

## Dejan Grba

### ***Umetnost kompjuterskih igara***

U svojoj kratkoj istoriji koja je započela 1949 igrom *X/O* na analognom kompjuteru EDSAC u Cambridgeu odnosno 1961 na MIT-u igrom *Spacewar* na digitalnom kompjuteru DEC PDP-1, nastavila arkadnim i kućnim video igrama tokom sedamdesetih, a ubrzala ekspanzijom PC igara tokom osamdesetih, on-line igara tokom devedesetih i pojavom novih konzolnih sistema i igara za mobilne uređaje tokom dvehiljaditih, kompjuterske igre su postale značajan kulturni fenomen i oblast novomedijskog stvaralaštva. Igra je temeljno ljudska aktivnost sa nejasnim granicama prema drugim životnim procesima, čiji status zavisi od konteksta i konvencija. Uslove nastanka i kulturnu poziciju kompjuterskih igara diktiraju aktuelni ekonomsko-politički trendovi (industrija kompjuterskih igara u SAD je 2008 postigla ukupnu zaradu od 21.33 milijarde USD, dvostruko više nego Hollywood).

Pojam *gaming* označava fenomen kompjuterskih igara istovremeno u umetničkom, tehnološkom, ekonomskom i političkom smislu. Odnosi se na kreativni rad u industriji kompjuterskih igara i na stvaranje umetničkih radova koji koriste tehnološku infrastrukturu i društveni značaj komercijalnih kompjuterskih igara za plasman različitih autorskih pozicija.

Jedan od osnovnih problema kompjuterskih igara je mehanička priroda algoritma zbog koje se njihova zavodljivost zasniva na (svesnom) zanemarivanju ili prihvatanju ideološke instrumentalizacije, strukturnih i materijalnih ograničenja u odnosu na živo iskustvo. Sa druge strane, svakodnevni postupci se danas sve više svode na izbor predefinisanih opcija, a kompjuterske igre popularizuju i legitimišu taj princip u domenu zabave. Porastom značaja nematerijalnog rada i pronalaženjem novih načina ekonomske eksploatacije kompjuterskih igara (komercijalizacija *Second Life*, *Gold Farming* itd), one postaju važan činilac društvenih odnosa i sredstvo kontrole. Simulirana stvarnost u kompjuterskim igrama i društvena stvarnost igrača zbog toga postaju sve sličnije. To je naročito vidljivo u ratovanju, od upotrebe Atarijeve igre *Battlezone* za obuku tenkovskih posada u SAD 1980 i predviđanja Ronalda Reagana da će kompjuterske igre odrediti nove načine ratovanja, preko medijskog prikazivanja operacije *Pustinjska oluja* (1990-1991) kao video igre i koncepta savremenih bespilotnih letelica, do visokoprofilne FPS igre *America's Army* na čiji je razvoj i promociju od 2003 do 2009 američka vojska potrošila 32.8 miliona USD.

Doživljaj kompjuterskih igara se uspostavlja kombinacijom konceptualne strukture i interfejsa. Jedna od značajnih formi ekranskog interfejsa je subjektivni kadar (imitiranje viđenja), preuzet iz filma u kojem se, međutim, koristi relativno retko, uglavnom da bi dočarao pogled negativca, na primer u filmu *The Eyes of Laura Mars* Irvina Kershnera (1978) ili neku vrstu poremećaja, na primer skopofiliju u filmu *Peeping Tom* Michaela Powella (1960), mada postoje i eksperimenti sa njegovom dominantnom upotrebom kao što je *noir* film *Lady in the Lake* Roberta Montgomeryja (1947). Ova pozajmica interfejsa i njen povratni efekat u poplavi filmova napravljenih prema kompjuterskim igrama [pri čemu prvi dugometražni film sa digitalnim kompjuterskim efektima *Tron* (1982) tematizuje istoimenu video igru] samo su deo složenog uodnošavanja kompjuterskih igara sa širom kulturnom produkcijom.

Kompjuterske igre su tokom devedesetih postale važna tema novomedijske umetnosti i akademskog sektora koji su započeli njeno sagledavanje i kritičku obradu. Duhoviti antiglobalistički radovi italijanske grupe Molleindustria, društveno poučni radovi američke grupe Persuasive Games i *The Making of Balkan*

*Wars: The Game* (2004) međunarodne grupe Personal Cinema spadaju u kategoriju izvorno napravljenih umetničkih kompjuterskih igara. Njima se uslovno može pridružiti *Kriegspiel* (2008) Alexandera Gallowaya i grupe RSG, kompjuterska interpretacija istoimene strateške igre Guya Deborda iz 1987.

FPS igra *Museum Meltdown* (1996-1999) Tobiasa Bernstrupa i Pallea Torssona čija prva verzija osim eliminacije negativaca omogućava i uništavanje eksponata u štokholmskom Muzeju moderne umetnosti, započela je seriju umetničkih modifikacija komercijalnih igara koju su nastavili *Adam Killer* (1999-2001) Brodyja Conдона, *QQQ* (2002) Toma Betsa, *Reflections* (2002) Vladimira Todorovića, *Velvet Strike* (2002) Annemarie Schleiner i *Retro You* (1999-2004) Joan Leandre. Modifikacije kompjuterskih igara su često paradoksalne, na primer *Super Mario Clouds* (2002) Coryja Archangela, *ASCII Unreal* (1999-2009) Vuka Ćosića i radovi grupe Jodi (Joan Hemskeerk & Dirk Paesmans) ili se koriste za stvaranje animiranih filmova (*machinima*) kao što su *Sheik Attack* (1999-2000) Eddoa Sterna, *My Trip to Liberty City* (2004) Jima Munroea i *person2184* (2004) Friedricha Kirchnera. Umetničke kompjuterske igre i modifikacije su formalno i medijski nekonvencionalne, ali i diskutabilne po pitanju političke subverzivnosti kojoj teže mnogi njihovi autori. Komercijalne igrice znatno efikasnije postižu ono zbog čega su napravljene.

U ovom trenutku su možda zanimljiviji umetnički projekti koji nastaju u široj relaciji prema svetu kompjuterskih igara<sup>1</sup> kao što je video rad *Safe Distance* novosadske grupe Kuda.org sa snimkom parametara leta lovačkog aviona Lockheed F-117 Nighthawk oborenog tokom NATO intervencije 1999, instalacija *What It Is Without the Hand That Wields It* (2008) Rileya Harmona koja prosipa veštačku krv u skladu sa terminalnim događajima na javnom internet serveru FPS igre *Counter-Strike* ili animirani film *Pixels* (2010) Particka Jeana u kojem junaci klasičnih kompjuterskih i arkadnih igara osvajaju Zemlju i pretvaraju je u piksel.

### **Bibliografija:**

Sherry Turkle, *Video Games and Computer Holding Power* u "The Second Self: Computers and the Human Spirit", Simon & Schuster, 1984.

Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Naprijed, Zagreb, 1992.

Brian Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Cambridge, 1997.

Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan ed., *First Person*, MIT Press, Cambridge, 2004.

Jesper Juul, *Half-Real*, MIT Press, Cambridge, 2005.

Alexander Galloway, *Gaming*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2006.

*Play Cultures*, katalog izložbe, Kuda.org Novi Sad i MSU Beograd, 2008.

Simon E. Nielson, Jonas H. Smith & Susana P. Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, Routledge, 2008.

Bernard Perron, *The Video Game Theory Reader 2*, Taylor & Francis Routledge, 2009.

Dejan Grba, *Umetnost igre*, Kultura - Umetnost - Nauka Br. 47/LIII, Politika, Beograd, 2009.

Grant Tavinor, *The Art of Videogames (New Directions in Aesthetics)*, Willey-Blackwell, Oxford, 2009.

Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, MIT Press, Cambridge, 2010.

---

<sup>1</sup> Na ranijim predavanjima su prikazani radovi *Game Music* (2004) Vladimira Todorovića i *Half-Life Surveillance* (2002) Marca Brambille.

