



UDK 7.038.53

DOI 10.51937/Amfiteater-2024-2/68-89

Povzetek

Članek izhaja iz teorije video iger Alexandra R. Gallowaya. Gre za analizo medija, utemeljenega v akcijah, in njegovih specifik. Igrske akcije sistema igre izvajata upravljavec in stroj, odvijajo pa se tako v diegetskem kot nediegetskem prostoru igre. S tem je Galloway pokazal na razsežnosti igranja, ki se izmikajo zgolj naratološkimi pristopom, in posebno pozornost namenil učinkom stroja. Njegovo interpretacijo novomedijskih umetniških del, predvsem modificiranih video iger in net.arta, skozi optiko igrskih akcij besedilo nadgradi z analizami novomedijskih umetniških del Sreča Dragana, s čimer se odpira vprašanje univerzalnosti Gallowayevega analitičnega modela za razumevanje novomedijskih kulturnih objektov dve desetletji kasneje in v povezavi z novimi tehnološkimi platformami mešane resničnosti. Izkaže se, da so štirje tipi igrskih akcij učinkovit pripomoček za spoznavanje delovanja novomedijskega umetniškega dela ter osnova za njegov natančni opis, ki lahko služi pri trajnostnem ohranjanju in prihodnjih rekonstrukcijah te vrste nestabilnih umetnosti.

Ključne besede: študiji video iger, novomedijska umetnost, nadgrajena resničnost, igrska akcija, diegeza, vmesnik, Alexander R. Galloway, Srečo Dragan

Narvika Bovcon je profesorica za video in novomedijsko umetnost, poučuje na Fakulteti za računalništvo in informatiko ter kot zunanja sodelavka na Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje Univerze v Ljubljani. Njena raziskovalna področja so uporabniški vmesniki za razstave na interaktivnih spletnih platformah ter v okoljih virtualne in povečane resničnosti, teorija in praksa novomedijske umetnosti, vizualizacija informacij ter digitalna humanistika. Od leta 2016 je glavna in odgovorna urednica revije *Likovne besede*.

narvika.bovcon@fri.uni-lj.si

Narvika Bovcon

Fakulteta za računalništvo in informatiko, Univerza v Ljubljani

1. Uvod¹

Besedilo najprej predstavi, v nadaljevanju pa tudi z analizami preizkusi ugotovitve iz knjige *Teorija video iger: eseji o algoritemski kulturi* (2005) Alexandra R. Gallowaya, ki je leta 2011 izšla tudi v slovenskem prevodu.² Kljub temu da Galloway predmet svoje obravnave določi kot »zgodovinsko in materialno zamejen kulturni objekt, sestavljen iz računalniške naprave in igre, ki jo na njej izvaja programska oprema« (21) – gre za množični medij video igre (to je krovni izraz za vse vrste interaktivnih elektronskih iger; arkadnih, konzolnih in računalniških) od sedemdesetih let 20. stoletja do novega tisočletja –, o video igrah razmišlja tudi širše, in sicer kot o nosilcih algoritemske kulture in njihovi povezavi z umetniškimi intervencijami v medij. Danes se je tehnološka podstat video iger spremenila in je treba upoštevati tudi igre na mobilnih zaslonih napravah, ki se povezujejo z realnim prostorom prek postopkov lociranja v mešani resničnosti, pomembne so specifične celotelesnega vstopanja v igranje v virtualni resničnosti (npr. s tehnologijo Oculus in podobnimi), kot posebna vrsta se kažejo večuporabniške omrežne igre in srečanja udeležencev v digitalnih skupnostih t. i. metaverzov. Na Gallowayevi analizi reprezentativnega obdobja enouporabniških³ video iger je mogoče graditi analizo novejših oblik igranja, saj poda nekaj ključnih uvidov: razjasni razmerja med akcijami, ki poganjajo igro, med vlogo stroja in igralca v kibernetskem sistemu, pokaže na številne tehnološke vmesnike, ki tvorijo plasti video igre, in zameji diegetski⁴ prostor igre kot zgolj eno

1 Besedilo je nastalo v okviru raziskovalnega projekta J7-3158 *Trajnostna digitalna hramba slovenske novomedijske umetnosti*, ki ga financira ARIS.

2 Avtorjev kritični pogled na svoje zapise izpred šestih let – gre za čas, v katerem se je intenzivno raziskovalo video igre – v predgovoru slovenske izdaje je bil neke vrste sprožilec za ponovni premislek uporabnosti njegove teorije v tem besedilu dvajset let kasneje. Besedilo pristopa k obravnavi novomedijskih kulturnih objektov v zgodovinski perspektivi, pri čemer uporablja predmete obravnave in njihove sočasne teoretske refleksije kot povezane dokumente obdobja, v katerem so nastajali, ter jih razume v funkciji ohranjanja izvorno digitalne kulturne dediščine.

3 Enouporabniška video igra kot enouporabniški kibertekst se temeljno razlikuje od večuporabniškega, saj gre za gradnjo digitalnih skupnosti (prim. Vaupotič 163–164). Razliko je opisal npr. Espen Aarseth v knjigi *Cybertext* (1997).

4 Diegeza (*diegesis*) ima starogrški izvor, pri Aristotelu se nanaša na pripovedovanje zgodbe v mitih (*epos*) v nasprotju z dramo, ki uprizarja dogajanje. V Platonovi *Republiki* je diegeza, dejavnost pesnikov, umetnikov in retorjev, ki svoje predmete ustvarjajo, izdelujejo, kritizirana kot dejavnost pretvarjanja, nevednosti, zavajanja in neresnice, v nasprotju z dejavnostjo filozofov, ki skozi diskusijo (*dialegethai*) zgolj odkrivajo resnico (prim. Griswold). V literarni vedi ima naratologija dolgo tradicijo, ki se razvija okoli pojma naracija, medtem ko se pojem diegeza uveljavi predvsem v filmski teoriji, kjer označuje premik od pripovedovanja zgodbe kot v romanu k posredovanju dogajanja z medijskospecifičnimi sredstvi filma. Film

od sestavin igranja oz. dogajanja, hkrati pa upošteva uveljavljene filozofske teorije o igrah kot posebni človekovi dejavnosti. V splošnem bi igro lahko definirali takole: »Igra je s pravili določena dejavnost, v kateri si igralci prizadevajo doseči nek cilj« (56). Galloway se analize video iger loteva celovito in konkretno, njegov opis zajame vse plasti delovanja tega medija. Njegove ugotovitve lahko strnemo v tri ključne točke: video igre so sestavljene iz akcij; obravnava jih kot sistem, v katerem delujeta dva akterja, poleg človeka je akter tudi stroj; diegeza igre pa ne zajema vseh akcij, ki se izvajajo med potekom igre, enako pomembne so tudi nediegetske akcije. Galloway v koordinatnem sistemu dveh osi upravljaivec – stroj in diegetsko – nediegetsko v vsakem kvadrantu prepozna poseben tip akcije. Njegov sistem se pokriva z analizo interaktivne fikcije Nicka Montforta, ki z »ukazi« poimenuje diegetske akte upravljavca, z »direktivami« nediegetske, »odzivi« so diegetski akti stroja, »poročila« pa nediegetski (35, opomba 9; prim. Montfort). Galloway vsakega od štirih tipov igrske akcije poveže z uveljavljenimi filozofskimi in antropološkimi teorijami igre ter s kulturnimi študiji, ki igro interpretirajo kot kulturni objekt. S tem se njegova na prvi pogled izrazito formalistična analiza umešča v širok spekter tradicij humanističnih raziskav. Na drugi strani Galloway v interpretacijah posameznih artikulacij medija video iger uporablja koncepte remediacije in medijske analize, ukvarja se z vmesniki med človekom in računalnikom, s čimer se njegova teorija razpira tudi v smeri raziskav načrtovanja uporabniških vmesnikov.

V besedilu bomo ugotavljali, kako je Gallowayeva teorija video iger kot metoda uporabna za analizo novomedijskih umetniških del, ki, ozko gledano, niso video igre.⁵ Galloway išče umetniške video igre v razširitvah medija in protiigranjih ter zasleduje medmedijske prenose posameznih artefaktov in konvencij, predvsem v razmerju do filma (npr. prvoosebna kamera v primerjavi s subjektivnim pogledom ter afekt, ki ga v igralcu povzroči življenje v situacijo prek realističnega prikaza) in net.arta, s tem pa video igre vpne v širšo analizo umetniških medijev in njihovih sporočil. Nazadnje predlaga ugotovitev, da umetniki pravzaprav ne izumljajo novih načinov igranja, pač pa obstoječe video igre predvsem modificirajo. Resne igre so politične alegorije, v katerih pa se način igranja ne spremeni (tj. zanj dejanska politična dimenzija delovanja video igre), zamenja se le zgodba. Umetniške modifikacije video iger potekajo prek zmanjševanja stopnje igranja (ki ni več namenjeno zabavi, ampak ozaveščanju o različnih temah) ali pa popolnega ukinjanja igranja (video igre se pretvorijo v

je medij, ki posreduje diegetski prostor s filmsko montažo, z montiranjem filmskih planov, ki »pripovedujejo«, s tem ko izbirajo, kaj iz fiktivnega sveta bodo pokazali in kako (montaža zornih kotov pogleda na dogajanje v prizoru film razlikuje od gledališča). V filmu obstajajo tudi nediegetski elementi, kot so filmska glasba, pripovedovalčev glas (*voice-over*), metaforični kadri in mednapisi, ki nimajo izvora v filmski resničnosti (prim. Kuhn in Westwell 116). Po drugi strani glas iz zunanosti polja filmske slike podkrepljuje diegezo, saj implicira obstoj in celovitost diegetskega prostora tudi onkraj trenutnega pogleda kamere (prim. Bonitzer). V teoriji video iger diegetske ravni ločujejo dogajanje v fiktivnem svetu igre od vmesnikov za upravljanje igranja, kar natančno predstavi Galloway.

⁵ Gre za podoben pristop, kot ga uporablja večina teorij iger, ko igro, to od realnosti ločeno človeško dejavnost, pogojeno z naborom pravil in motivacij, uporabi kot laboratorij za analizo siceršnjega delovanja človeka, družbe, sistemov, omrežij itd. Tokrat je teorija iger uporabljena za razumevanje umetniških del.

digitalne videoe). S to ugotovitvijo se je mogoče strinjati, saj umetniki pri ukvarjanju z medijem video igre običajno izhajajo iz svojih disciplin in umetniških raziskovanj: likovniki se v video igrah izrazito posvečajo plasti vizualne podobe; konceptualni umetniki razgradijo medij video igre v nove postavitve; umetniki, ki se ukvarjajo z družbenim kontekstom, vpeljejo npr. protivojne in druge družbenopolitične vsebine v svet igre; umetniki strukturalističnih in ludističnih pristopov hekajo računalniško kodo in jo s kaosom na zaslonu postavljajo v ospredje; modernizmu zavezani umetniki v mediju video igre uprizarjajo modernistične opart in avantgardne eksperimente itd. Postavlja se vprašanje, ali umetniki izumljajo nove igrske akcije. Odgovori so mogoči na različnih ravneh, od najbolj splošne ravni matematično-logičnega snovanja iger, ki ima tudi sicer številne praktične aplikacije v ekonomiji, sociologiji, psihologiji, evolucijski teoriji, računalništvu itd., do načrtovanja različnih igralčevih sposobnosti za delovanje (*agency*) v izbranem kontekstu, ki se uporablja v industriji video iger (prim. Nguyen; Bódi). V besedilu bomo pokazali primer iz opusa Sreča Dragana, ki bi ga lahko prepoznali kot umetniško zasnovano igro.

2. Igrske akcije

Aplikacija Gallowayeve teorije igranja na novomedijske umetniške projekte zahteva podrobnejšo predstavitev konceptov in materializiranih fenomenov, ki sestavljajo igrske akcije ter vmesnike zanje, zato se v tem delu besedila posvetimo glavnim ugotovitvam o video igrah in opisu štirih krovnih tipov igrske akcije. Za Gallowaya so video igre akcije, ki se udejanjijo šele z aktivno udeležbo igralca in zagonom stroja, na katerem se začne izvajati softver (23); na tej točki se strinja z Espenom Aarsethom, ki prav tako trdi, da je igre treba igrati, igra je zanj ergodična akcija (24, opomba 3; prim. Aarseth). V procesu igranja se materialnost video igre premika in restrukturira (25), kar sicer velja za vse igre in novomedijske objekte, ne velja pa za interaktivnost na splošno, saj je tudi interpretacija uporabnika, ki v klasičnih in modernih umetnostih dopolnjuje manjkajoče dele in reze v umetnini, vrsta interaktivnosti, samo delo pa se pri tem ne spreminja (Galloway 26; prim. Manovich 55–56). Akcije med igranjem video igre potekajo na različnih ravneh, od akcij, ki jih izvaja uporabnik prek gumbov na igralnem pripomočku, do akcij na ravni kode med izvajanjem programa (»koda ni samo semantični in sintaktični jezik, ampak tudi strojni jezik«, Galloway 30), vse te akcije pa odsevajo v akcijah avatarjev in funkcionalnih objektov v prikazanem svetu igre. Galloway poenostavi delitev akcij v igri na akcije stroja in akcije upravljavca. Igra je kibernetski programski sistem, ki vključuje tako človeške kot anorganske igralce, še več, je algoritemski kulturni objekt (30). Druga delitev, ki se ponuja, je razlikovanje fiktivnega sveta igre od realnega sveta igralcev. Galloway si za to delitev iz literarne in filmske teorije izposodi izraz diegetski prostor in razlikuje akcije, ki se odvijajo

v diegetskem prostoru, ter akcije, ki se odvijajo v nediegetskem prostoru. Vsaka igra ima namreč vsaj nek okvirni scenarij za akcijo in situacijo, tj. diegetski prostor. »Diegeza video igre je totalni igrski svet pripovedne akcije,« zajema elemente znotraj okvira in tudi učinke zunanosti polja (33). Nediegetski elementi dispozitiva igre so zunaj pripovedi njenega sveta, vendar so za igranje enako pomembni, to so: pritisk na gumb za začetek ali premor, *heads-up display* (HUD), goljufanje, vključitev nadgradenj itd. Galloway tako vzpostavi dve osi za obravnavo igrskih akcij, upravljavec – stroj in diegetsko – nediegetsko, uporabi ju za opis štirih krovnih tipov igrskih akcij, ki pripadajo kvadrantom na oseh.

| | |
|---|--|
| (1) diegetski akti stroja | (2) diegetski akti upravljavca: premik, ekspresija |
| (4) nediegetski akti stroja: zunanji, notranji, utelešenja stroja | (3) nediegetski akti upravljavca |

V prvem kvadrantu opazujemo diegetske akte stroja. V njih se odraža vitalnost materialnih vidikov okolja in neigralnih elementov. Igra je v »ambientalnem aktu«, tj. v stanju dinamičnega ravnovesja, igra teče, upravljavec pa ne posega vanjo, kljub spreminjanju igrskega sveta se nič pomembnega ne zgodi, gre za nekakšen »tableau vivant«, ki ga ustvarjajo mikropremiki. Ambientalni akt je akt stroja, ki se širi proti upravljavcu, ki dogajanje spremlja kot estetski objekt, podobno kot pri ekspresivnih in k reprezentaciji naravnanih medijih, vendar se učinek ambientalnega akta ne zaustavi pri estetski kontemplaciji, pač pa z obljubo nadaljnjega dogajanja igralca vabi nazaj k igri. Drugi primer diegetskih aktov stroja so medigre, prehodi, včasih tudi v obliki t. i. *machinima*,⁶ opravka imamo s filmskimi segmenti igre, z digitalnimi strojno izdelanimi filmskimi prizori, ki se odvijajo znotraj sveta igre, njihova naloga pa je razširjanje prostora in zgodbe igre; upravljavca v celoti odmislijo (41).

Drugi kvadrant v ospredje postavlja diegetske akte upravljavca, tj. igranje, kot ga definira že Johan Huizinga v knjigi *Homo ludens* (1938), pritrudi pa mu tudi Caillois v knjigi *Igre in ljudje* (1958) (*Teorije igre* 180, 148): igranje je človeška svobodna dejavnost, zamejena v času in prostoru, poteka z upoštevanjem pravil, povezuje igralško skupnost, je samozadostna, nekoristna, drugačna in ločena od običajnega življenja, lahko je radostna, skrivnostna, napeta (Huizinga 28). Medtem ko Huizinga zasleduje bistvo igre – zanj je igra aksiomatski koncept, fenomenološko prvinski in neomejen s posameznimi utelešenji – je Cailloisov pristop bolj materialen: raziskuje množstvo ter raznolikost iger, ki jih strne v štiri osnovne tipe (tekmovalne igre, igre na srečo, igre mimikrije in igre vrtoglavice), posamezne igre pa se nahajajo na različnih točkah na kontinuumu med določenostjo s pravili in improvizacijo (Galloway 59). Oba se osredotočata na izkušnjo igralca med igranjem, na njegove namerne akcije v diegetskem prostoru igranja, to pomeni, da iz obravnave izločita tako tehnološko plast igre (akcije stroja) kot

⁶ *Machinima* je avdiovizualna oblika, digitalni video, ki nastane z uporabo pogona računalniške igre (prim. Picard; Kuhn in Westwell 252).

tudi trenutke neigranja (nediegetske akcije igralca). Huizinga ugotavlja, da se kultura »razvija v igri in kot igra« (*Teorije igre* 86), kar pojasni s svetim opravilom: starogrški *dromenon* ali sveto opravilo je performativni del rituala, je nasprotje tistega, kar je v ritualu prikazano (podoba) in izrečeno (besedilo), poteka z udeležbo akterjev v kultu in identifikacijo z izvajanim dejanjem, ne pa z njegovo reprezentacijo, igra pa je učinek, proizveden znotraj te akcije. Galloway loči dva tipa diegetskih aktov upravljavca: akte premika (lika po prostoru ali usmerjanje pogleda kamere) in akte ekspresije, s katerimi upravljavec vpliva na objekte z akcijskim statusom (na inertne objekte v igri ne more vplivati). Akti premika in ekspresije imajo svojo diegetsko podobo na zaslonu in svojo fizično obliko na igralni napravi za vnos ukaza, gre torej za dve stopnji vmesnika med upravljavcem in strojem, s pomočjo katerih upravljavec izrazi svojo namero, ki ima cilj v diegetskem prostoru igre, stroj pa jo sprejme in izvede.

V tretjem kvadrantu se odvija igrska akcija kot subjektivni algoritem, gre za nediegetske akte upravljavca, ki so zunaj sveta igre, za akcije konfiguracije in za diahrono premike s strani upravljavca, ki jih stroj sprejme, ne more pa jih predvideti ali razložiti, npr. igralčev pritisk na tipko za premor, ki igro zamrzne. Akcije nastavitve veljajo za vse igre in se odvijajo pred in po igri ter med njeno prekinitvijo, mednje sodijo izbire ponujenih možnosti, konfiguracije igre, tudi modifikacije igre z dodatki ali pa uporaba kode za goljufanje z bližnjicami in triki, metaanalize igranja, nalaganja in shranjevanja. Nediegetski akti upravljavca določajo poseben tip iger, to so potezne in realnočasovne strategije ter simulacije upravljanja virov, kjer je akt konfiguracije jedro igrske izkušnje (46). Konfiguracije orožij, interakcije z zemljevidom itd. se dogajajo prek dvodimenzionalnih menijev, ki so eno informatično stopnjo oddaljene od npr. tridimenzionalnega diegetskega sveta igre, v katerem se prek likov in zgodbe odvija namišljeni scenarij. Te video igre od igralca zahtevajo, da razume in izvaja kompleksne algoritme. Galloway se nasloni na antropologa Clifforda Geertza in njegovo opredelitev globinske igre, ki pokaže, kako se nekaj povsem zunanjega vgradi v igro: v primeru algoritemskega izvajanja aktov konfiguracije gre za uprizarjanje sodobnega življenja v informatizirani družbi, ki zajema tako delovne procese kot tudi kulturne fenomene. Nediegetski akti upravljavca v video igrah so alegorični nadomestek za politične intervencije, hekanje in kritiko.⁷

Četrty kvadrant zajema nediegetske akcije stroja, Galloway jih obravnava prek teoretskih uvidov Jacquesa Derridaja v članku »Struktura, znak in igra v diskurzu humanističnih znanosti«, ki postulira igro strukture (igro sintakse, igro označevalcev, igro sveta ...) (Derrida 63–64, 75). Derrida izhaja iz Lévi-Straussovih

⁷ Na tem mestu je v ospredju razumevanje igre, ki je nasprotno npr. Huizingi, saj predlaga igrsko akcijo, ki nastavlja parametre igre in zato ni ločena od realnosti (ter omejena na svet igre). V skrajni obliki lahko pridemo do nastavitve igre po lastnih željah in potrebah, zato je ta nediegetska akcija alegorija za politični aktivizem. Gre za teoretski pogled na igro kot opozicijsko dejavnost, ki ne more biti ločena od družbenega dogajanja (prim. koncept nasprotne javne sfere v Kluge in Negt, 1993). V liniji tovrstnega razumevanja potenciala igre za spreminjanje družbe prepoznamo številne umetniške akcije, npr. v relacijski estetiki (Bourriaud) in participatorni umetnosti (prim. Puncer).

izpeljav, da je nemogoče priti do celostnega razumevanja jezika, saj je projekt totalizacije v praksi ali nemogoč (zaradi neskončnosti zaloge besed in končnosti diskurza) ali pa nekoristen: ker sama narava jezika izključuje totalizacijo – jezik je namreč polje igre, »polje neskončnih zamenjav v okviru končnega zbira« (72), razlog za to gibanje suplementarnosti pa je manko središča ali izvora, kar pomeni, da igre v njem ni mogoče zajeti s pravili, torej gre za obraten razmislek kot pri Huizingi. »Z rabo logike suplementarnosti igra polje prestrukturira, vendar ne napravi iz njega nove celote, temveč v njem uveljavi trajno stanje necelosti oziroma 'netotaliziranosti'. Igranje je neke vrste stalno vznemirjanje polja, je generativno gibanje, ki polni strukturo in jo uresničuje, obenem pa jo tudi dopolnjuje in vzdržuje« (Galloway 70). Derrida igro uporabi za razlago strukture jezika: igra je proces notranje preureditve kvalitativno nezadostnega jezikovnega polja (Galloway 69). Medtem ko se Geertz loteva interpretacije igre z metodo natančnega branja, gre pri Derridaju za igro interpretacije, ko skuša »nadomestiti tako imenovano resnico teksta z generativnimi napetostmi aktivnega branja« (Galloway 72). V tej luči gre razumeti nediegetske akte stroja: zunanje (*game over*, sesutje softvera, omrežne zakasnitve, padec števila prikazanih slik na sekundo, zamrznitve, hrošči ... ki igralca postavljajo v stanje nemoči in igro uničujejo od zunaj, to so akti onemogočanja) in notranje (povečanje moči likov, paketi z zdravjem, cilji, portal za teleportacijo, statistike točkovnih lestvic, dinamično prilagajanje težavnosti ... ki so zamaskirani in vključeni v naracijo prek diegetskih predmetov, ki igralcu pomagajo pri igranju, to so akti omogočanja) ter utelešenja stroja (delovanje softvera, informatike in matematike na splošno ter hardvera narekuje npr. obliko in barvo likov, način pojavljanja trum nasprotnikov in statistiko izidov v igri itd.; razlika med arkadnimi igrami s posameznimi življenji ter ohranjanjem zdravja in kontinuiranim igranjem na računalniških ali konzolnih igrah).

Igre tandema Jodi.org (Joan Heemskerk in Dirk Paesmans) so eksperimenti z nediegetskimi akti stroja, poudarjajo igralcu nerazumljivo kodo stroja, ki podira iluzijo diegetskega sveta igre. Z Derridajem lahko rečemo, da nediegetski akti stroja »ustvarjajo generativno vznemirjanje [...] med notranjostjo igre in njeno zunanostjo, med tem, kar tvori jedro igre, in tem, kar ruši njeno iluzijo« (Galloway 83). Na vmesniku prvoosebne strelske igre delujeta dve plasti, polni volumen sveta igre in (dvodimenzionalni, v zadnjem času pa tudi v svet igre vključeni) HUD z informacijami. »Igranje nediegetskega akta stroja je torej igranje z raznolikimi semiotičnimi plastmi video igre. Gre za obliko, ki se igra z neko drugo obliko« (85).

Galloway takole povzame svoj štiridelni sistem za razumevanje akcij v video igrah:

igranje video iger je *čisti proces*, ki postane viden skozi strojno resonanco diegetskih aktov stroja; igranje video iger je *subjektivni algoritem*, poseg v (programsko) kodo tako znotraj igranja kot med njegovo prekinitvijo s strani nediegetskih aktov upravljavca;

igranje video iger je *obredni dromenon* v domišljijški svet igre prenesenih igralcev, ki se odigra v obliki diegetskega akta upravljalca, ter nazadnje; igranje video iger je *igra strukture*, generativno vznemirjanje med notranjostjo in zunanostjo, ki se izvaja skozi nediegetske akte stroja. (89)

Hkrati glede svoje metode pri analizi igriških akcij doda, da: »ne gre za idealne tipe, ampak za sprotne opažanja, ki imajo svoj vir v analizi materialnih specifik medija« (89).

Štiri momente igrske akcije prepoznamo tudi v umetniških modifikacijah video iger in v novomedijskih umetniških delih: vitalnost materije stroja (diegetski akti stroja) se izraža v t. i. poeziji algoritmov; hekanje in umetniške politične intervencije izhajajo iz nediegetskih aktov upravljalca; utopija in želja na ravni družbenega se odražata v resnih (prim. Backe), izobraževalnih (prim. Toh, Lim) in namenskih igrah (npr. v občanski znanosti), kjer so v ospredju diegetski akti upravljalca; nediegetski akti stroja so utelešeni kot nadomestilo in *écriture* v številnih net.art projektih, kjer gre lahko za uničevanje iluzije z računalniško kodo, hkrati so prisotni kot različne plasti vmesnikov novomedijskih umetniških del.

3. Igrske akcije v novomedijskih umetniških delih Sreča Dragana

V nadaljevanju se besedilo posveti nekaj primerom iz opusa novomedijskega umetnika Sreča Dragana in pregleda, kako se štirje momenti igrske akcije odražajo v njegovih delih oz. kako pomagajo pri njihovem opisu. Zagovarja trditev, da Dragan v svojih umetniških projektih izumlja igrske akcije z učinkom hepeninga, ki človeka spremenijo, s tem ko so usmerjene ne samo na objekte v diegetskem prostoru igre, ampak tudi v udeleženčevu notranjost, skozi akcijo udeleženec samega sebe prestrukturira, lahko bi rekli, socializira. Tako se pravzaprav podre meja med igro in resničnostjo, umetniški učinek je usmerjen prav v to preseganje ločitve.⁸

3.1 Človek v igri med napravami

Zanimiv primer uporabe vmesnikov za mešano resničnost je Draganovo delo *Sonifikacija podobe 1* (2016), v katerem udeleženec ponavlja kate, gibe za robotom Nao⁹ in nadzira svoje premikanje prek vizualizacije svojega skeleta na realnočasovni video projekciji. Igralna naprava Kinect¹⁰ zajema udeleženčevu gibanje, ga analizira in vzorči ter predvaja v obliki animiranega skeleta v zanki video instalacije zaprtega

⁸ Tako delujejo tudi izobraževalne igre in morda vse video igre, ki vplivajo na igralčevu psiho, motoriko, socializacijo, samopodobo itd. Ločenost igre od resničnosti se na mnogih ravneh postavlja pod vprašaj.

⁹ [https://en.wikipedia.org/wiki/Nao_\(robot\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Nao_(robot)). Dostop 2. 10. 2024.

¹⁰ <https://en.wikipedia.org/wiki/Kinect>. Dostop 2. 10. 2024.

kroga. Animirani skelet je na upravljavca pripeti avatar, ki odseva njegove diegetske akte, hkrati pa se v artefaktih motenj vizualizacije odražajo nediegetski akti naprave Kinect, ki rušijo iluzijo digitalnega zrcalnega dvojnika. Nediegetska akta upravljavca sta sprožitev in prekinitev vizualizacije, ki ju upravljavac povzroči s tem, ko stopi na eno od označenih točk na tleh galerije, kjer je njegovo gibanje zaznano, drugod v prostoru ga naprava ne zazna. Dragan robot Nao ne programira za nove gibe in funkcije, ampak vključi že obstoječe knjižnice popolno izvedenih kat (to so diegetski akti stroja), udeleženec izvaja protokol gibov po navodilih robota, svoje gibe primerja z robotovimi in med izvajanjem (med ritualom, tj. diegetskimi akti udeleženca) ozavešča delovanje svojih mišic, lego svojih okončin v prostoru in uravnavanje ravnotežja. V čem se Draganova igra s Kinectom razlikuje od številnih drugih iger na tej napravi, kaj je njena posebna, umetniška komponenta? Dragan napravo Kinect sopostavi z drugo tehnologijo, z robotom, vmes pa postavi človeka, ki prek akcij premikanja v realnem prostoru skuša sebe razumeti kot vmesnik med obema tehnologijama ter ju smiselno povezati s svojim gibljivim telesom. Udeleženec s pomočjo Kinecta razmišlja o odnosu med človekom in robotom.

Na festivalu novomedijske kulture Speculum Artium je leta 2023 Srečo Dragan skupaj s sodelavci¹¹ predstavil večdelni projekt *Časovni tunel 2*. Sestavljajo ga tri enote: instalacija v povečani resničnosti (*augmented reality*), instalacija z možganskim vmesnikom (*brain-computer interface*, BCI) in interaktivne digitalne grafike (v obliki natisnjenih grafik, izobešenih na steni galerije, po katerih udeleženec piše s flomastrom); vsaka enota od udeleženca zahteva fizično aktivnost, rezultat vseh akcij v posamezni enoti je udeležencevo izkustvo delovanja v tem dispozitivu (na podlagi navodil, ki jim sledi), celotno instalacijo povezujejo mrežne preslikave izkustev treh dispozitivov.

V instalaciji s povečano resničnostjo se udeleženec s pomočjo računalniških očal HoloLens 2¹² sprehodi skozi tridimenzionalni model nano žičke: s stopanjem skozi galerijski prostor se hkrati giblje po računalniško zmodeliranem prostoru med atomi (skozi stekla očal se vidi okolica v galeriji, hkrati pa so tudi polprosojen projekcijski zaslon). Udeleženec lahko model nano žičke premika, obrača, povečuje, izbira posamezne atome z dotikom z roko ali s pomočjo usmerjenega žarka na daljavo, pri tem uporablja vnaprej sprogramirane geste za upravljanje z računalniško dodanimi predmeti v mešani resničnosti (Kostanjšek idr.). Navodila in informacije o atomih ter zapise prejšnjih obiskovalcev prejema prek sporočilnih oken in drugih gradnikov uporabniške izkušnje, ki so del knjižnice orodij za mešano resničnost. Ko se odloči, da

¹¹ Sodelavci pri projektu: Srečo Dragan, Narvika Bovcon, Borut Batagelj, programiranje vmesnikov: Kristjan Kostanjšek, Luka Žontar.

¹² Gre za napravo, ki se ne bo več izdelovala, tudi trajanje tehnične podpore je omejeno, prim. <https://www.theverge.com/2024/10/1/24259369/microsoft-hololens-2-discontinuation-support>. Dostop 2. 10. 2024. Spričo tega dejstva je smiselno zabeležiti vse elemente uporabniške izkušnje ter natančno opisati vmesnike, ki so uporabljeni v projektu, saj bo moral biti v prihodnosti rekonstruiran na drugi napravi, s pomočjo te dokumentacije pa se bo lažje približati izvornemu projektu oz. reflektirati posamezne spremembe (prim. Kostanjšek idr.).

bo zapustil tunel nano žičke, izbere atom in nanj zapiše svoj EMŠO, pri tem uporabi bodisi glasovne ukaze ali pa virtualno tipkovnico. S sprehodom skozi model nano žičke v povečani resničnosti udeleženec spozna obliko snovi in prostora na nano ravni, preizkusi upravljanje vmesnika za povečano resničnost, pri tem izvaja akcije premika in akcije ekspresije, sreča sledi drugih udeležencev, nazadnje pa reflektivno premisli svojo izkušnjo. Instalacija v povečani resničnosti se med trajanjem razstave izpopolnjuje kot družbena struktura vpisanih obiskovalcev. Ko stopaš skozi tunel nano žičke, veš, da je nekdo že bil na tem mestu pred tabo.

V drugi enoti udeleženec preizkusi upravljanje možganskega vmesnika, tako rekoč z mislimi oz. možganskimi akcijami zapiše svoj EMŠO in izbere eno od treh barv (rdečo, modro, zeleno). Računalniški program na podlagi EMŠA preračuna in udeležencu dodeli trikotnik v šestkotni mreži trikotnikov ter ga obarva z izbrano barvo. Tako se postopoma obarva šestkotni mrežasti vzorec trikotnikov, ki predstavljajo posamezne udeležence, kot vzorec družbene strukture. Udeleženec upravlja možganski vmesnik z dvema akcijama, usmerjanjem pogleda in koncentracijo misli, vsa ostala telesna motorika pa mora biti med upravljanjem zaustavljena, da ne moti fizioloških procesov možganov. Tudi v tem primeru gre za izkušnjo udeleženceve komunikacije s tehnologijo.

Tretja enota so digitalne grafike, na katerih sta natisnjena (že omenjena) šestkotna mrežasta struktura trikotnikov ter stolpec z navodili za akcijo in z vrsticami za vpise. Navodila:

Zapiši z besedami včerajšnjo modro odločitev ali eko akcijo ali srčno počutje.

Označi z eno od treh barv: modro, zeleno ali rdečo, ki temu vtisu odgovarja, in zapiši svoje ime.

Z izbrano barvo pobarvaj polje na levi odebeljeni mreži trikotnikov in to polje petkrat preslikaj, da dobiš simetrični vzorec na celotni šesterokotni ravnini, ki prestavlja včerajšnji dogodek v današnji trenutek živetja.

Udeleženec sledi navodilom po vrsti, vpiše svoj včerajšnji dogodek, izbere barvo tega vtisa, se podpiše, izbere trikotnik, ga pobarva s flomastrom izbrane barve, ga z rotacijo preslika čez tri osi in z isto barvo pobarva še ostalih pet preslikanih trikotnikov. Tako prenese včerajšnji dogodek prek vtisa v današnjo zavest, gre za priklic in ubesedenje spomina, njegovo barvno kodiranje, hkrati ga vtke v diagramatično mrežo in simetrijo dogodkov ostalih udeležencev, ki izpolnjujejo isto interaktivno grafično celoto.

Tri enote *Časovnega tunela 2* razkrijejo, da je struktura igre na podoben način prisotna tako v obeh računalniških vmesnikih (ki bi ju lahko prepoznali kot podaljške za igranje video iger v povečani resničnosti in prek možganskih valov namesto prek igralne palice) kot tudi v interaktivnih natisnjenih grafikah, ki izhajajo iz Draganovih

zgodnjih konceptualnih projektov iz šestdesetih in sedemdesetih let prejšnjega stoletja.¹³ V vseh treh primerih, igrah, je naloga vpis udeleženčeve prisotnosti, njegove edinstvene sledi, v družbeno strukturo, ki jo vidijo tudi drugi obiskovalci. Trije izkustveni kanali prek zahtevanih akcij prestrukturirajo udeleženčevo zavest: vmesnik natisnjenih digitalnih grafik aktivira spomin na dogodke včerajšnjega dne in preizkusi udeleženčevo zaznavo simetrije v realnem prostoru; možganski vmesnik aktivira upravljanje z možgani in deaktivira udeleženčevo telo oz. njegovo gibanje v realnem prostoru; vmesnik v prostoru povečane resničnosti razkrije dodatne plasti sveta, ki jih udeleženec upravlja z na novo priučenimi gestami. Trije vmesniki gradijo in reflektirajo družbeno strukturo s simetrijami vzorca, miselnega vzorca in miselne preslikave. V vseh treh enotah so diegetski akti upravljavca omejeni na izvajanje skripta, tj. navodil z zaporedjem akcij, ki predpisujejo uporabo specifičnih gest za upravljanje vmesnikov; navodila strukturirajo udeležbo v ritualu umetniškega dela, ki sproži refleksijo izkušnje tega izvajanja. Nedietski akti upravljavca se odvijajo ob uporabi treh vmesnikov in udeleženčevi orientaciji v galerijskem prostoru, ob nameščanju opreme naglavnega prikazovalnika in možganskega vmesnika, ob interakciji z osebjem, ki pri tem pomaga. Nedietski akti stroja so omrežne zakasnitve med napravo in zaslonom, artefakti na prikazovalniku očal HoloLens, zahtevane poenostavitve in optimizacije modela nano žičke za predvajanje na očalih (zamenjava 3D-krogel atomov s slikami t. i. 2D-prevarantov, *imposter*, in uporabljeni senčilniki), elementi uporabniške izkušnje v mešani resničnosti (meniji, sporočilna okna, virtualna tipkovnica, časovnik ...), nabor znakov in prikazovanje fotografij obrazov na tipkovnici možganskega vmesnika v vlogi arbitrarnih stimulov, tudi količina barve v flomastru in gladkost površine digitalnega printa. Diegetski akt stroja je animacija iz pogleda na nano žičko kot na manipulabilni predmet v postavitvi nano žičke v stanje nepremičnega tunela, pa tudi sam prikaz žičke v mirovanju, ko udeleženec ne stopa skozi prostor, ne premika pogleda in ne interagira z modelom. Kot diegetski akt stroja je ob pristopu udeleženca zaznan prikaz obarvanih trikotnikov v mreži (BCI-vmesnik) in izris strukture družbenega vzorca prejšnjih udeležencev (grafike), saj udeleženec pred izvedbo svojega diegetskega akta še ne razume, da je prikazana struktura rezultat delovanja drugih udeležencev, in jo razbira kot skrivnostno geometrijsko pomensko polje, ki ga vabi k interakciji.

Prvi primeri analize novomedijskega umetniškega dela z Gallowayevim metodo štirih tipov igrskih akcij so pokazali, da tovrstna razčlenitev novomedijsko umetniško delo zajame celovito in omogoča natančnejši opis vidikov delovanja kot kak drug pristop, ki bi zajel le okvirni potek interakcije (zgodba) in uporabljene tehnologije

¹³ Te projekte sta načrtovala skupaj Nuša in Srečo Dragan v okvirih razširjene skupine OHO. Besedilo se temu zgodnjemu neoavantgardnemu obdobju ne bo podrobneje posvečalo; v zvezi z razpravo o igri velja omeniti termin ludizem (prim. Dović) Tarasa Kermaunerja, ki označuje element igre v OHO-jevskih projektih, predvsem pesniških, in ustvarjalčev pristop opisuje kot igranje. Pri Draganovih projektih je šlo tako za vpeljavo naključja kot tudi za razumevanje igre v smislu sledenja pravilom igre pri programiranem izvajanju performansov in hepeningov (prim. Španjol).

(tehnične zahteve). Usmeritev pozornosti na štiri ravni delovanja kibernetnega sistema novomedijskega kulturnega objekta omogoča identifikacijo podrobnosti na teh ravneh, ki bi jih sicer lahko spregledali, čeprav so sestavni del uporabniške izkušnje in tudi del konkretne izvedbe umetniškega dela v danem trenutku (vemo namreč, da se računalniška tehnologija nenehno razvija in spreminja, zato so novomedijska umetniška dela neobstoja, podvržena zastarevanju in jih je treba čez čas rekonstruirati). Model štirih tipov igrskih akcij ponuja koordinate, vzdolž katerih lahko razmišljamo o istovetnosti dela pri njegovi naslednji izvedbi: ali smo v novi verziji zajeli ključne vidike iz prve izvedbe, kateri so ti ključni vidiki in kako so se posamezni vidiki spremenili na novi tehnološki platformi. Poleg učinka sistematičnega opisa za namene predstavljanja in ohranjanja ima predlagana metoda tudi interpretacijski učinek, kar bodo pokazali primeri analiz novomedijskih umetniških del v nadaljevanju.

3.2 Med delovanjem stroja in zgodovino umetniških praks

Predhodna stopnja zgoraj opisanega projekta, Draganov projekt *Časovni tunel 1* (2017/18), je kot novo paradigmo povezave umetnosti-znanosti-tehnologije (Zgonik) podobno sopostavil izvorni »časovni tunel«, tj. odlomek iz zaključka filma *2001: Odiseja v vesolju* (1968) Stanleyja Kubricka, s tridimenzionalnim virtualnim planetarijem *SpaceEngine* Vladimirja Romanjuka,¹⁴ ki simulira celotno opazovano vesolje in združuje resnične astronomske podatke z znanstveno natančnimi algoritmi postopkovnega generiranja, skozenj uporabnik potuje s pomočjo igralnega vmesnika v kateri koli smeri ali s katero koli hitrostjo ter se lahko premika naprej ali nazaj v času. *SpaceEngine* lahko obravnavamo kot izobraževalno igro, v kateri udeleženec izkusi navidezno teleportacijo skozi vesolje in se uči o planetih in zvezdah. Spet je človek postavljen vmes, tj. med obe uprizoritvi potovanja skozi vesolje.

Dragan v svojih delih uporabi še dva motiva iz Kubrickovega filma *2001: Odiseja v vesolju*, in sicer zaslon s kamero, prek katerega uporabnik komunicira s HAL-om, pametnim računalnikom vesoljske postaje, ter, kot ji pravi, očetovo sobo, ki deluje kot mnemotehnični pripomoček. Oba dispozitiva remediira v svojih novomedijskih projektih. Spominsko sobo uprizori na svoji retrospektivni razstavi *Čas, vržen iz tira* (leta 2000 v Moderni galeriji v Ljubljani)¹⁵ kot votlino za popolno potopitev (*CAVE – Cave Automatic Virtual Environment*, soba z interaktivnimi projekcijami virtualnega prostora na vseh stenah), v katero naseli virtualne objekte, ki predstavljajo njegove pretekle projekte. Igrske akcije potekajo podobno kot v običajnih tridimenzionalnih

¹⁴ <https://en.wikipedia.org/wiki/SpaceEngine>, <https://spaceengine.org>. Dostop 2. 10. 2024.

¹⁵ Na retrospektivni razstavi je Dragan uporabil metaforo časovnega tunela za predstavitev zgodovine svojega ustvarjanja z nizom konceptualnih tabel, ki so nadomeščale projekte in jih konceptualno predstavljale. Skozi ta tunel se je obiskovalec lahko premikal s pomočjo robota, ki ga je krmilil na daljavo prek spletnega vmesnika, in si ogledal razstavo prek spletne kamere na robotu v galeriji. Časovnica umetnikovega ustvarjanja je bila prevedena v konceptualizacijo in prostorske plasti mešane resničnosti.

igrskih prostorih, pri čemer je poudarek na reprezentaciji-konceptualizaciji in manj na akciji. Zanimivejše je v tej liniji opazovati Draganove predhodne projekte z virtualnimi tridimenzionalnimi prostori: ti so namreč izdelani v obliki digitalnih animacij, ki igranje popolnoma izključijo – to je tudi eden izmed Gallowayevih predlogov za umetniško modifikacijo video iger. Priča smo diegetskim aktom stroja, strojno izdelanemu digitalnemu videu s scenarijem, ki se ukvarja z analizo samega medija. Tridimenzionalni računalniški modeli so postavljeni v odnos do renesančne perspektive. V digitalnem videu *Arheus* (1992/93) tako npr. prevaja sliko *Idealnega mesta* iz Urbina (ok. 1490, nekoč pripisano tudi Pieru della Francesca) v 3D-model rotunde, stavbe, ki razen na perspektivnem načrtu ni obstajala, v katero virtualna kamera vstopi in pokaže nikoli prej videno, vendar matematično verjetno notranjost tega prostora. Draganove raziskave računalniškega modeliranja virtualnih svetov se nadaljujejo z modelom po načrtih Plečnikovega parlamenta v digitalnem videu *Rotas Axis Mundi* (1995/96), ki je bil leta 1998 v Galeriji Eqrna predstavljen kot *Rotas – Sator: interaktivni artinternet interior* z interaktivno instalacijo, v kateri je obiskovalec galerije poganjal video s stopanjem po stopalki pred projekcijo (prim. Bovcon). S tem so bile nediegetske akcije upravljavca in stroja posredno vključene v video prek vmesnika stopalke.

Na refleksiji medija digitalnega slikarstva temeljita projekta *Digitalni vid* (1994) in *Opus Canum* (1997), v katerih je dispozitiv zgrajen tako, da v ospredje stopajo nediegetski akti upravljavca. *Digitalni vid* izhaja iz slikarskega prijema Marka Rothka, ki slikovno polje razmeji z barvnimi pravokotniki, ki so drug drugemu ozadje, med njimi pa se vzpostavlja meja. To je diegetska plast projekta, ki jo bo udeleženec razbiral, predstavljena pa je na začetku kot del mehanizma projekta, torej del diegeze stroja, ki obstaja, ko udeleženec ne posega v podobo. V to strukturo slikovnega polja je kot ozadje postavljen posnetek Koprivnika, zajet z iste točke kot slika *Pod Koprivnikom* (1902) Ivana Groharja (diegeza prikazanega prostora), ta pa stoji pred njim v vlogi manjšega pravokotnika. Impresionistično odkritje optičnega mešanja barvnih potez je v digitalnem slikarstvu obrnjeno z možnostjo razslikanja barvne informacije v vsakem pikslu slike na zaslonu (nediegetski akt stroja). Dragan je s pomočjo računalnika Quanta Paint (tokrat je avtor sam izvajal akcije upravljavca) z izbrano barvo s slike na zaslonu preslikal pravokotnik neba slike v ozadju, nato z drugo barvo še pravokotnik zemlje pod horizontom, nazadnje je z mešanico obeh barv preslikal še Groharjevo sliko v ospredju. Izbira barv so nediegetski akti upravljavca. Izvedba preslikanja treh površin po navodilu igre je diegetski akt upravljavca, po opravljenem opraviilu (ki ga je zasnoval umetnik) udeleženec prepozna nastalo podobo kot Rothkovo sliko in razume smisel te igre. Hkrati izkusi in spozna tudi metodo digitalnega slikanja, tj. spreminjanja barv točk na zaslonu, prek tega zavedanja se vzpostavi most med nediegetskim aktom stroja in diegetsko plastjo projekta, ki se realizira v udeleženčevem razumevanju prostora igre. Umetniški projekt je zasnovan tako, da v udeležencu skozi izkušnjo

(akcijo) sproži razumevanje tehnologije digitalnega slikanja in njene povezave s preteklimi, znanimi slikarskimi prijemi. Diegetske in nediegetske akcije stroja in upravljavca si sledijo ter prehajajo druga v drugo.

V projektu *Opus Canum* je Dragan podoben postopek preslikanja ponudil uporabniku. Ta ima na voljo zbirko fotografij krajine, ki so edinstvene, saj zapisujejo tako tri prostorske koordinate kot tudi čas nastanka (takratne svetlobne pogoje), v tem prepoznamo diegetski akt stroja fotoaparata. Upravljavec izbere najprej fotografijo, potem barvo, s katero bo preslikal del nad horizontom, in barvo, s katero bo preslikal del pod horizontom. Programski modul med slikanjem (s prstom po ekranu na dotik) meša barvo pikslov na fotografiji z izbrano barvo preslikave, tako nastaja edinstvena spremenjena digitalna podoba, v katero je vpisana mreža spomina na stopnje podobe med upravljavčevo akcijo in pred njo. Ob več prehodih se barva mešanice približuje izbrani barvi, tako nastaneta dva bolj ali manj homogena barvna pravokotnika, na koncu udeleženec zabriše še črto horizonta, ki je meja med njima. Iz zbirke nastalih digitalnih grafik na razstavi je Dragan sestavil vzorec integracije strojne zavesti na materialni stopnji in človekove zavesti. V opisanih projektih digitalnega slikarstva so ključne nediegetske akcije upravljavca pri izbiranju fotografij in barv ter tudi nediegetske akcije stroja, ki razkrivajo delovanje programja, nihanje med notranjostjo in zunanostjo oz. med plastmi vmesnika. Krajina na fotografijah je manj pomemben diegetski element, saj se upravljavec ne ukvarja s fiktivnim svetom krajine, ampak zgolj s strukturo slike krajine, ki jo deli horizont, ta pa se povezuje z nediegetskimi akcijami konfiguracije. Diegetski akt upravljavca se razvije šele z razumevanjem celote izkušnje in refleksijo strukture fotografskega zapisa krajine po izvedenih akcijah digitalnega slikanja.

Igra *Metonimija zaznave* (2007) se odvija v dispozitivu, ki izhaja iz motiva pogovora z inteligentnim računalnikom HAL v Kubrickovem filmu. Uporabnik stopi pred zaslon s kamero – kot v prizoru iz filma – ki prek računalniškega vida avtomatično zazna njegov obraz, igra se s tem začne. Opravka imamo s povezovanjem diegetskih in nediegetskih aktov stroja, v katerih se hkrati izvaja in z izrisom pravokotnika okoli obraza tudi prikazuje delovanje programja, ki teče tudi med tem, ko udeleženca še ni na točki v prostoru pred kamero, in nediegetskega akta udeleženca, ki sproži igro. Med udeleženčevo neaktivnostjo se na zaslonu predvaja video o solinah, gre za diegetsko plast prostora igre (oz. stroja), ki udeleženca vabi k igranju. Uporabnik sledi navodilom na zaslonu (vmesniki z navodili so polja prehajanja med notranjostjo in zunanostjo igre, nediegetski akti stroja, ki strukturirajo diegezo udeleženčevih akcij), izbere eno izmed štirih ponujenih jedi na mizi (npr. jagode, olive, limono, čokolado) in jo okuša skupaj s soljo (izbira je akt udeleženčeve konfiguracije subjektivnega algoritma igre). V naslednjem koraku mora ubesediti svojo izkušnjo tega okusa. Na zaslonu se sprožita akcija snemanja udeleženčeve izjave in časovnik; za izjavljanje ima

na voljo le nekaj sekund. Besedni opis okusa v udeležencu aktivira spomin (podobno kot magdalenice v slavnem romanu Marcela Prousta *V Swanovem svetu*, 1913), izostri njegovo zaznavo okusov in sposobnost artikulacije neverbalnih izkušenj. Udeleženec v tej igri z diegetskim aktom izjavljanja restrukturira svoj mentalni in zaznavni arhiv, diegetski akt je prvenstveno obrnjen navznoter, v udeleženca, hkrati pa tudi zapisan v podatkovno zbirko projekta.

Analiza novomedijskih umetniških projektov Sreča Dragana je s pomočjo konceptov iz teorije igranja video iger Alexandra R. Gallowaya pokazala, kako se vidiki igranja vključujejo v Draganove zelo raznolike¹⁶ umetniške projekte. V bogatem opusu, ki sega čez šest desetletij ustvarjanja, smo identificirali izrazit avtorski pristop k umetniškemu snovanju igrskih akcij. Gre za zasnovo dispozitivov igranja, v katerih upravljaev projekta pri interakciji s tehnološkimi vmesniki sledi skriptu, ki razkriva delovanje tehnologije. Hkrati svojo izkušnjo interakcije s kibernetiskim sistemom reflektira v povezavi s svojim mentalnim in izkustvenim arhivom, to pomeni, da jo kot diegetsko akcijo usmeri vase ter se tako (dodatno) socializira. S tem smo potrdili uvodno hipotezo, da je poleg umetniških modifikacij obstoječih igralnih konvencij mogoče izumljati tudi umetniško zasnovane igrske akcije (oz. načine prepletanja štirih osnovnih tipov igrskih akcij), za kar se je zavzemal že Galloway, vendar je o tej možnosti nekoliko dvomil.

Skupaj z Gallowayevimi analizami lahko sklenemo, da umetniki izdelujejo umetniške modifikacije igralnih konvencij, ki se gibljejo na področju umetniškega političnega aktivizma (nediegetski akti upravljavca), ustvarjajo likovno očarljive ambiente in nenavadna doživetja razširjenih fizikalnih simulacij v virtualni resničnosti (diegetski akti stroja), prek življenja izobražujejo npr. o manj znanih načinih življenja v marginalnih okoljih in perečih, omejujočih okoliščinah (diegetski akti upravljavca) ter prek izmuzljivih igrskih akcij in napak v delovanju programja ozaveščajo o večplastnosti našega odnosa do tehnološko posredovanega sveta (nediegetski akti stroja). Posamezen tip igrske akcije je v posameznem umetniškem projektu lahko bolj v ospredju kot drugi, kar pa ne pomeni, da niso prisotni tudi ostali tipi. Nekateri umetniki, npr. Dragan, ustvarijo lasten prepoznaven sistem igre, ki se razvija vzdolž štirih tipov igrskih akcij: udeleženec sledi predpisanemu skriptu za nastavitve parametrov svoje izkušnje (nediegetski akt upravljavca); zaznava (tudi estetsko) delovanje tehnološkega vmesnika (diegetske akte stroja), ki ga vabi k interakciji v tehno posredovanem izkustvu; opazi posebnosti, zamike in negotovosti

¹⁶ Namesto obravnave posameznih projektov različnih avtorjev smo se odločili za obravnavo zelo različnih projektov istega avtorja. S tem smo skušali pokazati, kako univerzalna je pravzaprav Gallowayeva teorija, saj lahko opiše delovanje novomedijskih del ne glede na tehnologije in vsebine, ki sestavljajo dela. Hkrati smo s pristopom, osredotočenim na enega avtorja, lahko odkrili zanj značilni model igre, tj. značilno prepletanje igrskih akcij, ki se udejanja v njegovih sicer raznolikih projektih.

v delovanju kibernetnega sistema in vizualizacij (nediegetski akti stroja); svojo izkušnjo izvajanja akcij, ki jih predpisuje skript, artikulira (diegetski akt upravljavca). S pomočjo Gallowayevega teoretskega modela je mogoče prepoznati elemente, ki sestavljajo novomedijsko umetniško delo na vseh štirih ravneh, ne samo na ravni zgodbe, tj. diegetskih aktov. Raven nastavitev lastne izkušnje kibernetnega sistema novomedijsko umetniško delo razlikuje od tradicionalnih umetnin in povezuje s tradicijo avantgardnih in neoavantgardnih eksperimentov generativne umetnosti. Raven diegetskih aktov stroja novomedijski umetniški projekt povezuje s tradicijo avtomatov in z delovanjem strojev na splošno. Načini in napake pri delovanju algoritmov, zakasnitve podatkovnih pretokov in omejitve strojne opreme pa so prav tako pomembna sestavina novomedijskega umetniškega dela in tudi resničnega sveta sodobne informatizirane družbe, hkrati so to artefakti določene stopnje tehnološkega razvoja, ki je kot kulturni spomin zapisana v novomedijsko umetniško delo.

Bibliografija

- Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Backe, Hans-Joachim. »Between the Lines: Using Differential Game Analysis to Develop Environmental Thinking.« *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis*, ur. Laura op de Beke, Joost Raessens, Stefan Werning in Gerald Farca, Amsterdam University Press, 2024, str. 109–128.
- Bódi, Bettina. *Videogames and Agency*. Routledge, 2023.
- Bonitzer, Pascal. *Slepo polje*. Studia Humanitatis, 1985.
- Bourriaud, Nicolas. *Relational Aesthetics*. Les presses du réel, 2002.
- Bovcon, Narvika. *Umetnost v svetu pametnih strojev*. Acta (Akademija za likovno umetnost in oblikovanje), 2009.
- Derrida, Jacques. »Struktura, znak in igra v diskurzu humanističnih znanosti.« *Literatura*, št. 24–25, 1993, str. 63–64, 75; *Dissemination*, Chicago: UCP, 1981, str. 194–95.
- Dovič, Marijan. »'Reism' in Slovenian Neo-Avant-Garde Literature and Art.« *Realisms of the Avant-Garde*, ur. Moritz Baßler, Benedikt Hjartarson, Ursula Frohne, David Ayers in Sascha Bru, De Gruyter, 2020, str. 525–546.
- Galloway, Alexander R. *Teorija video iger: eseji o algoritemski kulturi*. Maska, 2011.
- Griswold, Charles L. »Plato on Rhetoric and Poetry.« *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2024 Edition), ur. Edward N. Zalta in Uri Nodelman, <https://plato.stanford.edu/archives/spr2024/entries/plato-rhetoric>. Dostop 20. 11. 2024.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Beacon, 1950.
- . *Homo Ludens*. Beacon Press, 1971.
- Kostanjšek, Kristjan, Narvika Bovcon in Borut Batagelj. »Časovni tunel 2: Uporabniška izkušnja v obogateni resničnosti.« *Portorož, Slovenija, 26.–27. september 2024, Zbornik triintridesete mednarodne Elektrotehniške in računalniške konference ERK 2024*, ur. Andrej Žemva in Andrej Trošt, 2024, str. 104–108.
- Kuhn, Annette, in Guy Westwell. *A Dictionary of Film Studies* (1 ed.). Oxford University Press, 2012, str. 116, 252.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. The MIT Press, 2001.
- Montfort, Nick. *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. MIT Press, 2003.
- Negt, Oskar, in Alexander Kluge. *Public Sphere and Experience: Toward an Analysis of the Bourgeois and Proletarian Public Sphere*. University of Minnesota Press, 1993.

- Nguyen, C. Thi. *Games: Agency As Art*. Oxford University Press, 2020.
- Picard, Martin. »Machinima: Video Game As An Art Form?« *Loading*, letn. 1, št. 1, 2007, <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view>. Dostop 2. 10. 2024.
- Puncer, Mojca. »Participatory art, philosophy and criticism.« *Filozofski vestnik*, letn. 40, št. 3, 2019, str. 241–260, 307–308.
- . »Umetnost v javnem prostoru: urbane družbene koreografije mesta Dunaj.« *Likovne besede*, št. 111, 2019, str. 4–16.
- Španjol, Igor. »OHOjevska produkcija Sreča Dragana in Andraža Šalamuna.« *MG+MSUM*, Muzej sodobne umetnosti Metelkova, 22. 2. 2017, <https://www.mg-lj.si/si/dogodki/1952/ohojevska-produkcija-dragana-in-salamuna>. Dostop 2. 10. 2024.
- Strehovec, Janez, ur. *Teorije igre pri Johanu Huizingi, Rogerju Cailloisu in Eugenu Finku*. Študentska založba, 2003.
- Toh, Weimin, in Fei Victor Lim. »Using Video Games for Learning: Developing a Metalanguage for Digital Play.« *Games and Culture*, letn. 16, št. 5, 2021, str. 583–610, doi.org/10.1177/1555412020921339. Dostop 2. 10. 2024.
- Vaupotič, Aleš. *Vprašanje realizma*. Založba Univerze v Novi Gorici, 2019.
- Zgonik, Nadja. *Futurologija Kaj lahko umetnost jutri naredi za vas? / Futurology What can art tomorrow do for you?* Mestna galerija Nova Gorica, 9.–30. 3. 2018. Katalog razstave.