

## PERFORMANS BEZ OGRANIČENJA

Novi mediji određuju moduse današnjeg kulturnog izraza. Dok je klasična teorija medija – mislimo pre svega na Makluanova istraživanja procesa društvenog opštenja sistematizovana u i dan-danas aktuelnoj studiji *Poznavanje opštila – čovekovih produžetaka*,<sup>1</sup> u kojoj, pomenimo uzgred, on drugo poglavlje posvećuje fenomenu igre – preispitivala odnos između pojedinih glavnih „opštila“ (filma, radija, TV, štampe...) i sporednih (igre, telegrafa, telefona, fonografa...), danas se promišljaju ravnopravni odnosi između svih, starih i novih, i tek začetih – medija. „Medijska umetnost – to jest video, kompjuterska grafika i animacija, internetska umetnost, interaktivna umetnost u svom najnovijem obliku virtuelne umetnosti s podžanrovima umetnosti teleprisutnosti i genetske umetnosti – polako osvaja teorije slike i umetnosti“ – lucidno primećuje Oliver Grau u studiji *Virtuelna umetnost*.<sup>2</sup> U stvari, Grau ukazuje kako je kompjuterska mašina značajno preobrazila dosadašnju sliku sveta i suštinu stvaranja, a zahvaljujući novim tehnološkim mogućnostima širenja i predstavljanja slike, nagoveštava i trenutak kada ćemo jednog (lepog) dana svi postati avatari,<sup>3</sup> kada ćemo moći da „uđemo“ u samu sliku!

Danas ne postoji dominantni medij. Film je davno izgubio nekadašnje medijsko pravo prvenstva. Brze promene i razvoj tehnologija, prelaz sa analognog na digitalno, neminovno menja osnove dosadašnjeg načina poimanja suštine stvaranja i ostavlja duboke tragove na umetnost. Multimediji (p)održavaju stari vid interakcije – sa čulima, ali i novi – sa našom svešću. Predstavljaju njen produžetak i radikalno restrukturiraju psihofiziološke funkcije čovekovog organizma. Slike i tehnike simulacije virtuelne stvarnosti nastoje da produže moć tradicionalnih medija u novi, koji doživljavamo preko više čula.

### Univerzalni medij

Dok je film nekada bio osnovni medij za reprezentaciju „svetova“, predstavljao produžetak čula vida, danas su to polje delovanja „pojednostavili“ digitalni mediji, a od vizuelnih sredstava izražavanja (glavnu) promotivnu ulogu preuzela je *hiper* ili *multimedijska kultura*. Ona proširuje (prvobitna) prikazivačka iskustva i prostore virtuelnih privida, ali minimalizuje diskurse označenog; krasi je fenomen transmedijalnosti, mogućnost da se film, strip, fotografija, video igra mogu ostvariti u jednom mediju. Masovni trendovi koji obeležavaju razvoj, na primer, mobilne tehnologije/telefonije su čisti multimedijski sadržaji. Mobilni

<sup>1</sup> Maršal Makluan, *Poznavanje opštila-čovekovih produžetaka*, Prosveta, Beograd, 1971.

<sup>2</sup> Oliver Grau, *Virtuelna umetnost*, Beograd, Clio, 2008, str. 12.

<sup>3</sup> Avatar, likovi u igri koje igrač kontroliše, odnosno avatar predstavlja kompjuterskog korisnika ili njegov alter ego, dok se kao 3D model koristi u kompjuterskim igrama; kao dvodimenzionalna ikonica-slika ili jednodimenzionalno korisničko ime u elektronskoj Internet komunikaciji...

telefon služi kao medij za sve – od razvoja online novinarstva, preko zin-izdavaštva, do snimanja filmova „uzanog formata“ i igranja igrice. Mobilna/multimedijalna sredstva (re) produkcije postaju aktuelna i kreativno plodotvorna. Zahvaljujući novim tehnologijama, pre svega Interentu, danas, 24 časa, svi mogu da snimaju i u trenu da emituju, razmenjuju svoje i tuđe digitalne zapise, slike, artefakte... da igraju mini-multiplayer igrice. Podsetimo (se) da je, na primer, UFA/Fremantlmedia, Simens Communications među prvim kreirao interaktivnu igricu *Master of Maya* u kojoj više igrača može da se takmiči međusobno preko mobilnih telefona, svih aparata koji podržavaju Java aplikacije. Prvi put, koncept sjedinjuje i elemente online multiplayer igara sa konceptom trading cards igrice.

Živimo usred kulture u kojoj su procesi reprodukcije odavno nadmašili procese produkcije. Odavno, kako veli Boris Grojs,<sup>4</sup> sa svih strana, okruženi smo – kopijama. Naša misao i naša imaginacija određuju se reprodukcijom kulturnog klišea, a i naša tela će verovatno uskoro biti umrežena i klonirana, svako će imati po jednog ili više svojih avatara?! Umrežavanje predstavlja operaciju profanog prosvetljenja – preobražaj reprodukcije. Ako reprodukcija od originala stvara kopije, onda umrežavanje od kopija stvara originale. Mediji su konstitutivni deo istorije kulture, ali ujedno i (belo)svetske istorije savremene tehnologije.

Dah stalnih promena donosi novo vreme. Zato neke od estetskih odgovora u današnjem vremenu opšte elektronske diseminacije ne bi trebalo tražiti u oblastima čistog kreativnog čina, već pre u komercijalnim mehanizmima globalnog tržišnog delovanja i brzog tehnološkog razvoja masovnih medija; u procesima „postmodernizacije“ filma i televizije. Elektronska revolucija uslovlila je evoluciju ljudske imaginacije. „Kriv“ je i osoben duh (novog) vremena koji je totalno izmenio ukus tin-generacije stasale na rok kulturi, TV programima i serijalima, reklamama, video, tj. kompjuterskim igricama. I pre nego što otvorimo temu, ističemo da u tematu koristimo, to čine i zastupljeni autori u prevedenim tekstovima, oba naziva – koji su sinonimi, dakle i *video igre* i *kompjuterske igre*, iako neki autori isključivo operišu pojmom *video igre*, koji leksikografski kazano, predstavlja „krovni pojam“ jer asimiluje igre na kompjuteru i igračkim konzolama.<sup>5</sup>

Većinu ekraniзовanih stripova, odnosno prvih izvedenih igara, kreativno/rediteljski uobličili su stvaraoci koji su se kalili na malom TV i kompjuterskom ekranu. Prvi, režirajući TV emisije ili rok-klipove, a drugi – igrajući igrice! Novi mediji, dakle, odigrali su veliku ulogu u potiskivanju starog mehaničkog koncepta (i mogućnosti korišćenja) medija; uslovlili razvoj digitalnih sredstava prenošenja poruka i time stekli status jednog od glavnih aktera procesa preobražavanja današnjeg koncepta kulture. Koliko je ovaj medijski prevrat važan, ukazala su (nam) odavno dvojica poznatih holivudskih reditelja Robert Zemekis i Stiven Spielberg.<sup>6</sup> Među prvim, na Univerzitetu Južna Karolina, promovisali su novu laboratoriju za video igre kompanije Electronic Arts. Koriste je polaznici škole bioskopa i televizije, koji uz video igre lakše sriču lekcije iz osnova filmskog jezika/montaže. Zahvaljujući svevidljivom procesu ukrštanja filma, stripa i sveta različitih igara, segment video igara sve više osvaja

<sup>4</sup> Boris Grojs, *Benjaminova igra zavođenja*; skinuto sa sajta: [http://www.komunikacija.org.rs/komunikacija/casopis/scena/XXXVII\\_1/d010/showhtml](http://www.komunikacija.org.rs/komunikacija/casopis/scena/XXXVII_1/d010/showhtml)

<sup>5</sup> Među konzolama trenutno dominira japanski *Play Station 2*, zatim Majkrosoftov *Xbox*, pa *Nintedno GameCube*. Postoje i male igračke veličine dlana, poput *Nintendo Gameboy*...

<sup>6</sup> Vidi knjigu: Branislav Miltojević, *U paukovoj mreži*, Beograd, Narodna knjiga/Alfa, 2006.

prostore umetnosti izlaganja/semplovanja priče. Spilberg proročki ističe da će proces zaživeti tek kad neko prizna da se, na primer, rasplakao na 17 nivou, dok Zemekis priznaje da je masovno pozajmljivao tehniku video igara i direktno je razvijao u akcionim scenama, naročito u pionirskom ostvarenju *Polarni ekspres*. Naravno, to ne priznaju svi sineasti, iako su svesni da su filmovi počeli da liče na video igrice, kao naš antimundijalista Emir Kusturica, koji, pored ostalog, tvrdi: „Ranije su postojali blokbasteri. Međutim, osamdesetih godina, kada sam i ja počinjao, blokbaster je bio *Povratak u budućnost*, na primer. Taj film je ozbiljno antropološko filmsko delo, koje danas izgleda kao čista filozofija u odnosu na destruktivnog *Avatara* i druge filmove koji liče na video igrice”.<sup>7</sup>

Zemekisova polarna, božićna priča znatno je revolucionarisala koncept kreiranja kompjuterski generisanih likova i prizora, pomoću tzv. *motion captures tehnologije* za izradu igara – u kojoj senzori najpre snimaju pokrete glumaca i posle te podatke prevode u animirane slike. U *Polarnom ekspresu* kopiran je stas, glas i lice Toma Henksa za čak pet potpuno različitih uloga. Koliko se daleko otišlo u kompjuterskoj animaciji govori i podatak da su glumci čiji su pokreti skidani nosili, tada, i po 150 senzora na licu. Beležen je svaki i najmanji drhtaj ili grimasa. Uostalom uspeh fotorealističkog motion-capture snimanja u *Polarnom ekspresu* uticalo je na Džemsa Kameruna da krene u (ne)izvesnu avanturu produkcije filma *Avatar*, kultnog ostvarenja na prelazu dva veka u kojem digitalne sekvence ne podržavaju specijalne efekte, nego čine dramaturški oformljenu akciju, srž same „storije”.<sup>8</sup> Uostalom, sad, možemo u slobodno vreme od trenutka kada su brkata lionska braća Limijer 28. 12. 1895. prikazali prvi film pa do kraja 2009, kada se američkim bioskopima pojavio *Avatar*, da krstimo dobom klasičnog kinematografa, koje, ekspanzijom digitalnog kina, polako, ali sigurno, izumire i otvara novo – *multimedijske kulture i bioskopa*. Našu tezu potvrđuje i nedavna anketa: u SAD „objavljenom eseju na ovu temu autor se zapitao nije li ovakav razvoj događaja najava ‘izumiranja kinematografije’, bar one koju znamo. Da je aktuelna (i važna) dilema, uverio se kada je na Guglu zadao pretragu ‘death of cinema’ i dobio – 2,5 miliona pogodaka”!<sup>9</sup>

Filmovi se više ne snimaju, već se, poput audiovizuelnih igrice, prave, proizvode uz pomoć kompjuterski složenih, komplikovanih algoritama. „Umeće programera tako postaje podjednako važno, ako ne i važnije od talenta snimatelja”.<sup>10</sup> Sve više se aktualizuju polemike rasprave na temu – kako procesi opšte vizuelizacije umesto klasičnog fotografisanja menjaju prirodu medija, tako da digitalne scene nisu samo u funkciji stvaranja „specijalnih efekata”, nego, kao u slučaju *Avatara* Džejmsa Kameruna, suština same priče! Raspravu je pre Kameruna otvorio Stiven Spilberg. „Na mene su, kad sam ovde bio student, uticaj imali televizija i stripovi. Tokom osamdesetih svet filma je bio pod uticajem stila televizijskih reklama. Tokom devedesetih uticaj je dolazio od muzičkih spotova. Mislim da će sledeća decenija doneti uticaj digitalnog sveta igara na sve medije. Sledeći veliki emotivni proboj u

<sup>7</sup> D. Jovičević, „Povratak u budućnost je filozofija u odnosu na destruktivnog ‘Avatara’”, Beograd, list „Danas”, 19. 1. 2010.

<sup>8</sup> Vidi tekst A. Thompson i Ch. Crabtree, *Cameron Turns to New Project*, Los Angeles, „The Hollywood Reporter”, 14. 6. 2005.

<sup>9</sup> Milan Mišić, *Nova duša filma*, Beograd, list „Politika”/Kulturni dodatak, 9. 1. 2010, str. 12.

<sup>10</sup> *Ibid.*

svetu igara odnosiće se na sposobnost da se ispriča priča sa koegzistentnim narativnim tokom. Ako igra ima 15 nivoa, to je kao 15 poglavlja priče”<sup>11</sup> – manifestno poručuje Spielberg.

### Kontrolisani negativci

Da igre postaju veoma interesantno i zasebno sredstvo izražavanja, a zanimljiv fenomen *multimedijske kulture* koja promoviše, istina dosta sporo – potpuno novi oblik „naracije”, pokazuje i deo opusa jednog od najprovokativnijih multimedijalnih autora – Klajva Barkera. Već godinama interaktivno eksperimentiše sa raznim medijima, radikalno menjajući ustaljene rituale umetničkog stvaranja; sa jezovitom uzbudljivošću prelama i meša: drame, filmove, knjige, CD-ROM-ove, figurice, slike, stripove. Poznati roman *Cold Heart Canyon* koncipirao je po ugledu na video igrice, dok je posebno dramaturški semplovao trenutke kada glavni junaci treba da donesu sudbonosne odluke. U isto vreme, stvorio je i kompjutersku igricu za DreamWorks i Electronic Arts, to jest PC računare pod imenom *Clive Barker's Undying*. Radeći na *Undying-u*, Barker je priznao da mu je „vremenom postalo sve jasnije da su one svet budućnosti. Ljudi će u video igrama tražiti priče. Stvarati igrice je san snova; svaki put kad je igrate, doživljavate novo iskustvo”.<sup>12</sup> Barker je već godinama radi, traga i eksperimentiše na oblikovanju nove generacije negativaca, čije se ponašanje može – kontrolisati!

Ali, i kod Barkera u osmišljavanju poetike video igara otvara se stari, već prevaziđeni problem „pričanja priče” pa tako na pitanje – kako zamišlja budućnost video igara, odgovara: „Problem sa igricama je što su previše predvidive: imate oruđe, imate čudovište, znate šta treba da radite. Ne postoji Mobi Dik video igara, nema Olivera Twist. Nemaju tako širok raspon emocija. Želim da radim na tome; biće to spor proces koji može da potraje i deset godina.”<sup>13</sup> Dakle, iako je i kod Barkera prisutan kompleks fabulizovanja igara, „traženja priče”, on je praktično pokazao kako i video/kompjuterske igre mogu biti novi mixed medij. Jer, igre su za Barkera vid audiovizuelnog remiksa; one preklapaju medije, uklapaju primarni tekst, priču u muzički ritam, a muzičke pasaže miksuju sa stvarnim tonskim efektima i tako redom. Na kraju, pomenuti remiks sve (ra)stavlja u krajnje fluidan audio-vizuelni kontekst čiji smisao nije dostizanje cilja, kraja, nego izgradnja zamršenog pripovednog lavirinta.

Barker indirektno otvara problem naracije, pragmatičnog narativa u svetu video/kompjuterskih igara. Za razliku do drugih, on, istina, nikada nije koristio klasičan, zaokruženi aristotelovski sistem tri scenska jedinstva, odnosno teoriju konstruisanja dramskog zapleta kakav poseduju klasičan film, strip, književnost ili tradicionalni teatar. Zalaže se za relativno novi – hipertekstualni<sup>14</sup> narativni model, za sistem nesekvencijelnog simbolizovanja

<sup>11</sup> Vesna Perić, *s1m0ne, iluzija koja se otela*, Beograd, list „Danas”, dodatak Com\_media, 29. 1. 2003, str. IV.

<sup>12</sup> F. i S. Strouks, *Salo, silikon, seks i strava*, Beograd, „Znak Sagite”, br. 6, 2001, str. 868.

<sup>13</sup> *Ibid.*

<sup>14</sup> Vidi zagrebački časopis *Libra Libera*, br. 17, Zagreb, Autonomna tvornica kulture, decembar, 2005; Zatim studiju: *U zoni: Hipertekst i političke interpretacije* Stjuarta Maltropa (<http://iat.ubalt.edu/moulthrop/essays/zones.html>) iz 1989. koji predlaže tri načela za stvaranje budućih hipertekstova: „1. Hipertekst nije predmet, već sastav. Ovo je ponovljeno Bartovo razlikovanje „dela” i „teksta” (...) Hiper-

događaja, iako i on, kako smo naveli u tekstu, u trenutku žali za vremenima jasno ispređenih priča. Fenomen hipertekstualnosti obuhvatno je sagledavan u oblasti čiste teorije i istorije književnosti; elaboriran kao logičan proizvod istorije teksta, pa je tako za razliku od zaokruženih i zatvorenih lingvističkih sistema koji koegzistentno i neposredno izražavaju duboki smisao i izazivaju još dublje, snažnije emocije, „definisan“ kao dinamičan, multilinearan skup tekstova, u našem slučaju – *quest*-ova, čiji se sadržaj stalno menja, izmiče kontroli, zavisno od *mod*-a,<sup>15</sup> odnosno načina igranja. Uostalom, zar nisu masovni mediji, posebno film, dugo bili robovi pozorišne dramaturgije sirovo pelcovane na izum braće Limijer – kinematograf, po kojoj se narativ najbolje obrazuje kada razvija jasnu *ekspoziciju*, još bolji *zaplet*, zatim efektu „katastrofu“, odnosno *kulminaciju sukoba* i, na kraju, kad se stvori zaumni rasplet – *katarza*. Medij igara ne duguje skoro ništa opštepoznatim načelima dramaturgije, a nemaju ni potrebu da koriste bilo koja dramaturška načela koja se, uglavnom, brinu za vidljive probleme konstruisanja zapleta i vođenju fabule. Jer izražajna poetika audiovizuelnih, ali i svih ostalih igara (kartaških, sportskih, kockarskih...), gradi se u lavirintu snažno isprepletenih fragmentarnih zagonetki, u savlađivanju vizuelnih prostora, *quest*-ova koji su sami po sebi bremeniti narativnim mogućnostima i koji u procesu sopstvenog nastajanja, poništavaju sebe kao jezik. Odnosno, na integralnoj fragmentarnosti, na spoljašnjoj drami konflikata, koja, s druge strane, proističe iz simboličke otvorenih prizora; iz hipermedijalne interakcije ili multilinearne akcije bazirane na vizuelnom simboličkom melanžu menjanja brzine i izgleda prostora, jednostavno na – digitalnoj simulaciji. Digitalna, interaktivna simulacija u stvarnom vremenu čini čuda, poseduje ono što Dušan Stojanović<sup>16</sup> naziva – parahipnotičko dejstvo, a sve zahvaljujući posve novom simularnom igračkom okruženju u kome se (nekadašnji) autor, (nekadašnje) autonomno delo i (nekadašnji) nezavisni posmatrač – virtuelno stapaju u slici/predstavi.

### Interaktivni medij

Kao u postmodernom tekstu, kako na primeru virtuelne književnosti primećuje Vladislava Gordić Petković,<sup>17</sup> u bilo kojoj hipertekstualnoj fikciji ništa više ne bi trebalo da bude gotov, zaokružen produkt serviran senilnom čitaocu/gledaocu, nego produkcija sama, koja kroz pikarsku epizodičnost stvara iluzije o neposrednosti ponuđenog prizora kojim više stameno ne vlada ni autor ni čitalac. Igra se rastače i automatizuje, a dešifrovanje značenja postaje aktivan čin. Zato video igru nikada ne poimamo kao definitivno zaokruženu i ne-

---

tekst nije čvrsto delo poput ukoričene knjige; 2. *Hipertekst je medij*. Svaki hipertekstualni projekt treba uz čitanje da podstiče i pisanje. Funkcija hipertekstualnog sastava nije tek diseminacija informacija, već stvaranje boljih uslova za razmenu, razvoj i vrednovanje ideja. (...); 3. *Hipertekst mora biti raznovrstan*. (...) Hipertekstualni sastav ne sme biti uniforman nego mora kreirati heterogenu mrežu tekstualnih prostora.

<sup>15</sup> Modovi su razni dodaci za igre (novi skinovi, vozila i ostali objekti, odeća, nove mape, nove mogućnosti, texture itd) koje možete nabaviti i instalirati u igru.

<sup>16</sup> Vidi Dušan Stojanović, *Film kao prevazilaženje jezika*, Beograd, Univerzitet umetnosti, 1975.

<sup>17</sup> Vladislava Gordić-Petković, *Virtuelna književnost*, Beograd, ZUNS, 2005, str. 77.

promenljivu kategoriju, već kao medij interaktivnog *gameplay*-a.<sup>18</sup> Zahvaljujući interaktivnosti, odnosno *gameplay*-u, stičemo utisak da smo fizički uklopljeni u zbivanja i kretanja na ekranu, što proizvodi maksimalnu identifikaciju i potpunu iluziju stvarnosti – vertigo efekt (po Hičkoku) ili Ilinx (po Rožu Kajoi), ali ne nad celom igrom, već pojedinim segmentima.

Među mnogim igrama, danas je, svakako, najpopularniji Blizzardov *World of Warcraft* (*WoW*),<sup>19</sup> role playing igra koju, za razliku od tradicionalnih, gamer ne igra protiv samog kompjutera, nego najpre stvara sopstveni lik iz fantazije i vodi ga avatarski, avanturistički kroz igru. Realnost se zamenjuje uobraziljom, fikcijom. Ako imamo u vidu činjenicu da je većina video igara fiktivna, postoji veliki broj koje su fiktivne, ali ne i nužno – narativne. Suština video igara sastoji se u fikciji, koje ne moraju uvek da budu bazirane na decidirano definisanoj priči. Većina *poteznih* (i običnih) *strategija*, pa i ostalih igara – od *akcionih avantura*, preko *pucačina u prvom licu* – do *timskih*, ili *akcija iz trećeg lica*... interaktivne su i kompatibilne, a preko fragmentarnih zona možete i sami, kao u slučaju *WoW*-a, da (re)kreirate njihove svetove. I ne samo da ih kreirate od gotovih elemenata koje vam zadaje igračka naprava – kompjuter, već i da u njenom mašinskom grotlu sami režirate određene prizore. Performans bez ograničenja! U stvari, elementi igrivosti su stalni i video igre nude bezbroj alternativa, naročito kada zađemo u svet multiplayer igara kao što su *CS*, *World of Warcraft III*, *Quake*, koje se savlađuju dugo sa timom igrača i u kojima ne samo da možete, već i morate, umesto katarze, stalno da budete „u akciji“, da budete pripravnici, aktivni; da birate, rešavate zatečene probleme, da nalazite prave izlaze! Glavni cilj, na primer igre *The Third Age: Total War*, koja oživljava svet Tolkinovog *Gospodara prstenova* (kroz mapu igre), a u jednom delu kopira i istoimeni film Pitera Džeksona (kroz dizajn/okruženje), jeste osvajanje prostora Srednje zemlje, paralelno i eliminisanje svih onih gnusobnih stvorenja koja vam stoje na putu oslobođenja. Pri tom, sam *gameplay* je tipičan za serijal *Total War*, sa osnovnim elementima širenja po mapi, razvojem gradova, ali glavnim akcentom fokusiranim ka taktičkim bitkama. Pored razvijanja glavne taktike, kampanje, usput možete da vodite i pojedinačne dvoboje, organizujete svoju ili protivničku vojsku, zatim – okruženje, da postavljate, a na kraju čak i da razvijete tzv. „režim brzih bitki“. Računar sve automatski podešava, dok vama predstoji jedino da razrešite krajnji ishod borbe. Slike sa celokupnim likovnim prostorom, okruženjem pretvorene su u promenljive digitalne i narativne kategorije koje možete i sami da uobličavate. U tom kontekstu, posve je indikativno razmišljanje Borisava Stojanovića (vidi tekst u tematu) koji suštinu pripovedanja u multimedijima prepoznaje kroz dva vida, kroz *interaktivno* i *multilinearno*. Prva, interaktivna priča kreće se jednom jedinstvenom, ključnom niti, a druga – multilinearna sastavljena je od nekoliko paralelnih priča jednake važnosti.

Dramaturšku progresiju video igara, uslovno rečeno, reprezentuje čist *gameplay*; ili akcija – koja je više dinamizovana (sve)ukupnim dizajnom igre i aktivnim postupcima *gameplayer*-a. Preko hardverskih i softverskih produžetaka – posredničkog interfejsa stupamo u kontakt sa svakakvim simuliranim stvorovima i digitalnim (ne)prilikama. Virtuelno međudejstvo, posebno prirodni interfejs, predstavljaju ključnu tačku na kojoj se prelamaju glavne

<sup>18</sup> *Gameplay* je vrlo važna, možda i najvažnija kategorija igre – sastoji se u stepenu i prirodi interaktivnosti koju igra uključuje...

<sup>19</sup> Vidi, pored ostalog, *Vodič kroz WoW, The Burning Crusade*, Beograd, „Svet kompjutera“, br. 12/2006.

premise umetničkog stvaralaštva, ali koje se ostvaruju s namerom ili da oslobode ili, pak, da manipulišu, u našem slučaju, optičkom dinamikom igre. A pošto su i jedna i druga mogućnost, to jest, namera, direktno isprepletene, zato ih je gotovo nemoguće odvojiti. Napisano je pravilo da hack'n'slash<sup>20</sup> igre imaju (naj)banalnu priču koja je samo okidač za голу akciju, za izazivanje borbe, koja traje unedogled i čiji je cilj da se savlada što više monstrum-kreatura, da im (po)kršite ruke, „prospete mozak“, „izlomite noge“, „iščupate“ vanzemaljske pipke, itd. Ali mnogi preostali žanrovi pa i jedan od „banalnijih“ – *ritmičko-muzičke igre*, kakva je *Guitar Hero 5* razvijena je kroz full band experience, dobro osmišljen Party Play mod, koji nosi mnoštvo kreativno-izvođačkih uzbuđenja, pa i mogućnost da postanete deo džet-setiranog sveta u kojem, pored ostalih, prebivaju stari, dobri rok bendovi... A da ne pominjemo nekadašnje *arkadne trke*, današnje *akcione vožnje* u kojima vas prenapregnuti vizuelni, zategnuti EGO engine ostavlja vas gotovo bez (trunke) daha ili jednostavne grafičke igrice, poput već pomenutog *Tetrisa*, nemaju nijednu pripovednu osobinu pa i ne nude mnogo narativnih elemenata. Odsustvo klasičnog narativa, kao u simboličkoj drami, nadomešteno je vizijama, čistim i (sve)ukupnim igra-konceptom, dok fabula ustupa mesto stalnim potragama za neuhvatljivim, a dijalog je pretpostavljen iluzijama konkretnih predmeta. U svetu audiovizuelnih igara radikalno je izmenjen naš čulno-perceptivni i emocionalni doživljaj. Medij igre produžava i samu ljudsku svest. Deluje direktno na proces svesti i percepcije, i samim tim posredno menja i uspostavlja nove odnose između naših čula! Shodno razvoju hardverskih i softverskih pomagala, svakim danom, u svakom pogledu menja se, raste čulni kompleks našeg (fizičkog) tela!?

Ako (klasičan) narativ prezentuje priču putem diskursa, onda slobodno možemo da kažemo da su nove igre, same po sebi, citirajmo Dženet Marej:<sup>21</sup> novi medij pripovedanja, jer sve podređuju vizuelnom efektu kao posledici ispunjavanja ključnih igračkih misija. Zato narativ igara i upoređujemo sa hipertekstom, koji se, „prevedimo“ sa književnog rečnika, određuje kao asemblaž razasut bez ustaljenog reda i hijerarhije, a povezan u nivoe koje igrači aktiviraju tragajući za krajnjim rešenjima. Uostalom, u nekim igrama narativ je obrnuto recipročan, postavljen naopako. Dok rešavate nebrojene igre žanra *poteznih borbi* – savlađujete quest-ove jedan za drugim – „odmotavajući priču“.

Iako je, na prvi pogled, narativ igara kumulativno sveden na najmanju moguću meru, on je složen; evoluirao u pravcu što većeg vremenskog produžavanja i prostornog produbljivanja prizora. Narativ prevazilazi totalnu iluziju koju je do sada oslobađala filmska umetnost. Naime, zbog sposobnosti da dočara totalnu iluziju prostora i kretanja, koja predstavlja najvažniju osobinu života, logično, umetnost video igara i mora da odstupa od principa klasične estetike koja polazi od shvatanja da je osnovna karakteristika umetnosti u tome da nekim, kako tvrdi profesor Vlada Petrić,<sup>22</sup> drugim elementima nadoknadi realno kretanje, da ga prikaže posredno ili da ga potpuno virtuelno preobrazi. S druge strane, od šest fabularnih obeležja koja je (re)definisao klasik svetske dramaturgije Džon Hauard

<sup>20</sup> U slengu – „krvave, ubitačne makljaže“.

<sup>21</sup> J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, London: The Free Press, 1997.

<sup>22</sup> Vlada Petrić, *Umetnost ekrana*, Beograd, Umetnička akademija, 1968, str. 212.

Loson,<sup>23</sup> narativ igara „zadržao“ je, ali delimično, uslovno – tri: (1) *logičan kontinuitet* (continuity), ali ne kao izraz celovitog, dramaturškog načina nizanje događaja u precizno organizovanom razvoju fabule, već na nivou – nivoa i modova – igračkih priključaka. Izdvaja se i element (2) *napredovanja* (progression); razrađivanja akcije i sukobljavanja, koji vodi ka kulminaciji epizode. Na kraju dolazimo do (3) vrhunca (climax); tzv. krajnje tačke krize kojoj stremlji i *progresija nivoa* svake epizode; kulminacija u kojoj se privode kraju osnovni i sporedni sukobi. Između, sveden je, gotovo *minimalizovan prolog*. Elementi *izlaganja* (exposition), uvoda u radnju aplicirani su kroz formu početnog (s)likovno-tekstualnog prologa. Skoro svaka igra donosi uredno razvijen prolog, koji u najvećem broju slučajeva eksponira animirani info, zatim uvodni ekran, svi faktori zadatog interfejsa i mapa igre. I na kraju, losonovske *pripremne scene* (obligatoiry scenes) i ovde su posve podsticajne i od velike važnosti, ali se upotrebljavaju, odnosno raspoznaju, videćemo kasnije, kao *međuscene* (cut scene); one stvaraju kulminaciju, pojačavaju neizvesnost i iščekivanje. U klasičnoj dramaturgiji naracija se uvek svodi na priču o određenim ličnostima koju vode glavni i potpomognuti epizodni protagonisti, dok u video igrama verbalni, dramaturški konflikt karaktera nije od goleme važnosti, jer je sama priča – akcija. Igre su pre medij akcije, nego reakcije i ceo sistem „karakterizacije likova“ podređen je igraču, odnosno rešavanju akcionog sukoba ili problematičnog, enigmatiskog diskursa koji se odvija u ograničenom vremenu, ali proširenom prostoru. Likovi su plošni, predstavljaju puki mehanički zbir mogućnosti i sposobnosti koje gamer može u svakom trenutku na svakom mestu da (is)koristi.

Video igre deluju čulnije od svih dosadašnjih medija, izuzimajući možda žive igre koje nam nude luna ili zabavni parkovi; danas jedan mini-zabavni park od dvadesetak objekata nudi bezbroj igračkih vertigo-iznenađenja – od rendžera, enterprajza, preko krejzi densa, broda-pirata, do, npr. autodroma ili kuće užasa. Iluzija igranja uspostavlja se na unutrašnjoj suprotnosti između psihološkog prostora, koji se razlikuje od stvarnog i iluzije fizičkog prostora, koji deluje kao realan! U suštini, znamo<sup>24</sup> da vreme opstoji kao odrednica kretanja u prostoru i ako znamo da prostor može da postoji bez vremena, za razliku vremena koje ne može da se zamisli bez prostora, u kome jedino i mogu da se povlače igrački potezi, tj. kreću objekti, onda i suštinu igara možemo svesti na razne vidove kretanja u akumuliranom prostoru.

### Narativne arhitekture

Svetovi kreativnih, medijskih utopija neprekidno se menjanju. Jedna od njih projektovana je u Kamerunovom filmu *Avatar*. Uskoro ćemo virtuelno „stupiti u međudejstvo s likovima koji liče na ljudska bića, ‘stapati se’ kao neka duhovna otelotvorenja, kao avatari, s mašinom za slike i igrati se – u granicama slobode koja nam je data”,<sup>25</sup> kao što, recimo, tvorci igre *Solid Snake*<sup>26</sup> priznaju: „Nismo mu dali previše karakternih osobina jer smo hteli da

<sup>23</sup> John Howard Lawson, *The Theory and Technique of Playwriting and Screenwriting*, New York: G. P. Putnam's, 1949.

<sup>24</sup> Vlada Petrić, str. 209.

<sup>25</sup> *Ibid*, str. 288.

<sup>26</sup> Vidi: Katarina Peović Vuković, *Zašto studirati kompjutorske igre?*, Zagreb, *Libra Libera*, br. 17, decembar 2007.

igrači preuzmu njegovu ulogu. Snake nije filmska zvezda, ne neko koga gledate, nego neko s kim se možete poistovetiti. Igranje *Snakea* daje igračima šansu da sami budu junaci." Umetničke i medijske utopije se stalno menjaju. Iskonska želja za prevazilaženjem fizičkih razdaljina, kao na kulturnoj graviri iz 16. veka na kojoj radoznali posmatrač zaviruje izvan granica Zemlje, tj. zuri u zvezde i oblake – u Noosferu ne bi li video šta se krije iza prirodnog sveta, bila je i ostala, od pamtiveka, posebno Renesanse, do današnjih dana, glavna pokretačka snaga razvoja tehnologije i njene stalne pratilje umetnosti. Autori današnjih video igara su savremenici tog anonimnog srednjovekovnog radoznalca, jer i oni pokušavaju da zavire izvan realnog i čulima dostupnog sveta, da uđu u virtuelne slikovne prostore računara nastavljajući tradiciju *transgenetičkih umetnika* koji su, pak, s druge strane – pokušavali da ožive statične, mrtve svetove. Nekada neprikosnovena, autohtona „institucija autora" sada je prepuštena „čudima i čarima" elektronske, akcione mašine, koja je zagospodarila celim svetom. Umetnici, tvorci igara, igraju se više nego li ikada u istoriji stvaralaštva, ali u toj međuigri ponovo otkrivaju nove i stare „paradigme opsene", fenomene samoodraza; šire svet znakova, kao i (samo)svest o unutrašnjoj distanci i opažanju.

Traganje je usmereno ka pojačavanju opsene i uvećanju dejstva raznih artefakta na publiku, zato i naracija u video igrama deluje posve apstraktno. Naracija u kompjuterskoj igri, kako tvrdi Henri Dženkins,<sup>27</sup> deluje na apstraktnijem nivou, jer priča u tradicionalnom smislu ne postoji, ključan je zaplet, a kod nekih igara, poput *Tetrisa*,<sup>28</sup> samo struktura. Likovi unutar igre nastaju na tragu intertekstualnih odnosa (poput Džemsa Bonda) – pa se karakteri u odnosu na karaktere književnih dela čine plošnim. Zato bi stalno trebalo da imamo na umu i posebnost sveta igara kao medija i da uvek pokušamo da razgraničimo ono što ih razdvaja od „već viđenog" narativnog nasleđa. U tom kontekstu, Dženkins posve hrabro i iritantno u raspravu uvodi glavni „narativni" pojam – prostornost, dok dizajnere igara doživljava ne toliko kao pripovedače, koliko kao narativne arhitekte!

Digitalna revolucija pospešuje (r)evoluciju ljudske imaginacije, širi prostore čovekovog privida. Jer, podseća nas Vladislava Gordić-Petković,<sup>29</sup> virtuelnost je oduvek postojala i pre tehnologije, samim tim što svaka mentalna predstava, svaka slika u našem umu, može da se podvede pod virtuelno, tačnije, da se smatra realnom iako nije dostupna (svim) čulima. Kroz prirodu, fizonomiju same „materije", kroz brzinu i arhitekturu prostora, simbolika nove percepcije sabira se na centripetalnoj sili stalnih iznenađenja i vrtoglavih obrta. Igrači su poput pilota koji u se kompresovanim simulatorskim kabinama obučavaju za akciju, za sve vrste nepredviđenih iznenađenja. Uostalom, od kraja osamdesetih, novi posrednici prenose 3D slike preko „monitora na glavi" (MNG) ili nedavno promovisanog CAVE-a,<sup>30</sup> kocke

<sup>27</sup> Vidi: Henry Jenkins: *Dizajn videoigara kao narativna arhitektura*, Zagreb, *Libra Libera*, br. 17, decembar 2007).

<sup>28</sup> Čuvena igra Alekseja Pažitinova – tetris (originalni algoritam) nastala u SSSR juna 1984. Ime je dobila po grčkom numeričkom prefiksu „tetra" (četiri) i „tenisu", autorovom omiljenom sportu. U međuvremenu, postala je dostupna za skoro svaku igračku konzolu i kompjuterski sistem, ali se nalazi čak i na uređajima kakvi su kalkulatori, mobilni telefoni, portabilni medija-plejeri..., i reputaciju jedne od najpopularnijih igara svih vremena dobila je zahvaljujući uspehu ostvarenom na *Game Boy* uređaju 1989. godine.

<sup>29</sup> Vladislava Gordić-Petković, isto.

<sup>30</sup> CAVE – Cave Automatic Virtual Environment (automat virtuelne životne sredine).

čijih se svih šest strana koristi kao projekcioni ekrani. I monitor i pomenuta „kocka” stvoreni su da bi što stvarnije ušli u prostor slike-prizora, tj. kretanja unutar tog prostora i međudejstva u okviru „realnog vremena”, kao mogućnosti kreativnog posredovanja. Zato je redundantnost jedna od ključnih odlika naracije *multimedijske kulture*.

### Mapiranje i umnožavanje

U svetu kompjuterskih igara čestim, učestalim i frekventnim semplovanjem, beleženjem, preklapanjem slike i zvuka, nastaje i stvara se efekt, tj. dejstvo i učinak redundantnosti. Jednostavni efekt koji je preklapao, pratio i vreme skaski o grčkim bogovima, narodnih epova, viteških hronika, vilinskih priča, doba posvećenih žitija, herojskih legendi, hronika u stihu, vizija, verske zaostavštine, utopističke i naučno-fantastične romane, bajke... Kroz (ljudske) projekcije mitskog i istorijskog, realnog; kroz posebne vrste virtuelnog doživljaja, surfovanja kroz prostorni lavirint ponavljanja i „grešaka”, kroz rasute slike i prilike kako bi multimediji priveli kraju stare, iskonske, hiperlogičke i utopijske potrage za opsenom, za drugom stvarnošću proširenih slikovnih prostora.

Zato, osim predstavljanja suštine multimedije kulture, neophodno je ukazati i na aktuelne (pro)menе koje se događaju u svetu digitalnih slika i koje automatski otvaraju nove mogućnosti interakcije i evolucije, *interfejsa* – veze naših čula sa (s)likovnim svetom, kao i narativne probleme. Pitanje pripovedanja, jasnije nego ikad, otvara novi problem odnosa između čoveka i Mašine. Jedno od mogućih rešenja ponudio nam je brisani medijski prostor na kojem se razvijala matrica filma *Matriks trilogija* braće Vačovski ili Vačauski (Matrix Trilogy, Andy i Larry Wachowski, 1999-2003). On naznačava (novi) vek u kome je tehnologija postala način života, jer je naš odnos prema vizuelnoj senzaciji radikalno promenio kompjuter; a kako smo već videli igre su iz korena izmenile ukus mnogih generacija s kraja i početka (novog) veka. Matriks je „zametni film” koji je revolucionarisao svet specijalnih efekata. Prisetimo se samo kako je u *Reloadedu*, odnosno u *The Matrix Revolutions-u*, sada već iz istorijskog Bulet-Time-a i Juen Vu-Pingove „koreografije smrti” nastao multimedijalni Burly Brawl<sup>31</sup> efekt. Nasuprot tradicionalnim, starim (prevaziđenim) kompjuterskim rešenjima koja digitalno animiraju veštačke objekte, Burly Brawl samo prenosi realne objekte u virtuelno okruženje.<sup>32</sup> Suprotno konvencionalnom CGI-ju,<sup>33</sup> gde je generisanje objekata i likova predstavljalo najteži deo posla, mapiranje i umnožavanje u Burly Brawl-u je posve jednostavno. Kada se svi parametri unesu u hardver, najpre se skenira kompletna koreografija scene u virtuelnom svetu, da bi se na kraju pomerile virtuelne kamere kroz unapred razrađene sekvence i tako dobile željene digitalne scene koje izgledaju realno – u slučaju *Reloaded-a* svaka kopija u filmu stvarno izgleda kao kopija Agent Smita.

Kako priroda digitalnog medija ne samo što menja dosadašnju filmsku produkciju, nego novim doživljajem uslovljava i razvoj nove estetike pokazuju (nam) i multiplicirane digitali-

<sup>31</sup> Eng. burly – kršan, brawal – makljaža, tuča.

<sup>32</sup> Vidi tekst Dragan Kosovac, *The Matrix Reloaded*, Beograd, „Svet kompjutera”, br. 5/2003, str. 9.

<sup>33</sup> *Računarski stvorene slike* (Computer-generated imagery, CGI) je polje računarske grafike koje se bavi specijalnim efektima. CGI se koristi u filmovima, TV-programima, reklamama... Isto tako CGI koriste tvorci video igara, iako danas veoma ograničeno jer se „grafika” stvara trenutno (što je posve zahtevno)...

zovane slike svetih grčkih ratnika koji u čoporu jurišaju, odnosno brane *Troju* u istoimenom filmu Olivera Stouna iz 2004. Bicepsni Ahil postao je deo kompjuterske predstave u kojoj dizajneri i tvorci specijalnih (kompjuterskih) efekata upravljaju komandama koje funkcionišu kao digitalni konci... kao marionete u lutarskom pozorištu. Tu, kao u prastarim legendama, više nema života, ali ima magije i znatno je pojačan upliv chimaere, entertainment – što bi „rekli“ Amerikanci... Priča se prepričava uvek novim neizvesnim putem, kao kontrolisani doživljaj, gde svaki put kada krenemo u igračku avanturu ne znamo šta nas očekuje iza prve krivine, iza prvog udara ili bitke, jer ako smo savladali prvi nivo, prvu epizodu, očekuje nas druga, pa treći, sedmi, deveti... nivo... i tako u krug. Fenomen *multimedijske kulture* počiva na serijalnom recikliranju zametne priče, pre ili kasnije, razvija se u formi maratonske franšize, pa svaka epizoda/ili sekvenca, odnosno događaj ili pak pripovedni insert (cut scenes), može biti sam po sebi zanimljiv. Interaktivnost i kompatibilnost glavne su odlike *multimedijske kulture*, koja nije samo iznutra umetnički interaktivna, već i spolja, formalno, jer postoje igre koje mogu da se igraju i mašinski, kompjuterski, ali i uživo, kartaški. Takozvane stone igre inspirisane su poznatim kompjuterskim naslovima i namenski se razvijaju i za igranje na tabli. Reč je uglavnom o strateškim igrama za dve i više osoba, bogato opremljenim i ilustrovanim, a često uključuju figurice koje predstavljaju junake i njihove armade. Neke od igrica multimedijalnost razvijaju u nedogled, kao relativno novi audiovizuelni žanr – *machinima*,<sup>34</sup> mada je on ustoličen još 1993, kad je jedna od kulturnih igara *Doom* po prvi put omogućila igračima da snimaju prolaze kroz igru. Jednostavno fenomen *machinime* mogli bismo da „prevedemo“ kao realizaciju kompjuterski generisanih filmova „uživo“, u sklopu već gotovo definisanog programa određene igre. Naravno, isključena je svaka sličnost sa svetom motion captures tehnologije/digitalne animacije, koja se koristi posebnim softverom. *Machinima* (zlo)upotrebljava igre ili njen softverski pribor u totalno nepredviđene svrhe, kao kad kreativno modifikujemo kompjuterske igre.

Dakle, trebalo bi sistematski, argumentovano sagledati sve dostupne narativne modele, pogotovu iz korpusa tzv. „popularnog nasleđa“ koji po Henrij Džekinsu<sup>35</sup> daje primat prostornim istraživanjima nad kauzalnim sledom zbivanja; ili koji teže da uravnoteže suprotstavljene zahteve naracije i spektakla, jer mnoge manje-više aktuelne rasprave previše usko poimaju problem naracije i više pažnje posvećuju aktivnostima i težnjama pripovedača; prostoproširenim pitanjima – pričaju li igre priče kao celinu, a premalo procesima poimanja naracije u novom dinamičnom, evolutivnom, interaktivnom okruženju. Ne radi li se o pogrešnom pristupu u kojem se prenebregava fenomen stapanja: vizuelni reprezent i „mašinsko pomagalo“, poruka i medij – stapaju se u jednu celinu.

Svi pomalo upadamo u zabludu, jer u većini do sada vođenim raspravama koristi se zdravo za gotovo koncept prema kojem naracija mora da predstavlja zaokruženu celinu, umesto da se usredsredimo na doživljaj igre, kao sredstva ispunjavanja konkretnih funkcija u novom transmedijskom pripovednom okruženju. Jer Džekins ističe da promišljanje svake od tih tema dovodi do novog shvatanja odnosa igara i priča, koji anticipira treći rele-

<sup>34</sup> Kovanica je nastala spajanjem *machine* i *cinema*, uz dodatnu asocijaciju na *anime* (japansku animaciju).

<sup>35</sup> Henry Jenkins, isto.

vantan pojam – prostornost – i zato pažnju fokusira na dizajnere igara koje doživljavamo ne toliko kao pripovedače, koliko kao „narativne arhitekate“. Džekins takođe predočava oblik narativnog semplovanja koji ne proizilazi iz klasične kreativne dramaturgije, već, nazovimo je slobodno, uslovno, iz prostorne (arhitektonske) dramaturgije.

Dizajneri su arhitekate i tehnolozi vrlog novog igračkog sveta. „Tehne“ (grč. jedan od puteva dolaska do Istine i Saznanja), kao deo tehnologija, koje su se razvijale vekovima, je anticipirana magijom igre koja je konačno dobila tehnološko obličje, najpre u filmu (kine-matografu braće Limijer), a zatim direktno u igricama, a zajedno u vizuelnim softverskim inicijacijama binarno „pokrenutih slika“ kakav je film *Avatar*. Reditelji novih digitalnih epova naslanjaju se na poziciju čarobnjaka i (grčkog) alhemičara koji traga za eliksirom totalne inscenacije magičnog proizvoda koji bi se po fantastičnoj „verodostojnosti“ približio Bogu. (Pri)setimo se u ovom momentu opet filma *Troja* Olivera Stouna koji u tom smislu kompjuterski (re)generiše, „elektronizuje“ i virtuelizuje stara predanja o bogovima u potrazi za medijskim eliksirom mladosti, koja nisu kao do sada pisana tragom svetlosti na filmsku traku, već veštački generisana, softverski frejmovana kao digitalni zapis; u filmu, pak, braće Vačovski kôd koji reprezentuje sâm Matriks predstavljen je kao padajući niz zelenih slovni karaktera na monitoru računara. Ovaj kôd uključuje slovne karaktere tzv. katakane obrnute kao u ogledalu i slova i brojeve, a zaplet filma podseća na alegorijski Platonov *pećinski mit*. Međutim, slučajno odabranom, ali indikativnom Stounovom *Trojom* pokazujemo kako su grčki mitovi (i bogovi) besmrtni, kao i Platonova metafora pećine. Jer nijedan medij ne može da oponaša stvarnost u celosti i „uvek treba da budemo svesni da ne postoji objektivno preuzimanje stvarnosti“, kako tvrdi Oliver Grau,<sup>36</sup> jer „veštačko i prirodno takođe su misaoni koncepti i oni ne označavaju predmete već poglede, tačke gledanja i odnose.“

Digitalna revolucija, odnosno digitalni bioskop i video igre, čiji je sabirni svet nedavno promovisao *Avatar*, pokušavaju da proizvedu stvarnost i otvore relativno nove prostorne dispozicije u kulturi i umetnosti. Radikalno rekonfigurišu oblike produkcije, (re)prezentacije i percepcije umetničkog dela. Uz silnu pomoć (anonimnih) kompjutera, bezličnih Mašina (znamo da, po Grevsu, najpotpunija verzija nekog mita najčešće uopšte nema autora), novih medijskih inkubatora, mitovi se vraćaju nekadašnjoj izvornoj ritualnoj mimi, ali uskoro bi mogli da formiraju i svoju sopstvenu tehno-matriks-matricu postindustrijskog Ziona u kojoj mitološki likovi evoluiraju u žive ljude. A ona bi mogla, kao nikad do sada, da okupira, zatim oživi stara i nova mitološka sazvežđa. Da oslobodi svet (pra)starih (grčkih) mitova, čiji bi protagonisti mogli da postanu „stvarni subjekti“, a mi pogodni objekti za „manipulaciju“. Jer i Matriks, kao i dobar deo grčke mitološke zaostavštine, postoje da bi u(ne)srećili ljude!

## Dva koncepta

Dakle, postoje dve aktuelne teorijske koncepcije oko kojih se vode polemičke rasprave o suštini audiovizuelnih igara kao novog medija, odnosno relativno novog oblika naracije koji se iscrpljuje u oslobađanju *vrtočlavog* igrajućeg efekta. Dakle, glavni teorijski problem tiče se odnosa igranja i naracije.<sup>37</sup> Na jednoj strani su tzv. *ludolozi* posvećeni čistim afektiv-

<sup>36</sup> Oliver Grau, isto, str. 30.

<sup>37</sup> Henry Jenkins, cit. delo.

nim, odnosno mehaničkim fenomenima gole igre, a na drugoj – *naratolozi*, koji fenomen komparativno sagledavaju u odnosu igara, čak i kao zasebnog empirijskog „zabrana“, i drugih medija, kakav je film, strip, lepa ili divlja književnost. Vodeći ludolog Espen Arset deklamativno je 2001. godine postavio temelje studija video/kompjuterskih igara na Univerzitetu u Bergenu, a u Kopenhagenu je održana i prva međunarodna konferencija o apostrofiranim fenomenima, sa koje donosimo jedno od zapaženijih izlaganja. Vreme je i promocije prvog broj *Game Studies*, časopisa koji i dan danas donosi najbolje teorijske tekstove o razvoju igara – poput priloga Jana Simonsa, koji izdvajamo.

Šta reći na kraju? Razumljivo je da različite argumentacije nose i različitu specifičnu težinu i nepodudaran smisao, pored ostalog, zato i imaju za osnovu raznolike kriterijume. Umetnička praksa se često čini najjasnijom onima koji je najmanje shvataju. Većina zabavlja da svaki pokušaj odgonetanja složenosti i ambivalentnosti sveta stvaralaštva pretpostavlja – greške, a nepogrešivi su samo oni koji su stvaralački mrtvi. Polovičnim argumentima raspolažu i jedni i drugi, a za nas je najbitnije da su igre posve intrigantan i autohoton medijski fenomen, deo multimedijalne kulture sa specifičnostima posebne vrste, mada njihova audio-vizuelna moć proističe iz interaktivnog procesa medijskog i kulturološkog prožimanja. Zato je neophodno da ludolozi i naratolozi izađu iz zabrana sopstvenih samobmana da bi što lakše tragali za suštinom, od koje se čovek nekada namerno, a nekad nesvesno udaljava, jer teret pravog puta je mnogo teži od dogmatskih staza i bogaza. Trebalo bi razumeti ludologe, neopterećene visokoumnim akademskim paradigmatima i raspravama. Razumemo i njihovu nameru da bi teorije (sa praksom) trebalo usredsrediti na sam mehanički koncept igranja, ali suštinu problema ne možemo pustiti „niz vodu“ da je nosi samo ludička strast, posesivni igrački egzibicionizam. Zabava jeste suština fenomena, ali nemoguće je posve razdvojiti igre od drugih žanrova, kao i jasno razgraničiti razliku između pojmova igra i priča.

Zato sve irelevantne analize naracije u video igrama najpre podrazumevaju sagledavanje spoljašnje i unutrašnje arhitekture prostora, koja celokupnim audiovizuelnim delovanjem/kontrapunktom, maltene, atakuje/deluje na sva naša čula oslobađajući različite vrste (pod)svesnih doživljaja. Igre su tako označile veliku krizu racionalnog pogleda sveta i krizu subjekta; rastakanje linearne vizije sveta i razvoja. Moć današnjih medija ogleda se u tome što konzumiramo ne samo neki predmet ili prizor, nego virtuelnost kao takvu. Video tehnologija, zatim i kompjuterske mašine preobrazile su medije tako da sada u njih možemo, maltene, avatarski i da „uđemo“. Jedna smo od prvih generacija mutanata koja je slobodno zakoračili u virtuelnu stvarnost kao središnji deo *multimedijske kulture*, ili po Oliveru Grau,<sup>38</sup> „u istoriju medija privida i poniranja, uranjanja“.

---

<sup>38</sup> Oliver Grau, isto, str. 12.