TOŻSAMOŚĆ · RECENZJA

PAPETURA – OD BUNTU POSTMODERNISTÓW DO KAMERALNEJ SZTUKI

Malwina Gogulska · 26 kwietnia 2022

Dwadzieścia lat temu nie uwierzyłabym, gdyby ktoś mi opowiedział o wielu godzinach spędzonych przed komputerem, które obfitowały w estetyczne doznania. Dzisiaj nikogo już nie dziwią filmowo-książkowe rozwiązania w przemyśle gier wideo, ale czy jesteśmy świadomi, że sfera, która kiedyś była tylko niezbyt wymagającą rozrywką, dzisiaj może mieć już całkiem inny charakter?

Nie jesteśmy świadomi tego, jak daleko zaszły zmiany w przemyśle tak pogardzanym przez środowiska do których i ja się pragnę zaliczać. Powiedzmy sobie szczerze, gry komputerowe od początku miały przylepioną etykietkę potwora mamiącego i otępiającego umysły młodzieży. Nic dziwnego, w końcu pierwszą grą był *Spacewar*, który polegał na bezmyślnym strzelaniu do wroga na czarnej planszy (oczywiście wybaczamy, bo był rok 1961). Później nie było lepiej – powstawały produkcje wywołujące przebodźcowanie, bazujące na nerwowym klikaniu i wyrzutach adrenaliny, gdy na ekranie pojawiały się wirujące wnętrzności. Czarna legenda jednak szybko zaczęła nabierać jasnych refleksów i tak oto, pod wpływem technicznego postępu, bezmyślność zastąpiono przygodą, a brutalność mrocznym klimatem. Otrzymaliśmy więc serię *Heroes, Gothic, Dark Souls* a później samego *Wiedźmina*. Dzisiaj świat wirtualiów zmęczony jest już samą przygodą, to nie wystarcza. Rozrywka komputerowa wchodzi więc w zupełnie inny etap dojrzewania – gry zaczęli tworzyć artyści i pisarze.

CZYTAJ TAKŻE: Potrzebujemy odnowienia polskiej kultury

> **Nie zapominajmy o pierwotnych pomysłodawcach całego zamieszania – pierwszych przedstawicielach francuskiego postmodernizmu, którzy pragnęli, by kultura była interaktywna, by można było w niej szukać różnych rozwiązań – jak w abstrakcyjnym świecie matematyki – wiele wzorów, wiele możliwych rozstrzygnięć.**

Od intelektualistów – buntowników, którzy nie przeżywali trudów wojny, będących dziećmi świata ,,przewartościowania wartości", zmęczonych imitowaniem rzeczywistości czy może znudzonych prostotą i mimetycznością kultury, wyszedł pomysł stworzenia gry paragrafowej.

Pierwotny zamysł ,,gry z czytelnikiem", jak w słynnej ,,Grze w klasy" Julio Cortazara, zamienił się w symulację fantastycznej przygody na papierze, a później na ekranie. To chyba jedyne pozytywne owoce wydane przez bohemę lat 60.

Dzisiaj w ramach tematu ewoluowania kultury po rzekomym ,,końcu historii" pochylimy się nad grą, która zdobyła w tym roku Paszporty Polityki 2021 w dziale „Kultura Cyfrowa" oraz zebrała pochlebne opinie również w zagranicznych mediach. *Papetura* – świat papieru, ognia, światła i cienia, który powstawał przez siedem długich lat.

> **Autor tej interaktywnej etiudy – Tomasz Ostafin, spędził wiele godzin na tworzeniu papierowo-tekturowej makiety, która stała się miejscem akcji całej produkcji. Artysta stworzył z tego delikatnego materiału spójny, zamknięty świat złożony z przeróżnych żyjątek, stworzeń i baśniowego, choć zaskakującego w swej prostocie tła. Historia opowiedziana przez kameralne studio Petums jest krótka, ale ma w sobie wszystko, co powinna mieć opowieść skrojona zarówno na miarę dzieci jak i dorosłych – własny charakter oraz przesłanie.**

Gra rozpoczyna się problemem do rozwiązania – sterujemy stworkiem wyglądającym jak fikuśnie naderwany kawałek piaskowego papieru – budzimy się w papierowym więzieniu, gdzie zamknął nas powodowany nienawiścią do kartkowego świata czarny, kosmaty stwór od którego bucha gorąc – to będzie nasz główny antagonista w świecie delikatnej, przezroczystej jak podskórny krwiobieg, papierowej przestrzeni. Gra jest przygodą *point and click,* więc będziemy musieli rozwiązywać ciekawe zagadki, aby popchnąć fabułę do przodu. A fabuła? Trochę mityczna, trochę prostolinijna, jak tekturowa książeczka dla dzieci – rozgrywka polega na poruszaniu się po kruchym uniwersum, które musimy oświetlać lampami w barwach zimnych i ciepłych, co jest głównym wyróżnikiem estetyki papeturowej przestrzeni. Na swojej drodze spotkamy wielu dość dziwnych przyjaciół, którzy pomogą nam w zamian za jakąś drobną przysługę. Gra przekazuje więc prostą prawdę – nie jesteśmy tutaj wszechmocni, nie jesteśmy wielkimi bohaterami, nasz los jest w dużej mierze uzależniony od innych, którzy posiadają zdolności mogące być uzupełnieniem naszych własnych umiejętności i talentów. Banalne? Bynajmniej, dzisiejszy świat gier próbuje nas raczej przyzwyczaić do wczuwania się w rolę ,,badassa" i w związku z tym możemy w każdym momencie uczynić z zadka jakiegoś żywiołaka jesień średniowiecza. Oczywiście takie gry również są dzisiaj potrzebne, czym bylibyśmy dziś bez Łowcy, który w czarnym płaszczu podbitym czerwonym aksamitem wywija ogromnym, większym od siebie, wiktoriańskim Toporem Tropiciela czy Świętym Ostrzem Ludwiga? Wzniosłość i piękno wyobrażeń człowieka-herosa, który czerpie siłę ze świata duchowego i który walczy z szatańskimi siłami, to również wyraz tęsknoty za konkretnymi wartościami w dzisiejszym świecie, daje nam jakąś nadzieję, że jednak ciągle tli się we współczesnym pokoleniu niezidentyfikowane pragnienie dobra, dobra zatopionego w ciemnościach.

Powróćmy jednak do *Papetury.* Pape – nasz sympatyczny stworek spotka na swojej drodze małego przyjaciela, który będzie towarzyszył mu do końca opowieści. Postać ta – śmieszny, czarny kot z zawiniętym, papierowym ogonem – Tura, wzbudza od razu nasze zaufanie i przepełnia nas wdzięczność, gdy mruczek zamienia się podczas trudnych sytuacji w wiosło czy plującą ciasteczkami pozwalającymi zapalać lampy uroczą wyrzutnię.

> **Jak to w bajkach bywa, końcówka opowieści wiąże się ze zwrotem akcji (nieco mitycznym)**

> **i wielkimi emocjami (nieco baśniowymi), które przypominają nam proste prawdy życiowe, o które dzisiaj tak trudno w cyberprzestrzeni.**

Do tego typu emocji przyzwyczaiły nas już filmy animowane od studia Ghibli i gry studia Moon (*Ori and The Blind Forest*), tutaj nacisk kładziony jest na artystyczny, baśniowy sznyt i poruszającą historię opartą nie tyle na fantastycznych kształtach japońskiej wyobraźni, ale na... życiu, osnutym fantastycznym płaszczem, który powoduje, że mała dziewczynka w fartuszku trafia do świata bogów i próbuje zapracować na wolność (*W krainie Bogów*). W *Papeturze* również zderza się fantazja z prostym życiem, polegającym na odnalezieniu wyjścia, rozwikłaniu problemów, pomocy innym, współdziałaniu i silnej więzi, zrodzonej podczas wielu wspólnych przygód.

> **Nie jest to z pewnością gra głęboka i powodująca rozterki moralne jakie prezentują nam rozbudowane światy współczesnych RPG-ów, nie jest to również gra wzbudzająca skrajne emocje, nie ma tu kontrowersji (chociaż dla niektórych używanie przyjaciela jako wędki czy wiosła jest dość dziwne) znanych dzisiejszym społecznościom. Bez wątpienia jest to jednak pozycja, która pozwala nam dostrzec zmiany zachodzące w branży gier komputerowych, do tej pory kojarzącej się jedynie z bezrefleksyjną, nastoletnią zabawą.**

Mocnym elementem *Papetury* jest soundtrack stworzony przez czeskiego kompozytora Tomasa Dvoraka, znanego z tworzenia soundtracków do gier indie – takich jak *Samorost* czy *Machinarium*.
Muzyka, która wg Dvoraka oddaje papierowy charakter świata gry, osadzona jest w klimacie elektronicznego ambientu, tak lubianego wśród koneserów produkcji niszowych. Soundtrack również opowiada nam historię światła i cienia, ucieczki przed katastrofą. Podsumowując, ważne jest to, co może dać nam taka prosta, krótka historia, w której mamy możliwość uczestniczyć – uczucie spokoju, ale też przyjemności z obcowania z żywym dziełem artystycznym, który powstawał kilka dobrych lat w pracowni polskiego artysty.

CZYTAJ TAKŻE: Czy prawica rozumie cyfrowego chłopa?

Polska prawa strona mocy nie powinna uciekać od wirtualnych kreacji, w branży gier muszą pojawić się nazwiska ludzi, którym na sercu leży dobro kultury, do której ciągle dokooptowuje się nowe gałęzie, nowe nurty i nowe techniki jej konstruowania. Rynek gier jest potężnym narzędziem do przekazywania poglądów czy nawet manipulowania poglądami – poprzez obraz i złudne poczucie sprawczości w mózgu młodego człowieka zapisują się symbole, stereotypy, idee, które później utożsamia z rzeczywistością. Niech postmodernistyczne korzenie świata gier będą dla prawicy wyzwaniem, a nie tylko wytworem niedojrzałych nerdów, którymi należy pogardzać. Warto pokazać wirtualnemu królestwu, że historia się nie skończyła, a kultura nie musi być ani wtórna, ani poprawna politycznie.

fot: Twitter/ @PapeturaGame

Oryginał: https://nlad-kopia1113.instawp.site/papetura-od-buntu-postmodernistow-do-kameralnej-sztuki/

NIEZALEŻNOŚĆ KOSZTUJE

Utrzymują nas przede wszystkim czytelnicy. Dzięki nim możemy publikować analizy, których nikt nam nie zamawia, i zostawiać je otwarte dla wszystkich.

WESPRZYJ NAS

wspieram.nlad.pl

Zeskanuj, aby wesprzeć