

Ragnar Mar Nikulasson

 morkum leiks og listar.

Á mörkum leiks og listar.

Ragnar Már Nikulásson

Grafísk hönnun

Janúar, 2010

Leiðbeinandi: Úlfhildur Dagsdóttir

Efnisyfirlit

Inngangur	5
Gagnvirk list	
<i>Sögulegur bakgrunnur</i>	7
Tölvuleikir	
<i>Sagan rekin</i>	9
Dæmi	13
<i>Heil ævi á fimm mínútum</i>	13
<i>„Unfun“</i>	14
<i>Gagnvirkni kvikmynda</i>	16
Lokaorð	18
Heimildasrká	19

Á einhverjum tímavörðum áttaði ég mig á því að leikir gætu snert tilfinningar fólks. Síðan þá hafa æskuminningar mínar endurspeglast í leikjum mínum.

Shigeru Miyamoto

Notkun tölva við gerð lista hefur skapað aragrúa nýrra möguleika. Ef við ímyndum okkur að hægt sé að aðgreina listgreinar með því að skilgreina ákveðin einkenni þeirra markar stafræn list nýtt upphaf í sögu listrænnar menningar.¹ Með því að virkja stafræna tækni til listsköpunar opnast nýir og spennandi heimar sem hægt er að nýta til listsköpunar. Hægt er að notfæra sér þau tækifæri í nánast hvaða listgrein og stefnu sem er. Þetta umbreytir bæði upplifun áhorfenda verka og býður upp á að verkin nái til mun stærri hóps en áður. Stór partur af þeirri byltingu er flutningur stafrænna gagna í gegnum internetið. Að auki er afar auðvelt að fjölfalda stafræn verk og þess vegna hægt að sýna þau á fleiri stöðum í einu.

Stafræn list er orðin stór partur af nútímamyndlist, en hefur enn ekki verið viðurkennd af hefðbundnum menningarstofnunum, henni er sjaldan safnað og fá dæmi um að tekið sé mið af henni í listasögunni.² Stafræn list hefur þrjár meginrætur að rekja. Fyrir það fyrsta er hægt að rekja hana aftur til listrænna uppspretta á borð við sjónlistar, ljósmyndunar, kvikmyndunar, tónlistar, hljóðlistar og í stærra samhengi arkitektúrs og annarra umhverfistilrauna. Annan uppruna má einfaldlega finna í tækni eins og verkfræði, uppfinningum og þess háttar. Þriðju mikilvægu rót stafrænnar listar er hægt að finna í náttúru- og mannvísindum, aðallega eðlisfræði, líffræði og málfræði.³

Innan þessarar greinar myndlistar rúmast ótal stefnur og enn fleiri listamenn sem móta þær, of margar til þess að skoða hér að einhverju ráði.

Í bók sinni *From Technological to Virtual Art* talar Frank Popper um fyrirbæri sem hann kallar samsetningu. Hann talar um það sem samsuðu listrænna forma og tækni

¹ Oliver Grau, *MediaArtHistories*, MIT Press, 2007, bls. 216.

² Sama rit

³ Frank Popper, *From Technological to Virtual Art*, MIT Press, 2007, bls. 11.

sem mynda þannig blandað tjáningarform.⁴ Þetta tjáningarform er gagnvirkt og gerir áhorfendur að notendum sem geta haft áhrif á verkin og náð dýpra sambandi við þau. Gagnvirknin er sá þáttur sem er einna mikilvægastur í heildinni. Gagnvirknin kallar fram áhugavert listaverk þar sem hvert skipti sem einstaklingur upplifir verkið er einstakt og hver einstaklingur upplifir það á sinn hátt.⁵ Með því að vera þátttakandi í verkinu getur notandinn haft áhrif á gang mála frekar en viðtakandi verks, líkt og þegar horft er á kvikmynd. Er upplifun hvers og eins aldrei sú sama, en þó keimlík. Þetta gerir að verkum að notandinn skapar í raun sína upplifun en er ekki mataður beint af höfundi verksins. Listamaðurinn skapar þannig vettvang fyrir áhorfendur til þess að búa sjálfir til sína eigin upplifun á verkinu.⁶ Hugsanlega mætti flokka þessa sköpun sem á sér stað hjá notendum verka sem ákveðið tjáningarform í sjálfu sér.⁷ Gagnvirkni í listum má skilgreina sem einskonar samtal, samskipti milli notenda og verks, sem gerist í rauntíma með gagnkvæm áhrif. Þetta samtal er orðin stór hluti nútímamenningar.⁸

Þessa samsuðu listforma og tækni má finna í tölvuleikjum. Þar finnum við flestar greinar stafrænna lista samankomnar í einu verki; gagnvirkni, hreyfimyndir, kvikmyndir, teikningar, tónlist og hljóðlist svo eitthvað sé nefnt. Þessum þáttum er blandað saman og skapa þeir þannig andrúmsloft sem gefur leikendum ákveðna upplifun.

Gagnvirk list eða „interactive art“ er einn af undirflokkum stafrænnar listar. Gagnvirka list má meðal annars rekja aftur til þrettánda aldar íslamsks vélabúnaðar, átjándu aldar myndhverfinga á borð við galdraluktir, eða „magic lanterns“, til uppfinninga Marcel Duchamps og hreyfi- og bliklistar sjöunda áratugarins.⁹

⁴ Frank, Pripper *From Technological to Virtual Art*, bls. 46

⁵ Oliver Grau, *MediaArtHistories*, bls. 216.

⁶ Sama rit, bls. 218.

⁷ Joline Blais & Jon Ippolito, *At the edge of art*, Thames & Hudson, 2006, bls. 57.

⁸ Oliver Grau, *MediaArtHistories*, bls. 216

⁹ Sama rit, bls. 46,

Gagnvirk list

Sögulegur bakgrunnur.

Í bók sinni *Kitab fi ma rifat al-hiyal al-bandasiyya* eða *Bók þekkingar um snilldar vélbúnað* frá 1204 - 1206 lýsir Ibn al-Razzaz al Jazari íslömskum uppfinningum fram að þeim tíma. Bókin var án efa merkasta rit síns tíma um þáverandi þekkingu á sjálfvirkum vélbúnaði.¹⁰ Í henni lýsir Ibn al-Razzaz al Jazari vélum á nánast skáldlegan hátt. Hann lýsir uppfinningum nákvæmlega í nokkrum setningum. Eftir það segir hann frá notkun og notagildi vélanna. Meðfylgjandi eru svo nákvæmar teikningar af þeim. Til dæmis lýsir hann einskonar sjálfvirku orgeli sem byggir á því að ílát fyllist af vatni. Þegar ílátið er að fyllast þvingar vatnið lofti út um flautu sem myndar tón. Þegar ílátið er orðið yfirfullt af vatni streymir vatnið yfir í annað ílát af sömu gerð og svo koll af kolli.¹¹ Sjálfvirknin í þessum uppfinningum er ein af grundvallarforsendum tæknilegs jafnt og hugmyndafræðilegs grunns nútímaverkfræði og gagnvirkrar listar.

Raymond Fielding rekur sögu hreyfimyndarinnar í bókinni *A technological history of motion pictures and television: an anthology from the pages of the Journal of the Society of Motion Picture and Television Engineers*. Þar segist hann ekki hafa fundið uppruna hreyfimyndarinnar. Hins vegar vitnar hann í bréf rómverska heimspekingsins Lucretiusar til vinar síns, 100 árum fyrir Krist:¹²

„Do not thou moreover wonder that the images appear to move and appear in one order and time their arms and legs use: for one image disappears and instead appears another arranged in another way, and thus seems each gesture to change; for you must understand that this takes place in the quickest time.“¹³

¹⁰ Oliver Grau, *MediaArtHistories*, bls. 163.

¹¹ Sama rit, bls. 171.

¹²Fielding, Raymond, *A technological history of motion pictures and television: an anthology from the pages of the Journal of the Society of Motion Picture and Television Engineers*, University of California Press, 1979, bls. 1

¹³Titus Lucretius Carus, John Godwin, *Lucretius De Rerum Natura IV*, Aris & Phillips, 1986, bls. 1.

Hreyfimyndir eru afar mikilvægur þáttur gagnvirkra verka. Notandi gefur frá sér skilaboð með einum eða öðrum hætti og verkið bregst við með hreyfingu, hljóði, o. s. frv..

Hreyfimyndin sem slík var ekki fundin upp í einum grænum. Hún á sér, líkt og flest athyglisverð afrek marga forvera sem reynt hafa við hið erfiða vandamál að skrásetja og endurskapa hreyfingu.¹⁴ „Fyrsta hreyfimyndataekið sem vitað er um nefnist zoetrope, eða lífsins hjól. Þó uppruni þess sé gleymdur og grafinn gæti þetta vel verið tækið sem Lucretius skrifaði um. Það er venjulega búið til úr pappírshólki. Inn í hólkinn er skissum af mismunandi stigum hreyfingar raðað í tímaröð. Með því að snúa hólknunum í hringi og horfa á myndirnar í gegnum göt á honum, fær maður á tilfinninguna að hluturinn hreyfist.“¹⁵

Uppruni myndvörpunar er gleymdur. Við þekkjum hins vegar eina tækni, sem á sennilega heima mjög snemma í þróunarferlinu. Fyrir um tvö þúsund árum þróuðu Kínverjar aðferð til þess að varpa myndum af bronsspeglum á vegg. Speglnir, sem kölluðust galdraspeglar, notuðust við sólarljós til þess að varpa myndunum. Myndin var sú sama og speglunin aftan í spegilinn, honum var lýst sem gegnsæum. Samskonar speglar voru seinna framleiddir í Japan, þar sem þeir voru notaðir til trúariðkunar.¹⁶

Á átjándu öld var fundin upp aðferð til þess að varpa máluðum myndum á vegg. Uppfinningin var kölluð „magic lantern“, eða galdralukt. Myndirnar voru örsmáar og afar erfitt að búa þær til. Margar tegundir galdralukta voru þróaðar og var tæknin vinsæl allt fram á tuttugustu öldina.¹⁷ Þróun ljósnæmnar filmu fyrir myndavélar gerði að verkum að fljótlega upp úr 1880 var kvikmyndavélin, eins og við þekkjum hana í dag, komin til sögunnar. Hún kallaði á þróun sýningarvéla sem fylgdu fast í kjölfarið.¹⁸ Kvikmyndin varð einn stærsti tjáningarmiðill tuttugustu aldarinnar.

¹⁴Fielding, Raymond, *A technological history of motion pictures and television*, bls. 1.

¹⁵ Sama rit, sama stað.

¹⁶ Sama rit, sama stað.

¹⁷ Stephen Herbert, *A History of Pre-Cinema, Volume 1*, Routledge, 2000, Inngangur

¹⁸ Sama rit, sama stað.

Tölvuleikir

Sagan rakin

Í heimi sem fer minnkandi og þar sem hraðinn verður sífellt meiri hefur fólk minni tíma til njóta lífsins gæða. Líttill tími gefst í að stunda útiveru eða einfaldlega að lesa bók. Hver sekúnda er farin að skipta miklu máli. Tölvuleikir eru því orðnir fýsilegur kostur til afþreyingar fyrir marga. Hægt er að spila leiki nánast hvar og hvenær sem er.

Erfitt er að skilgreina tölvuleiki sem fyrirbæri. Til eru margar tegundir leikja, allt frá afar frumstæðum tvívíðum leikjum til flókinna þrívíddarleikja sem skarta eigin heimi og eru spilaðir af mörg þúsund manns í einu. Tölvuleikir eiga margt sameiginlegt með gangvirkum listum. Þeir sækja uppruna sinn á svipaðar slóðir og er í raun erfitt að sjá hvar leikurinn endar og listin byrjar.

Þegar leikjahönnuðurinn Greg Costikyan tók við verðlaunum á *Game Developer's Choice Awards 2007* bað hann viðstadda að ímynda sér tuttugustu og fyrstu öld þar sem tölvuleikir væru aðallistformið, líkt og kvikmyndir voru á tuttugustu öldinni og skáldsögur á þeirri nítjándu; þar sem bestu leikjunum væri réttilega hrósað sem sköpun sálar mannsins¹⁹ Í dag er fyrsti áratugur þessarar aldar liðinn og á þessi spádómur enn langt í land með að rætast. Hins vegar er mikil flóra í tölvuleikjaiðnaðinum í dag og mikil fjölbreytni í leikjum. Leikir eru meðal annars notaðir til að segja sögur og hafa það fram yfir kvikmyndir að viðtakandi sögunnar er jafnframt virkur þáttakandi í henni. Hann hefur þess vegna vald yfir gangi hennar og útkomu.

„Leikir, skapandi form eldra en menningin sjálf, sem hefur samkvæmt Johan Huizinga, þjónað mannkyninu á afar fjölbreyttan hátt. Til skemmtunar, fræðslu, æfinga, til þess að leysa úr ágreiningi, til helgisíða og tjáningar. En það var ekki fyrr en á tuttugustu öldinni að leikir og upplifunin af ástundun þeirra fóru að vera

¹⁹ Greg Costikyan, <http://www.costik.com/weblog/2007/03/maverick-acceptance-speech.html>, March 10, 2007

viðurkenndir sem listform... The Art History Of Games leitar leiða til þess að skýra frekar mikilvægi leikja sem listforms.²⁰

Yfirlýsingin hér fyrir ofan kemur frá þeim Ian Bogost, Michael Nitsche and John Sharp. Þeir standa fyrir ráðstefnu sem nefnist *The Art History Of Games*. Þar kemur saman áhugafólk um tölvuleiki, listrænt gildi þeirra og þær áttir sem mögulegt væri að þróa þá í.

Margar kenningar eru uppi um hvað marki upphaf tölvuleikja. Ein elsta hönnun tölvuleikja er frá árinu 1947, en þá hönnuðu þeir Thomas T. Goldsmith og Estle Ray Mann afar einfalda leiki sem hægt var að spila á frumstæðum skjám.²¹ A. S. Douglas er hinsvegar oft nefndur sem faðir tölvuleikja, en árið 1952 hannaði hann tölvuleik sem nefnist OXO. Þessi leikur er grafísk útgáfa af myllu, þ. e. níu reitir sem leikmenn setja ýmist X eða O í og er takmarkið að ná þremur í röð. Douglas hannaði leikinn til að styðja við rannsóknarverkefni sitt.²²

William A. Higinbotham er einnig oft gefinn titillinn „faðir tölvuleikja“. Hann vann í *Brookhaven National Laboratory* í New York, þar sem hann hafði aðgang að frumstæðum tölvum. Þessar tölvur höfðu lítinn skjá sem gat sýnt sínusbylgjur. Þær voru ætlaðar til þess að reikna út brautarferil eldflauga og aftákna dulkóða. Higinbotham smíðaði ásamt Robert V. Dvorak leikjakerfi sem þeir kölluðu *Tennis For Two*. Tölvun sýndi einfaldaðan tennisvöll á hlið og bolta sem ferðaðist yfir net á milli enda skjásins. Tveir stýripinnar voru notaðir til þess að stjórna í hvaða átt boltanum var skotið. Þetta er eitt af fyrstu dæmum um rafræna leiki sem teikna grafik á skjá.²³

Árið 1961 hannaði hópur nema við MIT leikinn *Spacewars*. Í leiknum stjórna tveir leikmenn hvor sínu geimskipi. Fyrir miðju skjásins er svarthol sem myndar þyngdarafli. Leikendur reyna að koma hvor öðrum fyrir kattarnef með því að skjóta eldflaugum hvor í annan. Þessi leikur var hannaður fyrir nýstárlegri tölvu en fyrr nefndir

²⁰ Ian Bogost, Michael Nitsche and John Sharp, <http://arthistoryofgames.com/> January 7th, 2010

²¹ Glen Creeber, Royston Martin, *Digital cultures: understanding new media*, Open University Press, 2008, bls. 76.

²² Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca, *Understanding video games: the essential introduction*, Taylor & Francis, 2008, bls. 50.

²³ Sama rit, sama stað.

leikir. Þessar tölvur voru mun algengari og var leikurinn *Spacewars* þess vegna fyrstur til þess að ná mikilli dreifingu.²⁴

Tölvuleikjaiðnaðurinn fór samt sem áður ekki á skrið fyrr en eftir 1972, þegar fyrirtæki Nolan Bushnell, *Atari*, gaf út sinn fyrsta spilakassaleik. Leikurinn nefnist Pong og er byggður á leiknum *Tennis For Two* sem nefndur var hér fyrir ofan. Pong varð fyrsti leikurinn til að slá í gegn og halda því margir að hann sé fyrsti tölvuleikurinn. Eftir að Pong kom til sögunnar fóru hjól tölvuleikjaiðnaðarins að snúast og var *Atari* leiðandi á markaðnum. Árið 1980 gaf *Atari* út nýja gerð af tölvum sem hægt var að tengja við sjónvarp og færði þannig upplifunina heim í stofu. Sama ár varði bandarískur almenningur fimm milljörðum dala í spilakassa. Á þessum tíma var markaðshlutdeild *Atari* um 80% og óx það því hraðast allra fyrirtækja í Bandaríkjunum.²⁵

Þegar tölvur urðu öflugri og ódýrari í framleiðslu jukust möguleikar á margmiðlun í tölvuleikjum svo um munaði. Geta tölva til hljóð- og myndvinnslu varð meiri og það sem hægt var að framkalla með tölvum varð æ fjölbreyttara.

Í dag er framleiðsla tölvuleikja mikil og er meginþorri þeirra leikja sem framleiddir eru aðallega hugsaður til afþreyingar. Þessir leikir eru að stórum hluta framleiddir af stórfyrirtækjum sem hafa gróða að markmiði. Tölvuleikjaiðnaðurinn fer stækkandi og er velta hans mikil á ári hverju. Þegar svona miklir peningar eru í húfi er lítið svigrúm fyrir tilraunir. Þess í stað reyna stóru fyrirtækin að gera leiki sem seljast sem mest. Þessi stefna smitar út frá sér inn í litlu leikjafyrirtækin. Sjálfur hef ég reynslu af því hvernig markaðsrannsóknir stjórna beinlínis útkomu leikja. Það er of mikið lagt upp úr því að miða á ákveðna markhópa með ákveðnum tegundum leikja.

Í grein sem skrifuð er af starfsfólki lítils leikjaframleiðanda, sem nefnist *Tale Of Tales*, fjalla greinarhöfundar um það hvernig þau vilji verða minna háð peningum, velgengni og magni en einblína frekar á gæði verka sinna. Undir það félli að auka aðgengi að þeim. Greinarhöfundar tala um að þrýstingur frá meginstraumi leikjaiðnaðarins geti auðveldlega fengið fólk til þess að minnka gæði leikjaframleiðslunnar, sem væri aðeins gert til þess að ná til tiltekinna markhópa. Þar

²⁴ Roy A. Allan, *A history of the personal computer: the people and the technology*, Allan Publishing, 2001, bls. 44.

²⁵ Gisella Bisson, (6 ágú 1984), *Atari: From Starting Block To Auction Block*, *InfoWorld*, Vol. 6, (No. 32), bls. 52.

segir að hægt væri að fínstilla leikina til þess að höfða til hörðustu leikjaspilara, en það væri á kostnað annarra sem þau gætu einnig viljað ná til.²⁶

Tölvuleikir hafa staðnað í þróun. Þeir hafa komið sér þægilega fyrir sem skemmtun sem nærir barnið innra með okkur. Á meðan sveltur þroskaði hlutinn. Það er þörf á miðli sem getur hjálpað okkur að glíma við óreiðu nútímans. Gagnvirkir, ólínulegir og skapandi eiginleikar tölvutækni bjóða upp á slíkan miðil. En tölvuleikir hafa tekið tæknina í gíslingu. Það er tími til kominn að frelsa miðilinn og næra hungursnauð hjörtu okkar og huga. Við höfum tæknina. Við höfum viljann. Svo byrjum að vinna!²⁷

Til þess að finna tilraunakennda leiki er gott að skoða grasrótina, þar sem fólk hannar leiki af ástríðunni einni saman. Þessir leikir eru eins misjafnir og þeir eru margir og er ekki hægt að kalla þá alla listaverk. Hugsanlega má þó halda því fram að nokkrir þeirra séu það. Sumir þessara leikja eru meðvitað skapaðir sem listaverk og ættu þess vegna strangt til tekið að flokkast sem slík. Það er engin spurning hvort tölvuleikir hafi listræna þætti í sér, spurningin er hins vegar fyrir mína parta; getur leikur verið list?

Hér á eftir verða tekin tvö dæmi um „leiki“ og eitt um gagnvirka kvikmynd. Reynt verður að brúa bilið þar á milli, eða milli leikja og listar.

²⁶ www.tale-of-tales.com, bíð eftir svári um höfund.

²⁷ <http://arthistoryofgames.com/>, bíð eftir svári um hver skirfaði þetta.

Dæmi

Heil ævi á fimm mínútum

Passage er leikur eftir Jason Rohrer. Leikurinn var gefinn út 13. desember 2007. Hann er 100 sinnum 16 pixlar á stærð, sem er afar lítil upplausn fyrir tölvuleik. Oft er bent á hann sem dæmi um leik sem hægt sé að kalla list.

Leikurinn býður leikendum upp á að upplifa heila ævi á fimm mínútum. Leikendur stjórna karlkyns persónu sem höfundurinn byggir lauslega á sjálfum sér. Leikurinn er afar einfaldur; persónan getur ferðast í fjórar áttir, áfram, aftur, upp og niður, en ferðast á sama tíma áfram í tíma. Snemma í leiknum standa leikendur frammi fyrir ákvörðun; í vegi fyrir þeim stendur kona sem Rohrer byggir á eiginkonu sinni. Hægt er að velja hvort gengið er til hennar og verja þannig því sem eftir er af lífinu með henni, eða forðast hana og fara í gegnum leikinn sem piparsveinn. Til þess að safna stigum er tvennt í stöðunni. Annars vegar er hægt að ganga til hægri og þá er betra að hafa konuna með sér því þá tvöfaldast stigasöfnunin. Hinsvegar er hægt að fara niður og leita að fjársjóðskistum í vöfundarhúsi. Þá er betra að vera einn á ferð, því það er erfiðara að komast inn þrönga ganga ef konan er meðferðis.

Rohrer, sem er giftur tveggja barna faðir sagði í viðtali við *The Wall Street Journal*: „það hefur sína kosti og galla að eiga fjölskyldu og að hafa annað fólk nálægt sér í lífinu. Þú verður að vera tilbúinn til málamiðlunar. Þú missir af ákveðnum hlutum þegar þú gerir það, en upplifir aðra í staðinn.“²⁸

²⁸ AARON RUTKOFF, *The Game of Life: Players Get Married, Age In Five-Minute Indie Game*, *The Wall Street Journal Online*, January 25, 2008, <http://online.wsj.com/article/SB120034796455789469.html>

Sama hvaða leið er valin í *Passage* endar leikurinn alltaf eins: persónan deyr. Þessi dauði er ekk eins og í mörgum öðrum leikjum, þar sem persónan deyr aftur og aftur en stendur að lokum uppi sprellifandi sigurvegari, heldur deyr persónan í *Passage* einungis einu sinni og dauðinn er óhjákvæmilegur. Persónan eldist á fimm mínútna líftíma sínum; hár hennar gránar og fellur svo af að mestu leyti áður en hún endar lífið sem hokið og hægfara gamalmenni. Eftir stendur legsteinn og yfir honum lítur stigataflan heldur ómerkilega út. Það er eins og stigin skipti engu máli, því þegar að öllu er á botninn hvolfi deyr maður alltaf á endanum. Stigin eru þó nauðsynlegur þáttur svo hægt sé að flokka leikinn sem leik yfir höfuð. Eða hvað? Leikurinn hefur ekki sömu spennuáhrif á leikanda og leikir hafa verið þekktir fyrir í gegnum tíðina og er því erfðara fyrir fólk að kunna að meta hann. „Fólk hefur skrifað að *Passage* sé fyrsti tölvuleikurinn sem hefur fengið það til þess að gráta“, segir Rohrer. „Það er nákvæmlega það sem ég var að reyna að ná fram.“²⁹

Þennan leik vilja margir kalla listaverk. Hugsanlega er það réttlætlanlegt vegna þess að það gerir höfundurinn líka. „*Passage* óx út frá þeirri hugmynd að manneskja gæti séð allt lífið framundan þegar hún væri ung og alla sína fortíð þegar hún væri orðin gamalmenni,“ útskýrir Rohrer.³⁰ Leikurinn hefur alla burði til þess að vera kallaður tölvuleikur í hefðbundum skilningi. Notandinn hefur tilgang í leiknum, sem er að safna stigum. En höfundur leiksins reynir að gera eins lítið úr þeim þætti og hann getur, hugsanlega til þess að má út mörkin á milli leikjar og listar.

„*unfun*“

Graveyard er leikur hannaður af Auriea Harvey og Michaël Samyn. Hann er þrívíddarleikur með föstu sjónarhorni; myndavélin sem horft er í gegnum eltir persónuna einungis úr einni átt og snýst hvorki né hreyfist til hliðar.

Í leiknum stjórna notendur gamalli konu sem leggur leið sína í kirkjugarð. Henni er stýrt upp stíg í garðinum í átt að bekk. Hún gengur afar hæglamalega upp stíginn og er lengi að komast á leiðarenda þó svo að leiðin sé afar stutt. Þegar komið er að bekknum

²⁹ Sama grein, sama stað

³⁰ Sama grein, sama stað

getur konan sest á hann og fer þá lag að hljóma. Lagið fjallar um líf konunnar, eins konar endurminningar hennar sem hún upplifir á meðan hún fylgist með fuglum í garðinum. Til þess að hætta í leiknum er gengið aftur til baka að hliði garðsins. Ekkert annað gerist í leiknum.

Í *Graveyard* er gengið skrefinu lengra en í *Passage* sem talað var um hér áðan. Höfundar leiksins hafa kastað öllum reglum hefðbundinna leikja til hliðar. Ekki eru gefin stig í leiknum. Hann byggir á upplifuninni einni. Ákveðið andrúmsloft er til staðar líkt og í öðrum leikjum en það virkar sterkara í þessum leik en mörgum öðrum. Hér eru mörk leikjar og listar farin að mást út. Í *Graveyard* er ekkert takmark, hægt er að ráfa um garðinn og skoða hann, en í raun er lítið annað hægt að gera. Upplifunin minnir einna helst á að skoða málverk en ekki að spila leik, eins og einn höfunda leiksins segir sjálfur.³¹ Þessa reynslu mætti í raun kalla óskemmtun. Thomas Grip talar um fyrirbærið óskemmtun eða „unfun“ í grein sinni *How Gameplay and Narrative Kill Meaning in "Games"*. Þar ræðir hann um það hvernig það getur aukið áhrif leikja til muna að vinna þá útfrá hugmyndinni „unfun“.

Hefðbundnir leikir hafa markmið sem notandinn þarf að ná. Þessi markmið eru kölluð „gameplay“ og taka þau á sig hinar ýmsu myndir.³² Ein þeirra er stigasöfnun í fyrr nefndum leik. Þessi markmið eru kjarni leikjagerðar, en þau hafa sína galla. Þau gera það að verkum að upplifun notenda beinist helst að ákveðnum verkefnum sem eiga það oft sameiginlegt að stöðva notendur í ferlinu: ef þau ekki eru kláruð komast notendur ekki lengra í leiknum. Þetta hefur þau áhrif í för með sér að minnka til muna upplifun fólks á öðrum þáttum leikjarins.³³

Velta má fyrir sér hvort leikurinn *Graveyard* sé leikur yfir höfuð. Þeirri spurningu var kastað fram hér áðan hvort stigapátturinn í leiknum *Passage* væri það eina sem gerði hann að leik. Hugsanlega, en leikir hafa marga aðra sameiginlega þætti sem afar erfitt er að skilgreina. Til dæmis er þeim stjórnað af notenda/um með einum eða öðrum hætti. Til eru fyrirbæri sem eiga það sameiginlegt með leikjum en flokkast hins vegar tæplega undir leiki.

³¹ Michaël Samyn, <http://tale-of-tales.com/TheGraveyard/>, 21. Jan. 2010

³² Thomas Grip, <http://frictionalgames.blogspot.com/2010/01/how-gameplay-and-narrative-kill-meaning.html>, 18. Jan. 2010.

³³ Sama grein, sama stað.

Gagnvirkni kvikmynda

„Ímyndið ykkur nýútbúna dramatíska upplifun sem breytist eftir ykkar eigin höfði. Ímyndið ykkur dýnamískar persónur sem bregðast við, reiðast, hlæja, eða verða jafnvel ástfangin af ykkur. Gagnvirk sögusögn er listrænn heilagur gralur okkar miðils. Hún hefur leitað á flest okkar og jafnvel stolið áratugum frá nokkrum af okkar klárustu hugsuðum [...] Áfangastaður okkar er engu nær nú en þegar við byrjuðum að berjast við þessa vindmyllu fyrir um þrjátíu árum síðan. En þegar lítið er til baka kemur í ljós að hugsanlega vorum við þegar komin á áfangastað. Kannski vorum við þar allan tímann.“³⁴

Hér er Rohrer að tala um tölvuleiki. En þessar lýsingar hans á dýnamískum persónum eiga frekar við annan miðil, sem er þó náskyldur tölvuleikjum og byggir að miklu leyti á sömu hugmyndafræði; gagnvirkni kvikmynda.

Office Voodoo er gagnvirk kvikmynd sem sett er upp sem innsetning. Söguþráðurinn í myndinni er ekki línulegur líkt og í hefðbundnum kvikmyndum. Hann er

³⁴ Jason Rohrer, *Interactive Storytelling is our Project Xanadu*, arthisrotyofgames.com,

eilíf hringrás myndbrota sem mynda verkið. Þetta söguform er nýstárlegt og brýtur í bága við aristótelískar hugmyndir um byrjun, miðju og enda.³⁵ *Office Voodoo* vann verðlaun á *The Montréal New Media Award* árið 2003 fyrir að vera brautryðjandi á sviði ólínulegrar sögusagnar. Gagnvirkni í kvikmyndum er form sem Michael Lew, höfundur *Office Voodoo*, hefur mikinn áhuga á. Myndin þarfnast áhorfenda og stjórnun þeirra til þess að raða saman myndbrotum og mynda þannig eina heild.

Myndin fjallar um tvær persónur sem vinna saman á skrifstofu. Þar sinna þau hverdagslegum störfum með mismiklum áhuga. Myndin er sýnd inni í litlum klefa smíðuðum úr timbri. Klefinn er þannig gerður að tvær manneskjur komast naumlega fyrir í honum þannig að snerting myndast milli áhorfendanna sjálfra. Í klefanum er svo eitt sjónvarp sem myndin er sýnd á, tvær voodoo brúður og sími. Hægt er að hringja í persónur myndarinnar í gegnum símann. Það ýtir undir þá tilfinningu áhorfendans að persónur myndarinnar séu raunverulegar. Brúðurnar tákna hvor sína persónu í myndinni. Þær virka eins og stýripinnar fyrir persónurnar, líkt og í tölvuleikjum. Með því að annaðhvort hrista eða kreista brúðurnar hefur áhorfandinn áhrif á líðan persónunar í myndinni. Ef brúðan er kreist fast fer persónan að daðra, ef hún er kreist laust einbeitir hún sér að vinnunni.

Í línulegri kvikmynd er tekið upp mikið af efni fyrir myndina, en á endanum fer það fyrir klippara sem velur hvað verður notað til þess að skapa ákveðið andrúmsloft. Í *Office Voodoo* eru öll þessi myndbrot til staðar og er það áhorfandinn sem ákvarðar samsetningu þeirra með því að handleika brúðurnar. Þegar áhorfendur komast í tæri við gagnvirka kvikmynd með breytanlegum söguþræði, er algengt að fyrstu viðbrögð fólks séu þau að láta persónurnar gera allt sem það hefur dreymt um að sjá í sjónvarpi. *Office Voodoo* spilar inn á þessa draumóra fólks í mjög svo bókstaflegum skilningi. Með því að leyfa fólki að stýra persónunum í öllu frá depurð og sorg yfir í villt kynlíf. Upp kemur siðferðislegt vandamál hjá áhorfendum myndarinnar³⁶. Þeir bera sjálfir ábyrgð á því hvað hendir persónur myndarinnar. Og með því að láta hvern áhorfenda stjórna ákveðinni persónu með ákveðinni voodoo-brúðu kemur áhugavert fyrirbæri í ljós. Það er sjaldgæft að sjá áhorfendur *Office Voodoo* fara hjá sér þegar þeir sjá hegðun persóna myndarinnar.

³⁵ Michael Lew, Concept, <http://alumni.media.mit.edu/~lew/research/voodoo/>

³⁶ Sama grein, sama stað

Áhorfandinn stýrir ferðinni og endurspeglar atferli persónunnar löngun áhorfandans sjálfs.

Þessi sjálfsspeglun fólks í ímynduðum persónum fyrirfinnst í hefðbundnum tölvuleikjum og þá sérstaklega í leikjum sem gera út á persónusköpun. Þessi tegund leikja nefnist „role-play“ leikir. Notendur dýfa sér í annan heim. Þessi dýfing er vegur frá einni andlegri tilvist til annarrar. Tilfinningaleg þáttaka notenda í því sem gerist í þessum ímyndaða heimi verður mikil. Þetta á einnig við um *Office Voodoo*. Margir af áhorfendum myndarinnar þurftu einfaldlega að líta undan þegar ákveðin atriði spiluðust. Þó að myndin sé ekki tölvuleikur í hefðbundnum skilningi á hún þó margt sameiginlegt með þeim.

Lokaorð

Stafræn list hefur víkkað sjóndeildarhringinn þegar kemur að sköpun. Möguleikarnir virðast engan enda taka. Þróun tölvuleikja hefur tekið stakkaskiptum í gegnum tíðina. Hún byrjaði með því að hefðbundnir leikir voru endurskapaðir á tölvutæku formi og ekki sér fyrir enda hennar, möguleikarnir virðast ótakmarkaðir. En stöðnun í þróun leikja er staðreynd sem er nauðsynlegt að horfast í augu við. Þeir sem eru hvað róttækastir í leikjahönnun í dag gætu virðst listrænni en aðrir við fyrstu sýn, en leikir þeirra gætu þótt hverdagslegir eftir nokkur ár.

Hvort hægt sé að flokka tölvuleiki sem list er ekki ljóst. Mörkin á milli gagnvirkra leikja og gagnvirkrar listar eru óskýr eins og svo mörg önnur tilbúin mörk. Með dæmunum hér að ofan var reynt að brúa bilið yfir þessi mörk. Leikirnir sem eru á jaðrinum hafa upp á margt að bjóða fram yfir hefðbundna leiki. Þeir gefa notendum sínum tækifæri á upplifun sem þeir komast einfaldlega ekki í tæri við í öðrum leikjum. Í því felst meðal annars að þessir leikir einblína á fagurfræði frekar en skemmtanagildi. Þannig geta þeir náð fram sterkari áhrifum á notendur sína.

Á endanum skiptir það svo sem ekki öllu máli hvað hlutirnir eru kallaðir, list eða leikur. Þessar vangaveltur hafa verið uppi í langan tíma og eiga væntanlega ekki eftir að hverfa af sjónarsviðinu á næstunni. Eins og með svo margt annað veltur þetta á misjöfnum skoðunum fólk á því hvað er túlkað sem list og hvernig. Framþróun leikja og

sókn þeirra á ný og spennandi mið er hins vegar af hinu góða. Það er alltaf gott að storka hinum hefðbundnu leiðum og hugsa út fyrir staðnaðar hugmyndir ríkjandi stefna í þjóðfélaginu. Því er eins farið með tölvuleiki og allt annað í kringum okkur. Ég sé fyrir mér framtíð þar sem nýjar hugmyndir varðandi gagnvirka miðla eiga eftir að vera leiðandi þáttur bæði í listum og menningu okkar í heild sinni. Þannig munu þær gjörbylta því hvernig við upplifum listaverk og jafnvel hvort annað.

Heimildaskrá

Allan, Roy A., *A history of the personal computer: the people and the technology*, Allan Publishing, 2001

Bisson, Gisella, (6 ágú 1984), *Atari: From Starting Block To Auction Block*, *InfoWorld*, Vol. 6, (No. 32) ath frágang

Bogost, Ian, Michael Nitsche and John Sharp, <http://arthistoryofgames.com/>, 7. Jan. 2010.

Costikyan, Greg, <http://www.costik.com/weblog/2007/03/maverick-acceptance-speech.html>, March 10, 2007

Creeber, Glen, Martin, Royston, *Digital cultures: understanding new media*, Open University Press, 2008

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca, *Understanding video games: the essential introduction*, Taylor & Francis, 2008

Fielding, Raymond, *A technological history of motion pictures and television: an anthology from the pages of the Journal of the Society of Motion Picture and Television Engineers*, University of California Press, 1979

Grau, Oliver, *MediaArtHistories*, MIT Press, 2007

Herbert, Stephen, *A History of Pre-Cinema, Volume 1*, Routledge, 2000

Lew , Michael, Concept, <http://alumni.media.mit.edu/~lew/research/voodoo/>

Popper, Frank, *From technological to virtual art*, MIT Press, 2007

Rutkoff , Aaron, *The Game of Life: Players Get Married, Age In Five-Minute Indie Game*, <http://online.wsj.com/article/SB120034796455789469.html>

Samyn, Michaël, <http://tale-of-tales.com/TheGraveyard/>, 21. Jan. 2010

Willis, Holly, *DIGITAL UNIVERSE: With L.A. at its center*, 27. Okt. 2005,
<http://www.laweekly.com/2005-10-27/news/digital-universe/>