

Barbara Rokoszak

Autokomentarz

Fascynuje mnie odkrywanie i eksperymentacja estetyk z różnych czasów, zwłaszcza gdy Internet był jeszcze niezbadanym terytorium. W tym przypadku, nostalgia nie tyle za samą przeszłością, co za specyficznym uczuciem, które jej towarzyszyło: mieszkanką naiwnej ciekawości i nuty niepokoju. Świat wczesnych lat 2000, z jego topornymi interfejsami i zniekształconym dźwiękiem, jest dla mnie językiem, za pomocą którego dobrze o pęknięciach w pozornie uporządkowanej rzeczywistości.

Moja twórczość często krąży wokół idei "horroru wziętego z życia" – eksploracji mroku, który nie kryje się w fantastycznych stworach, ale w codziennych doświadczeniach, presji społecznej i międzyludzkich relacjach. Estetyka "pixel art" i stylistyka retro nie jest tu jedynie zabiegiem wizualnym. To świadomy wybór medium, które samo w sobie niesie ładunek ograniczenia i niedopowiedzenia, pasując do starych czasów gier. Sztywna siatka pikseli i uproszczona paleta barw stają się metaforą ram, w które wtłaczana jest jednostka, a cyfrowe zakłócenia i "glitche" oddają stan wewnętrznego rozpadu i fragmentaryzacji pamięci.

W moim dyplomowym projekcie, "Promising Regular", te założenia nabierają konkretnego kształtu. Opowiadam historię poprzez serię interaktywnych scen inspirowanych starymi grami logicznymi, takimi jak Saper, Sudoku czy Netwalk. Znane i pozornie niewinne mechaniki stają się narzędziem do budowania narracji o mobbingu, samotności i tragedii. Każda gra to kolejny rozdział, kolejna warstwa psychologiczna postaci, a odbiorca, rozwiązując zagadki, mimowolnie uczestniczy w odkrywaniu jej bolesnej tajemnicy. To próba wykorzystania nostalgii jako pułapki – wabienia widza znajomym interfejsem, z pozoru przyjazną atmosferą by następnie skonfrontować go z trudną i niepokojącą treścią.

Inspirują mnie zjawiska z pogranicza internetowego folkloru i sztuki, takie jak projekt "Lacey's Games", gdzie dziecięca estetyka służy jako fasada dla mrocznych, egzystencjalnych pytań i niekomfortowych sytuacji. W swojej pracy dążę do podobnego efektu – tworzenia dzieł, które funkcjonują na wielu poziomach. Na pierwszym są hołdem dla minionej epoki cyfrowej, ale pod spodem kryją uniwersalną opowieść o ludzkim doświadczeniu.