyne co możemy zrobić to zmieniać kierunek prawo lub lewo, tak by nasz bohater nie spadł z tych przedziwnych platform, na których się porusza. Niesamowita jest także scenografia, która całkowicie jest fasadowa, widzimy, że wszystko to co nas otacza jest jakby wycięte z kartonu, nierealistyczne jak również nierealistyczne są filtry, przez które prezentowana jest nam ta cyfrowa rzeczywistość. Co ciekawe, całej tej przedziwnie psychodelicznej, elektronicznie, syntetycznej wizji towarzyszy narracja, jakiegoś dziwnego narratora, mówiącego do nas zza kadru, który opowiada historie, która składa się w taką przedziwną powiedziałbym metaforę, tak można to czytać, która w dużej mierze odwołuje się do takiej fikcyjnej rzeczywistości totalitarnej, która jednak nie mam co do tego wątpliwości, bardzo ściśle odwołuje się do rzeczywistości PRLu. Jeżeli o ten aspekt właśnie PRLu chodzi to w jaki sposób ta gra czerpie także z tego elementu polskiej kultury to widać to w takich elementach, które unoszą się w najróżniejszych miejscach w przestrzeni, z jednej strony twarz, która przypomina chyba Lecha Wałęsę, z drugiej strony widzimy czasem Syrenkę Warszawską, a to Pałac Kultury, a to te stare samochody takie jak Polonez czy Fiat sto dwadzieścia sześć P, i to wszystko razem wzięte jest jakimś niesłychanie dziwnym, trochę poetyckim a z drugiej strony satysfakcjonująco wymagającym konstruktem, który wydaje mi się jest jednym z dziwniejszych gier, które odwołują się do polskiej kultury.

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

PIOTR KUBIŃSKI: Zdzisław Beksiński, to jeden z bardziej wszechstronnych twórców, który pisał teksty literackie zawodowo zajmował się fotografią i oczywiście był wybitnym malarzem, którego twórczość poraża i przeraża do dzisiaj, tyle dziwniejsze wydaje się to, że tak naprawdę twórczość Beksińskiego o ile wiem, nigdy nie stała się takim bezpośrednim materiałem, adaptacji artystyczno-growej, znaczy nie znam takiej gry, która wprost próbowałaby przenieść twórczość Beksińskiego na obszar gry wideo, natomiast takie eksperymenty Virtual Reality jak De Profundis Beksinski VR, to ciekawe właśnie eksperymenty, które pokazują, że twórczość tego artysty odnajdują

się w nowe rzeczywistości medialnej jaką tworzy nam Virtual Reality. Otóż w tej instalacji przenosimy się właśnie do scyfryzowanych takich trójwymiarowych obszarów czy miejsc, które znamy z obrazów Beksińskiego i co ciekawe, dla wielu osób, które poznają te instalacje przy okazji różnych wystaw poświęconych Beksińskiemu dla wielu osób jest to bardzo dominujące doświadczenie, aby znaleźć się wśród tych elementów, które są faktycznie po prostu pełne grozy. Dla wielu osób jest to niezwykle doświadczenie i wcale się temu nie dziwie. Pewnie można by wspomnieć także o paru innych grach, które w jakiś sposób nawiązują do twórczości Beksińskiego, to znaczy w różny sposób nawiązują do jego estetyki czy stylistyki obrazów takich jak Lust for Darkness albo Tormentum, natomiast wydaje mi się, że ta niezwykła naprawdę porażająca i poruszająca wizja Beksińskiego tak naprawdę czeka na swoją prawdziwą groźną adaptację.

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

PIOTR KUBIŃSKI: Skoro już wspomniałem o typowych adaptacjach, to pewnie warto powiedzieć i o nich, oczywiście nie będę się w nich odwoływał do Wiedźmina, o którym wszyscy wiedzą, chociaż nie wszyscy sobie pewnie zdają sprawę jak wiele także takich podskórnych i niezwykle kunsztownych poukrywanych nawiązań jest w tej grze, chciałbym opowiedzieć o czymś zupełnie innym, to znaczy te adaptacje na przykład filmów, książek czy komiksów na gry wideo są dużo starsze także jeżeli chodzi o polskie gry niż seria Wiedźmin. Przykładem może być choćby Kajko i Kokosz, który to komiks lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych sprzedawał się w niezwykle wysokich nakładach i także był charakterystyczny, z jednej strony nawiązywał do komiksów o Asterixie i Obelixie, ale robił to także w taki swoisty sposób, to znaczy operował takim powiedziałbym słowiańskim sztafażem, a z drugiej strony tam także pokazywały się ciekawe odwołania do PRLu, powiedziałbym do takiego życia codziennego, do nowomowy charakterystycznej dla PRLu i w tym sensie ten komiks był bardzo ciekawy i nic dziwnego, że tak popularny swego czasu komiks stał się źródłem adaptacji dla wielu późniejszych gier i pierwsza z nich, jeżeli się nie mylę to rok tysiąc dziewięćset dziewięćdziesiąty piąty i to była bardzo prosta gra przygodowa zatytułowana Kajko i Kokosz. Chociaż kiedy mówię, że ona była prosta to tak naprawdę powinienem sam siebie naprawić, ona była może nieskomplikowana na poziomie mechaniki, bo była to po prostu gra point and click, w które jak w wielu innych musimy odnaleźć niezbędne

elementy na planszy i w jakiś sposób je ze sobą połączyć, a następnie użyć na innych obiektach, w ten sposób rozwiązujemy kolejne łamigłówki, natomiast jeżeli dobrze pamiętam Kajko i Kokosz była grą trudną, w tym sensie, że była wymagająca. Poziom komplikacji tych zagadek oraz fakt, że gra nierzadko wprowadzała nas w błąd w celowy sposób, to wszystko sprawia, że Kajko i Kokosz było całkiem udaną propozycją najpierw zrobionej jeżeli dobrze pamiętam na komputer Amiga, chyba trzy lata później na pecety. I w tym sensie to była jedna z tych całkiem ciekawych gier lat dziewięćdziesiątych. Parę lat później bodaj dziesięć lat później pojawiła się następna adaptacja o tych słynnych słowiańskich wojach, gra pod tytułem Kajko i Kokosz Szkoła Latania, która była z całą pewnością moja osobista perspektywa mniej udana, bo była to taka prosta gra zręcznościowa, która była w tym sensie mniej udana, że właściwie nie czerpała z tego, co było charakterystyczne dla komiksów Janusza Christy, a mianowicie nie było tam specjalnie wielu dialogów, świat który widzieliśmy w grze tak naprawdę był powiedziałbym bardzo mocno pretekstowy. Więc ten eksperyment uznałbym, za nie najbardziej udany, natomiast parę lat później pojawiła się gra pod tytułem Kajko i Kokosz Twierdza Czarnoksiężnika, która zawierała kilka historii, w których wcielaliśmy się w Kajka i Kokosza i te adaptacje, one były powiedziałbym wracały do tego co sprawdziło się prawie pewnie dwadzieścia lat wcześniej, a więc znowu stawała się taką grą przygodową typu point and click, natomiast one bardziej odwoływały się do takiej dziecięcej estetyki powiedziałbym bardziej starały się trafić w tego gracza młodszego, ale to jest ciekawe, że ten komiks, który dla kilku pokoleń był bardzo ciekawym i ważnym punktem odniesienia stał się jednocześnie źródłem tak wielu inspiracji w obszarze gier wideo. Nie znam drugiego takiego komiksu w Polsce, który byłby tak często adaptowany na język gier wideo.

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]