

dr Manojlo Maravić

Akademija umetnosti, Univerzitet u Novom Sadu
manem@sbb.rs

Relacije umetnosti i video igara

Apstrakt: Kada se govori o umetnosti video igara onda treba uzeti u razmatranje tri različita konteksta: „visoka“ umetnost (video igre i umetnost); komercijalne video igre (video igre kao umetnost) i fan art. Video igre su legitiman umetnički medij podložan modifikacijama i rekonstruktualizacijama u proizvodnji specifičnog doživljaja igrača/korisnika/publike i političkog delovanja ukazivanjem na određene društvene probleme. One su visokotehnoški medij, koji sa gotovo svakom novom komercijalnom igrom povećava estetski potencijal audiovizuelnih performansi i uključuje kompleksnije narative i likove/avatare. U njihovom kreiranju učestvuju brojni umetnici: dizajneri, kompozitori i glumci. Video igre su medij preko kojeg fanovi komercijalnih igara pokušavaju da izbore svoje mesto u savremenoj tehnologizovanoj kulturi.

Ključne reči: video igre, umetnost, umetnici, fanovi, politika, fenomenologija, telo, doživljaj, estetika, interaktivnost

Kada se govori o umetnosti video igara onda treba uzeti u razmatranje tri različita konteksta: „visoka“ umetnost (video igre i umetnost)- umetnici novih medija; komercijalne igre (video igre kao umetnost)- dizajneri i fan art- fanovi. Prvi slučaj je najmanje diskutabilno polje susreta umetnosti i video igara, jer danas postoji opšta saglasnost teoretičara i umetnika da je nesumnjivo reč o umetnosti. Video igre učestvuju u kreiranju savremenog kulturnog konteksta i kao takve su postale interesantno i izazovno mesto susreta sa novomedijskim umetničkim praksama u doba kulture. Primetne su dve tendencije u umetničkim radovima- prva referira na kritiku društva i kulture, dok se druga bavi statusom ljudskog tela tokom igranja. Oko pitanja da li su komercijalne video igre novi oblik umetnosti, u ovom trenutku, a i u poslednjih nekoliko godina, vode se veoma zanimljive debate između teoretičara, umetnika i igrača. Filmski medij može poslužiti kao primer sa kojim se ovo pitanje oko video igara poredi, jer na svom početku nije bio smatran umetničkim medijem, već tehnološkim dostignućem koje ima funkciju da nas zabavi. Mnogi zagovornici komercijalnih video igara kao umetnosti tvrde da će one preći isti put priznanja od strane teoretičara, kritičara i institucija kulture, i da je odnos između komercijalnih i „umetničkih“ video igara, poput odnosa

između filma i eksperimentalnog filma. Umetnost fanova ili fan art reprezentuje kreativni odnos igrača, koji najčešće nisu umetnici, sa video igrama kao tekstovima popularne kulture.

Politički odnos video igara i umetnosti ogleda se u pitanju: ko ima pravo da sa određenom video igrom pretenduje na status umetničkog dela i da li je zabavni karakter komercijalnih video igara ograničavajući faktor u dobijanju tog statusa ili je to pravo rezervisano samo za subverzivne metode dekonstrukcije video igara? Fenomenološko pitanje glasi: kakvu novost video igre donose umetnosti u pogledu neposrednog telesnog doživljaja publike u susretu sa umetničkim radom?

Umetnost i video igre

„Visoka“ umetnost se, u ovom kontekstu, bazira na tehnologiji, ikonografiji i narativu video igara, ali i telu igrača, a referira na estetske i kulturne probleme u umetnosti i društvu u epohi novih medija. Umetnički radovi u relaciji sa video igrama mogu se smestiti u okvire novomedijske umetnosti, koja zahteva jedan poseban doživljaj dela putem interaktivnosti. Kantova estetska distanca, neophodna za razumevanje sadržaja i strukture dela, i za davanje kritičke procene, umanjuje se u korist doživljaja umetničkog dela. U ovom slučaju, doživljaj posmatrača je determinisan njegovim izborom i ličnim preferencijama na koji način će prolaziti kroz strukturu rada, i u tom smislu on je kokreator dela. Sa druge strane, autor postavlja pravila igre, a ukoliko ih se recipijent ne pridržava i ne pristane na njih onda nema ni samog doživljaja.¹

Ideja o interaktivnoj umetnosti i kostvaralaštvu, naravno ne započinje od nastanka kompjuterskih tehnologija, već mnogo ranije u vreme prvih avangardnih pokreta, futurizma i dadaizma, kada je publika pozivana da učestvuje u izvođenjima. Slična praksa je nastavljena i u neoavangardnim performansima i hepeninzima pedesetih i šezdesetih godina, gde se centralno mesto dodeljivalo učesnicima, a ne samom autoru. Odnos umetnosti i video igara bi mogao da se posmatra i sa aspekta Ekovog koncepta otvorenog dela, prema kojem umetničko delo „zavisí od međudejstva sa savremenom publikom ili njenom naprednom varijantom koja prati teoriju igara- delo je postavljeno kao igra a posmatračí, zavisno od stepena slobode, kao igrači...“²

Predložena kategorizacija zasniva se na različitim modusima komuniciranja dela i publike: putem reprezentacija ili putem specifičnog telesnog odnosa. Kritike reprezentacija i narativa u video igrama su najčešći oblik umetničkih radova, i odnose se na kritiku militarističke, rodne i rasne politike. Sa druge strane su radovi koji istražuju različite efekte igranja video igara na telo igrača.

Umetničke kritike društvenih politika

S obzirom da su FPS³ igre najpopularniji žanr video igara, najčešće umetničke kritike su usmerene upravo na njih, odnosno na njihovu ikonografiju. Posle 11 septembra pojavio se

¹ Videti Michael Hammel, Towards a Yet Newer Laocoon. Or, What We Can Learn from Interacting with Computer Games, <http://www.chart.ac.uk/chart2001/papers/hammel.html>, acc. november 13, 2010.

² Oliver Grau, *Virtuelna umetnost*, Beograd, Clio, 2008, 208.

³ First-Person- Shooter (Pucačka igra iz prvog lica)

veliki broj igara sa likovima: Osame Bin Ladena, Sadama Huseina i Hemijskog Alija. U Americi je nastala prava pomama za igrama koje su pružale simbolički revanšizam, premeštanjem antiterorističke borbe u virtuelni svet igre.

Kao odgovor na ovu hysteriju pojavilo se nekoliko kritičkih umetničkih intervencija i igara. „Velvet Strike“⁴ je projekat kreiran od strane Brodija Kondona i Džoana Leandra, a posvećen je upućivanju antiratnih poruka, preko ispisivanja grafita na virtuelnim zidovima, podovima i plafonima zgrada u onlajn igri „Counterstrike“. „Counterstrike“ je veoma popularna video igra čiji se gejملهj zasniva na borbi između dva tima, reprezentovanih kao teroristi i antiteroristički specijalci. Igrač može da preuzme sa interneta različite antiratne grafite u vidu sličica postavljenih od strane umetnika, njihovih prijatelja i ostalih posetilaca sajta. Dizajn većine ovih slika ne subvertira samo militarističku kulturu, jer neke od njih, poput onih sa prikazom srca ili dva avatara kako se ljube, i ideologiju mačo muškarca. Ove intervencije su pretrpele velike kritike i doživljene su od strane fanova kao subverzija same igre. „Velvet Strike“ je aktivistički motivisana kritika američkog rata u Iraku i brojnih FPS igara („Kuma War“, „America’s Army“ i „Full Spectrum Warrior“) koje profitiraju na taj račun. Ove igre nisu samo obična zabava, one su i propagandni proizvodi koji imaju za cilj da šire dejstvo američkih ratnih politika i regrutuju buduće „borce za slobodu“.

Gonzalo Fraska (Gonzalo Frasca) teoretičar i umetnik, koji zastupa ideju o velikom političkom potencijalu kritički orijentisanih video igara, kreirao je rad pod nazivom „12 septembar“⁵. To je jednostavna igra rađena u programu fleš, gde je predstavljen tipični bliskoistočni grad sa velikim brojem građana, a svega nekoliko njih reprezentovano je u karakterističnoj terorističkoj opremi. Zadatak igrača je da pogodi teroristu ispaljivanjem krstareće rakete, ali s obzirom na razmak između ispaljivanja i eksplozije napad je nemoguće izvršiti bez „kolateralne štete“, pa tako nastaje još veći broj terorista. Frustracija igrača govori o neuspehu koji leži u modelu i politikama ne samo rata protiv terora, već i video igara sa ratnim temama. Fraska smatra da je: „pokretač političkih video igara bio 11. septembar ... da se to dogodilo šezdesetih, ljudi bi šćepali svoje gitare i napisali pesmu o tome. Danas oni prave igre.“⁶ Prema tome, za njega su video igre medij koji predstavlja oruđe u savremenoj kulturi i imaju utopijski potencijal promene sveta.

Umetnica i sajberfeministička teoretičarka Meri Flanagan (Mary Flanagan) napravila je interaktivni rad pod nazivom „Domestic“⁷ (2003), modifikaciju FPS kompjuterske igre „Unreal Tournament“. Flanagan je konstruisala trodimenzionalni virtuelni prostor na čijim zidovima je ugradila fragmente tekstova, reči i porodičnih fotografija, koje reprezentuju njene uspomene iz detinjstva. Konkretno, akcentovan je jedan traumatični događaj iz autorkinog detinjstva u ruralnom delu države Viskonsin, kada se vraćala iz crkve, i prolazeći kroz šumu primetila kuljanje dima iz prozora kuće u kojoj se nalazio njen otac. Tako da je zadatak igrača da uđe u kuću i ugasi požar u sobama.

⁴ <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/sprays.html>, acc. november 13, 2010.

⁵ http://farm1.static.flickr.com/73/205992926_0aab302647_o.jpg, acc. november 13, 2010.

⁶ Citat prema Henry Lowood, Impotence and Agency: Computer Games as a Post-9/11 Battlefield, In Andreas Jahn-Sudmann and Ralf Stockmann (Eds), *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers War Without Tears*, United Kingdom, Palgrave Macmillan, 2008, 85.

⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=gRZBBA1HWsk>, acc. november 13, 2010.

Prema autorki, ovaj rad nije kritika agresivnosti FPS igara, on predstavlja pokušaj korišćenja političkog potencijala video igara i preispitivanja njihovih društvenih i kulturnih značenja. Kroz rad kao da odjekuje postfeministički slogan „lično je političko“, i ona se pita:

„Mogu li se ‘visoko tehnološki’, često nasilni, hladni ili bezlični prostori igre subvertirati radi kreiranja suprotnog iskustva- afektivne igre koja personalizuje prostor i tako ga politizuje? Može li navigacija u trodimenzionalnoj igri funkcionisati kao sredstvo osporavanja ili neigranja’ (unplaying) konvencionalnog delovanja pucačkih igara?“⁸

ključ za čitanje ovog rada nalazi se u samom nazivu „Domestic“, koji može biti, u zavisnosti od konteksta, imenica ili pridev. Kao imenica odnosi se na nekog ko radi po kući, a može biti sluga, sluškinja ili domar, dok kao pridev označava nešto što se odnosi na kuću ili porodicu. Ovaj veoma slojevit rad uspostavlja ironičan odnos prema politici „girl friendly“ igara konstruisanih samo za devojčice, jer igru smešta u klaustrofobični virtuelni prostor označen kao domaći i porodični, što je, za razliku od javne sfere muškarca, tradicionalno ženski prostor. Pored toga, narativ igre obiluje materijalom kao stvorenim za psihoanalitičko tumačenje: detinjstvo, devojčica, crkva, put kroz šumu, požar i otac. Iako je priča prema autorki istinita, ona podseća na obrnutu verziju čuvenog sna Frojdove pacijentkinje pod pseudonimom Dora, samo što ovog puta devojčica spašava oca. Ako se ostave po strani edipovske konotacije i naglasak stavi na Lakanovu verziju oca kao reprezenta Simboličkog reda, drugim rečima ideologije, onda se „Domestic“ može interpretirati i kao postavljanje žene u aktivnu ulogu političkog subjekta, od čijeg delovanja zavisi sudbina simboličkog poretka.

Fenomenološki aspekti relacija umetnosti i video igara

Često se kao opšte mesto u negativnim kritikama video igara uzima fraza o pasivnom telu igrača, koje se pretvara u napuštenu ljušturu, dok se njegov um gubi u virtuelnom prostranstvu igre, a to je odjek stare Dekartove racionalističke ideje o ljudskom subjektu koji se nalazi ne u telu, već u umu. Umetnički radovi pokušavaju da u svoj fokus postave telo igrača tokom samog procesa igranja, odnosno bave se modusima uspostavljanja relacija igrača sa igrom. Važno je naglasiti da ove umetnike, pre svega, zanimaju neurofiziološke reakcije neoznačenog tela, da li je ono crno, belo, vojničko, muško ili žensko, u ovim slučajevima, od manje je važnosti.

„PainStation“⁹ je umetnički projekat koji su 2001. godine izveli Folker Morave (Volker Morawe) i Tilman Rajf (Tilman Reiff), dok su studirali na Akademiji medijskih umetnosti (Academy of Media Arts) u Kelnu. Naziv „PainStation“ je igra reči, koja na ironičan način evocira naziv čuvene Sonijeve konzole- PlayStation, a njihov rad se zasniva na konstrukciji specifičnog interfejsa sa novim haptičkim doživljajem. Morave i Rajf su napravili igračku konzolu za klasičnu igru „Pong“ namenjenu za dva igrača, gde svaki igrač koristi komandne kontrole desnom rukom, dok levi dlan spušta na metalnu pločicu. Kada jedan od igrača pogreši njegova leva šaka biva kažnjena elektrošokom, šibanjem malog biča ili opekotinom, a kada igrač, koji više ne može da istrpi bol, skloni ruku sa ploče igra se završava.

Pored uspeha na izložbama, „Painstation“ je privukao veliku pažnju u medijima i kod šire publike, a autori se susreli sa zahtevima za izradu većeg broja ovih mašina. Međutim, brojni

⁸ <https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/Mary+Flanagan>, acc. november 13, 2010.

⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=AmFPURsKKh8>, acc. november 13, 2010.

problemi su omeli komercijalnu izradu unapređene verzije „PainStation 2“, kao što je mogućnost tužbe Sonija za povredu zaštićenog imena konzole, a i činjenica da ona proizvodi bol kod korisnika dovela je do nemogućnosti njene distribucije u igraonice. Na taj način se zadavanje telesnog bola, čija je upotreba legitimna samo u okviru instrumenata državnog represivnog aparata, policije i vojske, želi isključiti iz domena zabave.

Ovaj projekat govori o potrebi za solidnim tehnološkim znanjem umetnika novih medija, ukoliko je njihova namera da se radovi zasnivaju na modifikacijama ili konstrukcijama igračkog hardvera. Iako haptički interfejs (vibrirajući džojstici) nije novost u komercijalnim igrama, interaktivnost se u ovom slučaju, smešta na jedan novi nivo. Pored ekstenzije igrača u svet igre koja se odvija preko njegovog dejstva, ovde se sama igra (njen hardver) preliva u stvarni svet disciplinujući igrača i kažnjavajući njegovo telo. Takmičenje igrača prouzrokuje realne posledice, a one nisu determinisane spoljašnjim uslovima, one su ugrađene u samu igru kao njeno pravilo. Za razliku od komercijalnih FPS igara, nasilni sadržaj ne nalazi se u samoj igri „Pong“, koja je u smislu reprezentacije nasilja benigna (dve linije koje odbijaju jedna prema drugoj loptu), već pre u odnosu igrača prema telu onog drugog. Tako da se na čudan način subvertira i izvrće ideja o katarzičnom nasilju, koje putem fikcije vodi pročišćenju agresivnih impulsa i izbegavanju realnog nasilja. Naprotiv, umesto simboličkog prekrivanja „realnog“, ovde je „realno“ ogoljeno (sama telesna bol), a simbolička relacija služi samo kao povod.

„PainStation“ se nalazi na „ničijoj zemlji“ starog estetičkog pitanja: gde se nalazi umetnost da li u delu (objektivizam) ili u doživljaju posmatrača (subjektivizam)? S tim da umesto bezinteresno distanciranog posmatrača, ovaj rad zahteva igrača, odnosno intencionalno, telesno i interesno usmerenog korisnika.

„Uranjanje“¹⁰ („Immersion“) je projekat fotografa Robija Kupera (Robbie Cooper) koji je otpočeo 2008. godine i u okviru koga je on istraživao telesni odnos stapanja ljudi sa savremenim medijima, od video igara do porno filmova. Kuper je snimio kratak video dečijih lica dok igraju video igre sa nasilnim sadržajem (Halo 3, GTA 4, Call of Duty), a to je izveo tako što je displej igre projektovao na staklo telepromptera¹¹ iza koga je postavljena kamera visoke rezolucije, tako da dečija lica izgledaju kao da gledaju direktno u posmatrača.

Prema rečima autora, njegov rad je istovremeno sociološko istraživanje i umetnički projekat. Ideja je bila da snimi decu u SAD i Velikoj Britaniji različite etničke i rasne pripadnosti, a potom da ponudi psiholozima i sociolozima da protumače njihova lica. Mediji su ovaj projekat stavili u okvire efekata nasilnih igara na decu, komentarima da „slika govori više od hiljadu reči“, a i sam Kuper je to nagovestio rekavši da postoji mogućnost „veze između nasilnih igara i društvene agresivnosti“. Snimljena deca različito reaguju tokom igranja, a grimase koje tom prilikom prave, rezultat su odnosa visoke koncentracije i dešavanja u igri. Njihova lica postaju displej individualne relacije sa gejmplejom i variraju od potpune bezizražajnosti do egzaltiranosti. Za razliku od prethodnih primera, ovaj rad ne zahteva interaktivni odnos sa igračima/publikom, referiranje na interaktivnost video igara ovde je svedena isključivo na njene efekte na lica igrača. Posmatrač ima utisak da se nalazi u video igri, što jeste autorova namera, jer je ovaj video namenio da izlaže u prostoriji koja bi bila tako ozvučena zvucima iz igre da bi publika doživela sebe kao elemente virtuelnog sveta. Kada se ovo uzme u obzir i komentari dece koji se čuju u videu, a koje upućuju virtuelnim protivnicima, poput: „Dođi

¹⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=HfOUwhdUV0>, acc. november 13, 2010.

¹¹ Uređaj koji koriste spikeri pomoću kojih čitaju vesti.

ovamo... daj da te probodem“, „Da li ti se sviđaju meci“ i „Ha ha, dobićeš nož“ Kuperov rad se etički pozicionira na strani moralnih paničara i tako zauzima dominantan ideološki stav. Društvo/publika postaju nevinna žrtva hipnotisane dece, a cela situacija je metafora brojnih pucnjava u Americi za koje su otkrivljene video igre.

„Uranjanje“ je dobar primer ukrštanja političkog diskursa, gde se uspostavlja nadzor nad životima dece (vaspitanje), i fenomenološkog doživljaja tela igrača, njihovih afekata, preko kojih se konstruiše društvena realnost. U ovome učestvuju društvene strukture koje imaju moćnu poziciju u konstrukciji znanja, pa se tako ovaj video rad može pogledati na saju čuvenog „New York Times“, a i sam Kuper traži interpretacije od psihologa i sociologa. „Uranjanje“ je primer otelotvorenja Masumijeve ideje da su ideologija i afekt dobri politički saradnici.

Problemi legitimnosti video igara kao umetnosti

Da li se komercijalne video igre mogu smatrati umetnošću? –pitanje je koje mnogi danas postavljaju. Ovo pitanje se češće postavlja kako sam medij postaje tehnološki sofisticiraniji i njegove reprezentacijske i simulacijske mogućnosti sve veće. Najčešće navođeni argumenti u prilog tezi da one jesu umetnost i da se može govoriti o estetici video igara, su: formalistički — video igre se baziraju na kompleksnoj audio, vizuelnoj i narativnoj strukturi; istorijski- njihova legitimizacija se poredi sa procesima koje su prethodno morali da prođu i drugi novi mediji, kao što su fotografija i film.

Formalistički argumenti

U zapadnom sistemu društveno-humanističkih nauka estetika ima tu privilegovanu poziciju da odgovori na veoma važno pitanje, a ono glasi: da li je nešto umetnost? Estetika ima moć regulatorne politike uključivanja ili isključivanja određenih kulturnih formi kao umetničkih ili neumetničkih. Interesantno je da je ovo pitanje još uvek trivijalno za mnoge filozofe, pa su se sa njim najčešće bavili teoretičari književnosti, umetnosti i novih medija. Pored očiglednih čulnih kvaliteta igara, koji se veoma brzo u tehničkom smislu unapređuju, najčešće se kao argument u prilog tezi da video igre jesu umetnost uzima kompleksna narativna struktura u pojedinim igrama (avanture, FPS, RPG). Ovim problemima se bavila Meri-Lori Rajan (Marie-Laure Ryan), teoretičarka naratološke orijentacije, koja smatra da postoje jaki argumenti koji idu u prilog stavu da su video igre oblik umetnosti i kaže da:

„Igramo se iz zadovoljstva, a zadovoljstvo zavisi od dizajna. Mi procenjujemo igre, ne samo način na koji ih igramo, već kao suštinski dobre ili loše. Kada se radi o multimedijalnim igrama, uživanje je pojačano umetničkim kvalitetom grafike, zvuka i zapleta.“¹²

Prema Rajan, sa estetskog stanovišta glavna razlika između umetnosti i igara je u kvalifikaciji dela, pa se tako umetničko delo određuje kao “veliko” na osnovu njegovog potencijala za samoobnavljanje (selfrenewal), dok su kompjuterske igre napravljene u cilju da budu pobeđene. Kada igrač postigne svoj cilj u igri sa razvijenom pričom, onda on obično gubi interesovanje za nju. Da bi se video igre približile umetnosti potrebno je kod igrača pobu-

¹² Marie-Laure Ryan, Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity, In *Literature and Electronic Media*, Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press, 2001, 309.

diti želju da istovremeno napreduje ka cilju i da se duže zadržava u svetu igre. Kao primer Rajan uzima video igru iz 1998. godine „Ceremony of Innocence“¹³, napravljenoj po seriji epistolarnih romana „Sabine and Griffin“ od Nika Bantoka (Nick Bantock). Ova igra nudi vizuelna zadovoljstva i razrađen narativ, ali korisnik mora da deluje da bi se zaplet odvio.¹⁴ Igra se sastoji od 58 razglednica i pisama koje se smenjuju, i u okviru njih igrač treba da reši zagonetke da bi napredovao. U proizvodnji ove igre učestvovalo je mnoštvo umetnika, dizajnera, muzičara i poznatih glumaca kao što su Pol Mekgan (Paul McGann), Izabela Roselini (Isabella Rossellini) i Ben Kingsli (Ben Kingsley).

Teoretičar video igara Espen Arset (Espen Aarseth) estetski kvalitet video igara, koji naziva „pravim“, ne vidi u dizajnu sveta igre, već u dizajnu sistema pravila. On smatra da su igre avanture, samostalan umetnički žanr i jedinstveno estetičko polje mogućnosti, te stoga moraju biti evaluirane posebnim žanrovskim terminima.¹⁵ Uspesno ergodsko umetničko delo je ono koje podrazumeva tenziju i uzbuđenje, dok istovremeno obezbeđuje put do otkrića, didaktičko fokusiranje na dizajn pravila i skrivene principe dela. Ovakvo fokusiranje kod igara avanture je samo po sebi princip dizajna i neophodni element korisnikovog iskustva.¹⁶ U tom smislu Arset kaže:

„Ergodsko umetničko delo je ono koje u materijalnom smislu sadrži pravila da bi moglo da se koristi, delo koje ima izvesne ugrađene zahteve koji automatski razlikuju uspešne od neuspešnih korisnika.“¹⁷

Ako može film, mogu i video igre...

Video igre se najčešće porede sa filmom, kako zbog svojih formalnih sličnosti, tako i zbog svog dugog puta u sticanju priznanja respektabilnog medija. Svaki put kada se u polju umetnosti posredstvom tehnologije pojavi novi medij, on nailazi na poteškoće i potrebno je vreme da se prihvati kao njen legitiman deo. Autori kao što su Bret Martin (Brett Martin) i Henri Dženkins (Henry Jenkins) ovaj problem su postavili u kontekst istorijskog procesa kroz koji je prošla fotografija i film.

Polovinom XIX veka kada se pojavila fotografija, u svetu umetnosti je vladalo uverenje da ona ne zahteva talenat, jer proizvodi isti efekat bez obzira na korisnikove umetničke veštine. Slikari tog vremena su je koristili kao pomoćno sredstvo tako što su uzimali fotografsku kameru i fotografisali pejzaže da bi kasnije po dobijenoj fotografiji slikali željeni prizor u svom ateljeu. Sa druge strane, prvi profesionalni fotografi su kao modele za svoje radove koristili tradicionalne slikarske i skulptorske motive; mrtvu prirodu, istorijske motive, ženske aktove itd. Film je na svom početku ulazio u intertekstualni odnos sa tradicionalnim medijem teatra, pa pored toga što su prvi filmski glumci dolazili iz pozorišnog miljea, filmski scenariji zasnivali su se na dramskim, pozorišnim tekstovima. Kada je film razvio sopstvenu formu preko specijalnih efekata, specifične glume i filmskog mizanscena počeo je njegov put respektabilnog umetničkog izraza. Prema Martinu, problem video igara nalazi se u preuzimanju

¹³ <http://vimeo.com/6743011>, acc. november 13, 2010.

¹⁴ Marie-Laure Ryan, Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity, In *Literature and Electronic Media*, Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press, 2001, 310.

¹⁵ Videti Espen J Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, University of Bergen, 1995, 119.

¹⁶ Ibid, 201.

¹⁷ Ibid, 202.

filmskih narativa i stilova, i zbog toga se uglavnom ne smatraju jedinstvenim umetničkim medijem.¹⁸ Jasna je poenta koju pokušava da izvuče iz ovakve logike razmišljanja, a to je donekle odjek Grinbergovog, u postmodernom vremenu ozloglašenog, modernističkog stava da svaka umetnička disciplina mora da razvije sopstveni jezik po kojem bi bila specifična i razlikovala se od drugih. Ova teza je prilično autistična i nameće veliko ograničenje u slučaju afirmisanih medija kao na primer slikarstva, skulpture, muzike i drugih, ali kada je reč o novom mediju i njegovoj borbi za prostor u svetu umetnosti, onda bi mogla da bude solidna platforma za strategiju osvajanja pažnje kuratora i kritike.

Da bi prikazao situaciju i današnji umetnički status video igara Henri Dženkins se poziva na knjigu Gilberta Seldesa (Gilbert Seldes), iz davne 1924. godine, pod nazivom *Seven Lively Arts* u kojoj ovaj ističe vitalnost „popularnih umetnosti“ kao što su džez, mjuzikl, vodvilj, strip, holivudski film itd.¹⁹ Dženkins pravi analogiju između tadašnjeg skepticizma kritičara prema umetničkoj vrednosti holivudskog filma, zbog njegovog komercijalnog i tehnološkog porekla, erotike i nasilja, sa današnjim skepticizmom prema video igrama i prihvata tezu o svežini popularne umetnosti. Tako video igre kao „živahna umetnost“ nisu okrenute prema prošlosti, one su usmerene ka budućnosti istraživanjem novih formi i odnosa sa publikom. Nažalost, kada je reč o komercijalnim video igrama stvari ne stoje baš tako, jer da bi se igra dobro prodavala dizajneri veoma često ne odstupaju od već potvrđenih obrazaca, što je još jedna sličnost sa problemom holivudskog filma.

Dženkins preuzima i Seldesov predlog u vezi ranog filma, a to je paralelni razvoj kritike, koja bi na osnovu sopstvenih termina i pojmova doprinela stvaranju nezavisne umetničke forme. Video igre kao novi medij zahteva kritički angažman poput onog koji je film inaugurisao u respektabilan umetnički medij. Za sada kritičari video igara predstavljaju konzervativan element u estetskim inovacijama, jer u svojim analizama igre svrstavaju u stare žanrovske kategorije i veću pažnju poklanjaju tehničkim umesto estetskim elementima i inovacijama.

Ideja koja se provlači kod većine autora koji zastupaju tezu da se radi o novoj umetnosti odnosi se na pronalaženje zajedničkih estetskih i istorijskih karakteristika koje one dele sa drugim priznatim umetničkim medijima. Prepreka komercijalnih igara u ovom procesu jeste njihova struktura zasnovana na pravilima i očekivanja prosečnog potrošača, jer su oni motivisani, pre svega uživanjem u zabavi. Pored prethodnih formalističkih i istorijskih argumenata, neophodno je napomenuti- da li je nešto umetnost zavisi od pozicioniranja u „svetu umetnosti“ i od njegove strukture: umetnika, teoretičara, istoričara umetnosti i kustosa kao „nosioca označiteljskih praksi“. Drugim rečima, to ne zavisi od „unutrašnje nužnosti“, već od institucionalnog (muzeji, galerije, izdavačke kuće) prihvatanja nove umetnosti. Video igre i ne pretenduju na pozicije „visoke“ likovne umetnosti, već popularne umetnosti kao što je holivudski film ili strip i stoga ih u tom registru treba i posmatrati. Video igre kao što i sama reč kaže nalaze se na pola puta između estetike, čulnog doživljaja (video) i pravila koja igrač mora da zadovolji da bi napredovao kroz igru. Sve u svemu, diskurzivno označavanje komercijalnih igara kao umetničkih, kontrira opštem znanju o video igrama kao besmislenoj zabavi i opravdava društveno nepoželjna igračka zadovoljstva.

¹⁸ Brett Martin, Should Videogames be Viewed as Art?, In Mitchell, Grethe i Clarke, Andy (Eds.), *Video Games and Art*, Bristol, UK, Intellect Books, 2007, 201–210.

¹⁹ Henry Jenkins, Games, The New Lively Art, In Raessens, Joost and Goldstein, Jeffrey (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies*, Massachusetts London, England, The Mit Press Cambridge, 2005.

Umetnost fanova

Fanovi, za razliku od „normalnih konzumenata“²⁰ ne pokazuju distanciranost u odnosu na popularne proizvode, već „uranjaju“ u njih, odnosno dozvoljavaju da filmovi, televizijske serije i muzika pop zvezda prožme u potpunosti njihov kulturni život. Poput drugih tekstova popularne kulture i video igre imaju jake baze obožavaoca, koje ulaze u „idealni“ odnos sa proizvodima industrije zabave. Taj odnos se ogleda u fenomenu fan arta, gde fanovi proizvode radove inspirisane video igrama. Termin fan art se najčešće upotrebljava kada se govori o produkcijama statičnih slika, ali može se koristiti da bi se označile i aktivnosti vezane za proizvodnju muzike, kostima i mašinima filmova. Jedna od važnih karakteristika fan arta odnosi se na poštovanje fanova prema dizajnu i vizuelnom stilu dizajnera, pa se radovi fan art-a u tim zajednicama cene onoliko koliko su kompatibilni sa kanonom postavljenim od strane dizajnera. Zbog toga veliki deo fan art-a pati od nedostatka imaginacije i zasniva se na slavljenju dizajnera.

Tendencija interpretiranja video igara kao pre svega vizuelnog medija može se primetiti u specijalizovanim magazinima, gde su prikazi često praćeni slikama iz igara, a grafička spektakularnost je obavezan deo marketinškog diskursa, dok se audio i muzički kvaliteti često zanemaruju.²¹ Ipak postoji muzička manifestacija „Play! A Video Game Symphony“²², gde se proizvodi iz popularne kulture postavljaju u kontekst tradicionalno rezervisan za visoku kulturu.²³ Tom prilikom se odaje poštovanje kompozitorima, jer se njihova muzika iz video igara aranžira za izvođenje kompletnog hora i simfonijskog orkestra. Ove koncerte izvode profesionalni muzičari, a namenjeni su fanovima video igara, oni su neka vrsta spektakla, pa se tako pored orkestra na sceni nalaze i platna za projektovanje video klipova iz igara čija se muzika izvodi. Publika, sastavljena od obožavalaca video igara, nije ona konvencionalna, jer često u toku koncerta oduševljeno kliče i tapše kada prepozna muziku iz omiljenih igara.

Mašinima

Mašinima²⁴ (machinima) je jedan od najinteresantnijih i jedinstvenih žanrova fan art-a vezanog za video igre, koji je nastao u igračkim zajednicama. Dizajneri „Doom“-a su prvi, sredinom devedesetih, zajedno sa igrom ponudili korisnicima i opciju snimanja igre, i tako su nehotice inicirali stvaranje ovog žanra fan art-a specifičnog za tehnologiju video igara. Većina mašinima filmova je produkt korišćenja sofisticiranih softvera FPS igara, kao što su „Doom“, a potom i tehnološki napredniji „Quake“, koji je omogućio opciju snimanja ne samo iz fokusa prvog lica, već i slobodno kretanje virtuelnog pogleda kamere. Igrači su brzo uvideli mogućnost snimanja filma, gde bi istovremeno bili režiseri, glumci i kamermani, i kako je primetio Henri Louvud (Henry Lowood), kurator internet arhive mašinima filmova; „rezultat je ništa manje nego metamorfoza od igrača u izvođača.“²⁵ Glumce reprezentuju virtuelni avatari odnosno likovi iz video igre, a naknadno, u postprodukciji, dodaje im se govor. U jednostavnijim pokušajima vizuelni izgled igre nije promenjen i igra se u skladu sa željenim

²⁰ Ibid, 308.

²¹ Videti James Newman, *Playing with Videogames*, London and New York, Routledge, 2008, 78.

²² <http://www.youtube.com/watch?v=JVHGy9XEF9I&feature=related>, acc. november 13, 2010.

²³ Videti James Newman, *Playing with Videogames*, London and New York, Routledge, 2008, 81.

²⁴ Mašinima je amalgam engleskih reči „machine animation“ i „machine cinema“.

²⁵ Henry Lowood, *High-Performance Play: The Making of Machinima*, In Grethe Mitchell and Andy Clarke, (Eds), *Video Games and Art*, Bristol, UK, Intellect Books, 2007, 64.

narativom odigra i snimi, dok u onim kompleksnijim radovima autori modifikuju teksture i modele likova i prostora.

Subverzivna značenja je moguće otkriti u, možda najpoznatijoj, seriji mašinima filmova pod nazivom „Red vs Blue“²⁶ baziranih na modifikaciji FPS igre „Halo“. Serija „Red vs Blue“ stekla je veliku popularnost i dala je svoj doprinos u popularizaciji ovog žanra. Radnja je smeštena u virtuelnom klancu, mestu fikcionalnog građanskog rata između dva tima igrača. Primetno je parodiranje FPS žanra i autoreferencijalnost u dijalozima virtuelnih boraca, koji se ponekad zapitaju šta oni traže u toj dolini i koja je svrha njihove međusobne borbe. Ali, na kraju, ta subverzivna značenja ne odstupaju od tržišne logike igre, jer služe kao dobar marketing i popularizacija kako mašinime, tako i same „Halo“ igre.

Razlika između mašinime i čestih poigravanja sa sinhronizacijama filmova na internetu jeste u tome što osim sinhronizacije, autori mašinime koriste estetske elemente video igre, odnosno koriste karaktere, kompleksno virtuelno, najčešće trodimenzionalno, okruženje i virtuelnu tačku pogleda u režiranju jedne nove situacije. Može se reći da ona prolazi kroz obrnut proces u odnosu na interaktivni film, jer dok interaktivni film podrazumeva konstrukciju igre u kojoj je igrač aktivan i manipuliše narativom sa uživo snimljenim glumcima i mizanscenom, mašinima je metod snimanja filma u realnom vremenu, u trodimenzionalnom prostoru video igre, gde je celokupan mizanscen virtuelan, baziran na postojećoj igri, i zahteva gledaoca a ne igrača. Iz ovoga proizlazi da je mašinima slična sa produkcijom video umetnosti, jer je izvođenje ovog rada video projekcija i ne podrazumeva interaktivnost, kao što je slučaj sa ostalim varijantama modifikacija video igara. Analizirajući ovaj žanr sa stanovišta studija kulture, moguće je primeniti koncept brikolaža, pa se može zaključiti da igrači, kreatori mašinime, sprovode proces brikolažiranja i premeštanja iz konteksta igre u kontekst filma. Mašinima filmovi su polje susreta „visoke“ umetnosti i umetnosti fanova, jer su proizašli iz kulture fanova, a novomedijskim umetnicima se pokazala kao veoma interesantan metod modifikacije video igara.

Umetnost fanova teoretičari studija kulture često uzdižu kao „semiotički otpor“ industriji zabave (Fisk), a njihove radove kao proizvode „tekstualnog krivolova“ (Dženkins). Treba uzeti u obzir da se na taj način ulazi u odnos sa proizvodima krupnog kapitala i da su „aktivni potrošači“ ili „prosumer-i“ ili deo marketinške strategije, koju omogućuje tehnologija video igara. Označavanje ovih radova kao umetničkih, u tom smislu, daje industriji veći manevarski prostor, jer društveno stigmatizovana zabava, oličena u igranju video igara, prerasta u respektabilnu kulturnu aktivnost. Iako je diskutabilna politika industrije koja se promovise davanjem veće moći potrošačima, fan art je interesantan kao modus odnosa između igrača i video igara, koji prevazilazi sam proces igranja igara, i daje jedan nov kvalitet „igranja sa video igrama“²⁷.

Umetnost i video igre, umetnost video igara i fan art su konteksti ili novi diskurzivni prostori čije granice nikako nisu nepropusne. Svi zajedno se dobro uklapaju u postmodernističku „tehnološku estetiku“, čiji je cilj odbacivanje distinkcija umetnosti namenjene eliti i one namenjene narodu, kao i podelu na umetnost i svakodnevicu.²⁸ Sve više se zamagluje granica između „visoke“ i „niske“ umetnosti, između kulture i društva. Preplitanja i ukrštanja ovih konteksta su evidentna u činjenicama da su: 1.) mnogi umetnici koji modifikuju ili referiraju

²⁶ <http://www.youtube.com/watch?v=9BAM9fgV-ts>, acc. november 13, 2010.

²⁷ Odnosi se na Njumenovu frazu *Playing with videogames*.

²⁸ Videti Jelena Đorđević, *Postkultura*, Beograd, Clio, 2009, 225.

na video igre istovremeno i igrači, ljubitelji tih igara; 2.) video igre ulaze u brojne intertekstualne odnose sa filmom; 3.) fanovi odaju priznanje dizajnerima igara poštujući njihov stil, simfonijski orkestri izvode muziku iz igara, a mašinimu koriste i novomedijski umetnici. „Visoka“ umetnost, koja uspostavlja odnos sa video igrama, danas je uglavnom prihvaćena od strane teoretičara, oko prava komercijalnih igara da ponesu tu oznaku još uvek se raspravlja, a fan art se u najboljem slučaju može svrstati u amatersku umetnost. Naravno, svi oni imaju određen interes u označavanju svoje aktivnosti kao umetničke: umetnici pokušavaju da među prvima isprobaju delovanje u i sa novim medijem, i tako zauzmu značajno mesto u muzejima i katalogima, dizajneri i proizvođači, traže društveno priznanje i legitimitet za svoj rad, a fanovi žele da svoju zabavu promovišu u smislenu kulturnu aktivnost.

Pre nego što se okrene glava sa podsmehom kada se govori o video igrama u kontekstu umetnosti važno je napomenuti da video igre nisu igračke, već medij (sredstvo i sredina) koji je istovremeno poruka (u Mekluanovom smislu, determiniše komunikatore kao novomedijski pismene) i nosilac poruke (jer je sposoban da prenosi ideološka značenja). One su legitiman umetnički medij podložan modifikacijama i rekontekstualizacijama u proizvodnji specifičnog doživljaja igrača/korisnika/publike, i političkog delovanja ukazivanjem na određene društvene probleme. One su visokotehnološki medij, koji sa gotovo svakom novom komercijalnom igrom povećava estetski potencijal audiovizuelnih performansi i uključuje kompleksnije narative i likove/avatare. U njihovom kreiranju učestvuju brojni umetnici: dizajneri, kompozitori i glumci. Na kraju, video igre su medij preko kojeg fanovi komercijalnih igara pokušavaju da izbore svoje mesto u savremenoj tehnologizovanoj kulturi. Ako se sve ovo uzme u obzir, onda bi trebalo da bude jasno zbog čega se o umetnosti video igara može govoriti, i stoga ne sme ćutati. Relacije video igara i umetnosti je nova pojava u svetu umetnosti i svedoci smo početka njenog razvoja, a s obzirom na usku povezanost sa ubrzanim razvojem kompjuterske tehnologije, može se zaključiti da će današnja nelagodnost, koju izaziva kod ljudi biti podjednako iracionalna budućim generacijama kao što je nama to strah od voza braće Limijer sa početka istorije filma.

Literatura:

- Aarseth, Espen J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, University of Bergen, 1995.
- Grau, Oliver, *Virtuelna umetnost*, Beograd, Clio, 2008.
- Jenkins, Henry, Games, The New Lively Art iz Raessens, Joost and Goldstein, Jeffrey (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies*, Massachusetts London, England, The Mit Press Cambridge, 2005.
- Lowood, Henry, High-Performance Play: The Making of Machinima iz Grethe Mitchell and Andy Clarke, (Eds), *Video Games and Art*, Bristol, UK, Intellect Books, 2007.
- Lowood, Henry, “Impotence and Agency: Computer Games as a Post-9/11 Battlefield” iz Andreas Jahn-Sudmann and Ralf Stockmann (Eds), *Computer Games as a Socio-cultural Phenomenon: Games Without Frontiers War Without Tears*, United Kingdom, Palgrave Macmillan, 2008.
- Martin, Brett, Should Videogames be Viewed as Art? iz Mitchell, Grethe i Clarke, Andy (Eds), *Video Games and Art*, Bristol, UK, Intellect Books, 2007.
- Newman, James, *Playing with Videogames*, London and New York, Routledge, 2008.
- Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press, 2001.

Web adrese:

- Michael Hammel, „Towards a Yet Newer Laocoon. Or, What We Can Learn from Interacting with Computer Games“ <http://www.chart.ac.uk/chart2001/papers/hammel.html>, acc. november 13, 2010.
- <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/sprays.html>, acc. november 13, 2010.
- http://farm1.static.flickr.com/73/205992926_0aab302647_o.jpg, acc. november 13, 2010.
- <http://www.youtube.com/watch?v=gRZBBA1HWsk>, acc. november 13, 2010.
- <https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/Mary+Flanagan>, acc. november 13, 2010.
- <http://www.youtube.com/watch?v=AmFPURsKKh8>, acc. november 13, 2010.
- <http://www.youtube.com/watch?v=HfOUhwhdUV0>, acc. november 13, 2010.
- <http://vimeo.com/6743011>, acc. november 13, 2010.
- <http://www.youtube.com/watch?v=JVHGy9XEF9I&feature=related>, acc. november 13, 2010.
- <http://www.youtube.com/watch?v=9BAM9fgV-ts>, acc. november 13, 2010.

Relations of Art and Video Games

When discussing the art of video games, three different contexts need to be considered: the “high” art (video games and the art); commercial video games (video games as the art) and the fan art. Video games are a legitimate artistic medium subject to modifications and recontextualisations in the process of creating a specific experience of the player/user/audience and political action by referring to particular social problems. They represent a high technological medium that increases, with practically each new commercial game, the aesthetic potential of audio-visual performances and includes more complex narrations and characters/avatars. A number of artists take part in their creation: designers, composers and actors. Video games are a medium through which the fans of commercial games are trying to secure their position in the contemporary technologised culture.

Keywords: video games, art, artists, fans, politics, phenomenology, body, experience, aesthetics, interactivity