

Talent i rzemieślnicza cierpliwość

14.04.2014 15:50 Maciej Mazerant (Purpose)

kategoria: **Wywiady ze specjalistami**

Szalenie poważnym atutem Łodzi są tradycje filmowe. Kinematografia i branża gier to dziś gałęzie przemysłu nieustannie ze sobą romansujące.



Wywiad z: Marcinem M. Drews

Rozmawia: Maciej Mazerant, purpose.com.pl

Łódź miastem przemysłów kreatywnych... Co to oznacza dla Pana, jako osoby działającej w jednej z najbardziej perspektywicznych branż sektora kreatywnego, czyli branży gier komputerowych?

Trochę się takiego określenia obawiam, bo z doświadczenia wiem, że kiedy maczają w tym palce czynniki urzędowe, kończy się tylko na nazwie i pobożnych życzeniach. Jeśli pomysł ma wypalić, musi być zarządzany przez fachowców, nie urzędników i polityków. W takim przypadku technokracja jest jedyną drogą do sukcesu. Co do samej Łodzi – to miasto duże, troszkę niesprawiedliwie krytykowane za pozorną zaściankowość, mające taki sam potencjał jak każda polska aglomeracja. Wszystko zależy od tego, czy współpraca podmiotów kreatywnych będzie czymś więcej niż tylko wolą wyrażoną na papierze. Podpisywanie porozumień o współpracy i organizacja konferencji prasowych, gdzie prezydenci ściskają dłonie twórcom, to tylko gra pozorów obliczona na oddźwięk w mediach. Tak było na przykład we Wrocławiu, który ogłaszał, że chce być polską stolicą gier, a tymczasem idea konsolidacji twórców spaliła na panewce. Zostały tylko archiwalne przechwałki urzędników. Smutny to przykład, ale warto go wziąć do serca, by tego błędu nie powtórzyć.

Jakie atuty ma Łódź na tle innych europejskich i polskich miast, które planują bądź już inwestują w rozwój branży gier komputerowych?

To, co powiem, nie będzie popularne, ale uważam, że atutem Łodzi jest... bliskość Warszawy. Stolica zawsze będzie niekwestionowanym centrum polskiego tzw. gamedevu, czyli branży gier. Właśnie we współpracy z Warszawą upatruję podstawy sukcesu Łodzi. Nie polecam rywalizacji, bo doświadczenie pokazało, że ta dzieli, nie łączy, a efekty są wtedy mierne. Szalenie poważnym atutem Łodzi są tradycje filmowe. Kinematografia i branża gier to dziś gałęzie przemysłu nieustannie ze sobą romansujące. Sam fakt, że to właśnie Łódź upatrzył sobie David Lynch, jest atutem, który trudno przecenić! Gorąco zachęcam do obrania właśnie takiego kierunku. Nie po to, by wzbudzać w stolicy zazdrość, lecz by pokazać, że Łódź może być pełnoprawnym partnerem w sektorze kreatywnym.

Czy branża gier komputerowych to praca tylko dla informatyków i rysowników? W jaką wiedzę powinni inwestować młodzi ludzie, którzy chcą związać swoją zawodową przyszłość z produkcją gier?

Nie, nie dla informatyków. Informatyk to pan, który w urzędzie instaluje drukarkę pani Zeni i wymienia tusz pani Kasi. To praca dla programistów. Tych potrzeba najbardziej, bo jest ich najmniej. Oczywiście potrzebni są też graficy 2D, 3D i animatorzy. Ale nie tylko. Szalenie ważni są projektanci, tzw. game designerzy. Ekipa potrzebuje też menedżerów projektu, a jeśli dana firma chce wejść w sektor gier opartych na niebanalnej fabule, potrzebny będzie też scenarzysta. Mija, niestety, czas zapotrzebowania na dźwiękowców i kompozytorów. Bardzo często gotowe dźwięki i muzykę kupuje się dziś w sieci i czynią tak nawet duże firmy.

Kiedy należy rozpocząć przygotowanie kadr do pracy w branży gier komputerowych? Dzieciaki grają od najmłodszych lat, czy powinno się im pokazywać świat gier jako miejsce ich przyszłej pracy zawodowej, realizacji talentu?

Zawsze potrzebny jest i talent, i rzemieślnicza cierpliwość połączona z precyzją. Wiele dzieci gra, ale tylko niektóre potrafią patrzeć nie tylko na gry, ale i poprzez nie, dostrzegając mechanizmy nimi rządzące. To dobry narybek na designerów. Sama kwestia przygotowania kadr to jednak temat o wiele szerszy. Tak naprawdę należałoby zreformować całe polskie szkolnictwo. Obecnie oduczamy dzieci myślenia, zamiast inwestować w logikę, intelekt i wyobraźnię. Przeciętny uczeń musi, kolokwialnie mówiąc, zakuwać o semikonserwatywnych strukturach kwasu dezoksyrybonukleinowego, gdy tymczasem już zwykłe układanie puzzli rozwinęłoby jego umysł znacznie bardziej. Ale przykład idzie z góry – proszę spojrzeć na

parlamentarzystów. Czy możemy się potem dziwić, że dzieci po szkole potrafią wszystko poza samodzielnym myśleniem? Jeśli kreatywność pochodzi z Marsa, to polska oświata zdecydowanie z Wenus. I są to zbiory, które nie mają części wspólnej.

Czym Łódź mogłaby przyciągać kreatywnych twórców gier z Polski i Europy, a może i świata? Czym zainteresowałaby Pana jako fachowca z branży?

Przede wszystkim wspomnianymi tradycjami filmowymi. Przywołałem przykład Davida Lyncha. Oczywiście świadom jestem, że historia zakończyła się w sposób mocno kontrowersyjny, ale nie chcę krytykować polityki samorządowej. Wystarczy, że miasto samo strzeliło sobie w stopę, ja nie będę dobijał rannego konia. Jednakże sam fakt, że reżyser wybrał Łódź, a nie, dajmy na to Wrocław, jest tu wielce znaczący. Bardzo żałuję, że ten romans dobiegł końca. Ten błąd należałoby naprawić i właśnie na nim budować mariaż gamedevu z branżą filmową. Tym bardziej, że techniki, takie jak *motion capture*, fotogrametria czy *skaning 3D*, to dziś domena kina zaimportowana do świata gier. Tu właśnie Łódź mogłaby stać się polskim liderem!

W co Łódź powinna zainwestować, aby w pełni wykorzystać potencjał branży?

W zdrowy rozsądek, w fachowców, w twórczą wolność. Na pewno nie w sztuczne struktury, których celem będzie zapewnienie urzędnikom dodatkowych dochodów. Podarujcie sobie więc Państwo kolejne stowarzyszenia, rady, konsorcja, bo wszędzie tam zasiadają lokalni politykierzy chorzy na władzę. To model postsocjalistyczny, o którym wiemy, że wyjątkowo się nie sprawdził. Dość mnożenia pasożytniczych bytów. Inwestować należy w tworzenie infrastruktury dla fachowców, w atmosferę przyjazną twórczej współpracy, w realną pomoc młodym, początkującym twórcom.

Gry to już nie tylko świat komputera stacjonarnego czy konsoli, ale również urządzeń mobilnych. Jaka jest Pana zdaniem przyszłość tej branży?

Przyszłość tej branży to wciąż wielka niewiadoma z uwagi na dwie główne zmienne – gusta i postęp technologiczny. Nie ma sensu bawić się w prognozy, bowiem historia pokazała, że

żadna z nich się nie sprawdziła. Wieszczono upadek komputerów osobistych na rzecz konsol. Okazało się to wierutną bzdurą. Mówiono o tym, że na tabletach nie będzie można grać. Gwałtowny postęp dał nam jednak urządzenia mobilne o takiej mocy obliczeniowej, że są w stanie udźwignąć porządne gry 3D. Proszę też zwrócić uwagę na historię gier społecznościowych w Polsce – był na nie boom, jednakże bardzo szybko minął. Żyła złota okazała się bardzo uboga. Dlatego tak ważna jest bieżąca analiza trendów w kulturze popularnej i masowej, jak również dogłębne badanie potrzeb gracza. Porównam to do sytuacji geopolitycznej. Wyobraźmy sobie, że biuro podróży X wychodzi dziś do klienta z ofertą wakacji na Krymie. Trudno o mniej trafiony pomysł. Podobnie jest z grami – potrzeba marketingowego rozeznania i sporej erudycji, by właściwie określić, który pomysł ma szansę na stosowną monetyzację. W branży gier liczy się „tu i teraz”, bo przyszłości nie przewidzi nikt.

Jakie rozwiązania przeniósłby Pan do Łodzi ze swojego rodzinnego miasta oraz z Łodzi na Dolny Śląsk?

Jestem Dolnoślązakiem. Urodziłem się w górniczym Lubinie, mieszkam we Wrocławiu. Z Lubina przeniósłbym ideę wsparcia młodych twórców przez lokalne ośrodki kultury. W połowie lat 80. powstawały tam pierwsze kluby komputerowe, z których wyszli znani dziś twórcy gier – Adrian Chmielarz (*People Can Fly*, *The Astronauts*), Grzegorz Miechowski (11 Bit Studios)). A obecnie miasto realizuje program wsparcia dla młodych muzyków, organizując im koncerty i wydając płyty. To świetne rozwiązanie! Co natomiast przeniósłbym z Wrocławia? Nic. Dosłownie nic. Zachęcam do przyglądania się Europejskiej Stolicy Kultury i robienia wszystkiego na odwrót. Miasto, w którym działa tak wielu deweloperów, nie doczekało się najmniejszej nawet imprezy związanej z branżą. Próżno tu szukać konferencji czy targów. Integracja twórców pod skrzydłami magistratu również okazała się mitem. Patrzcie więc i uczcie się, jak się tego nie robi...

Marcin M. Drews. Dziennikarz, pisarz, scenarzysta, nauczyciel akademicki, specjalista ds. PR i nowych mediów. Współzałożyciel i wiceprezes Stowarzyszenia Twórców i Organizatorów Kultury. Autor publikacji książkowych, scenariuszy do gier, wielu reportaży telewizyjnych i prasowych, opowiadań fantastycznych nagradzanych w ogólnopolskich konkursach literackich oraz kilku referatów naukowych. Członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier. W branży gier od 1993 roku. Brał udział w tworzeniu pierwszej polskiej gry przygodowej na PC.

Animator i propagator polskiej sceny niezależnej. Autor przygodówki, określonej przez prasę bodaj najbardziej znaną polską grą niezależną, – produkcji, która trafiła w tym roku na łamy podręcznika języka polskiego Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych. Stały publicysta Antyweb.pli współtwórca projektu Łowcy Przygód (facebook.com/LowcyPrzygod).