

Grasz w Kantora? Gram!

Belgijskie studio Tale of Tales w podkrakowskim domu Tadeusza Kantora przygotowuje wirtualną grę inspirowaną twórczością autora „Umarłej klasy”. To początek ofensywy promocji polskiej kultury cyfrowej za granicą.

ŁUKASZ GRZESICZAK

W ostatni weekend fani gier poznali prototyp gry, która da szansę wcielenia się w postać zmarłego w 1990 r. Tadeusza Kantora. Na głowę należy założyć specjalne gogle, do ręki wziąć pady i wkroczyć w wirtualną rzeczywistość inspirowaną światem reżysera. Gracz wkracza do cyfrowej przestrzeni teatru, w której znajdują się postaci (jak choćby żołnierz, panna młoda) i przedmioty ze sztuki Kantora. Może wprowadzać je w ruch i podając poszczególne przedmioty, zmuszać do wykonania danej akcji.

- Naszym celem jest pokazanie procesu twórczego, zagłębienie się w sam sposób pracy artysty. Chcemy, by każdy mógł się poczuć kreatorem i twórcą, mógł składać dzieło z rekwizytów znanych ze spektakli Kantora - mówi Auriea Harvey z Tale of Tales. Amerykańska artyst-



Gracz złoży dzieło z rekwizytów znanych ze spektakli Kantora

ka przekonuje, że gra ma być nie tylko holdem dla Kantora, lecz także samodzielnym dziełem sztuki.

Duet artystów sztuki cyfrowej uzupełnia Belg Michaël Samyn. Wspólnie tworzą gry komputerowe od 1999 r., prowadzą studio deweloperskie w Gandawie. Do 2015 r. tworzyli artystyczne gry, które funkcjonowały w komercyjnym obiegu. Ich najpopularniejszą produkcją jest opublikowana w 2005 r. „Endless Forest”.

Ta wieloosobowa gra sieciowa pozwalała graczowi wcielić się w jelenia biegnącego po lesie. Projekt wyróżnia się brakiem nie tylko jakiegokolwiek celu rozgrywki, ale też możliwości bezpośredniej komunikacji między graczami, którzy mogą je-

dynie widzieć inne jelenie poruszające się po lesie. Uwagę graczy przyciągnęło połączenie pociągającego graficznie świata z pozbawionym celu działaniem.

Oprócz gier kolektyw Tale of Tales tworzył także projekty artystyczne dla muzeów, jak San Francisco Museum of Modern Art i Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Antwerpii, dla Savannah College of Art and Design czy na mediolańskie Triennale.

Tale of Tales po raz pierwszy gościli w Polsce w maju zeszłego roku na zaproszenie Instytutu Adama Mickiewicza. Podczas tygodniowego objazdu po Polsce odwiedzili najpopularniejsze polskie kościoły w Krakowie, we Wrocławiu, w Gdańsku i Warsza-

wie. Fragmenty ich architektury znajdują się w grze „Cathedral in the Clouds”, nad którą pracuje duet.

Potem wzięli udział w krakowskim festiwalu Patchlab - międzynarodowym wydarzeniu poświęconym interdyscyplinarnej twórczości cyfrowej ze styku humanistyki, nowych technologii i programowania. W Polsce udało się ich zainteresować twórczością Tadeusza Kantora. Od początku lipca przebywają w Domu Pracy Twórczej Tadeusza Kantora w podkrakowskim Hucisku, gdzie pracują nad grą. Po przyszłorocznej premierze gra ma być bezpłatnie dostępna online, można będzie w nią także zagrać na festiwalach i w muzeach.

Kantorowski projekt Tale of Tales to zapowiedź ofensywy Instytutu Adama Mickiewicza, który chce promować za granicą polską kulturę cyfrową. We wrześniu w Centrum Nauki „Kopernik” w Warszawie odbędzie się trzydniowa konferencja „Kultura cyfrowa”, podczas której organizatorzy chcą zaprezentować szerokie spektrum kultury cyfrowej w Polsce. Priorytetem IAM od przyszłego roku ma być promocja polskich gier komputerowych, digitalizacja, muzea narracyjne oraz interaktywne filmy dokumentalne. ●