

Software Art

Game patching

Strategie sztuki krytycznej od momentu jej narodzin - na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku - przeszły wiele transformacji. Początkowo artyści minimalizmu i konceptualizmu przedmiotem swoich realizacji czynili różnego rodzaju „relacje wpływu” między instytucjami sztuki (galeriami komercyjnymi, muzeami, krytyką, praktyką kuratorską itd.) a „wartością” samego artysty, jego dzieła czy strategii. Z kolei artyści krytycznego odłamu postmodernizmu lat osiemdziesiątych, dysponujący już świadomością nieusuwalnego uwikłania siebie i własnych produkcji w szerszą rzeczywistość społeczno-ekonomiczno-polityczną, aktywnie skupiali się na łączeniu sztuki z polityką. Tego typu „polityzacja estetyki” służyła głównie ujawnieniu różnego rodzaju zależności między podmiotowością (tożsamością) a językiem i ciałem. Obecnie - w kontekście coraz wyraźniej technologicznie zmediatyzowanej rzeczywistości - bardzo aktualne stają się strategie artystyczne skupione na krytyce współczesnej „kultury technicznej”, a w szczególności na analizie różnych aspektów naszego uwikłania w język oprogramowania komputerowego, mające na celu uczynienie ich przedmiotem szerszej publicznej refleksji. Obecnie bowiem, jak pisze Edwin Bendyk, software „stanowi równie wszechstronne i powszechne środowisko jak powietrze i woda. Ba, to od programów, jakie sterują zapłonami w silnikach samochodów, zależy w dużej mierze czystość powietrza, jakim oddychamy, a z kranu nie popłynęłaby woda, gdyby jej dystrybucją nie sterowało specjalistyczne oprogramowanie [...]. Jeżeli tak wiele zależy od oprogramowania, kluczowego znaczenia zaczynają nabierać pytania: kto tworzy oprogramowanie? kto jest jego właścicielem? kto kontroluje jego dystrybucję?”. Tego typu pytania, jak również wiele innych związanych z oprogramowaniem, zadają sobie i odbiorcom (użytkownikom) swoich prac artyści Software Art/Game Patching. Za pomocą swoich realizacji starają się stworzyć pole szerszej publicznej refleksji nad współczesnym rozwojem technologicznym, uważają bowiem, iż technologia powinna powstawać jako rezultat dialogu społecznego, debaty motywowanej dobrem (me-

¹ E. Bendyk, *Antymatrix. Człowiek w labiryncie sieci*, W A B, Warszawa 2004, s. 48.

diatyzowanej technologicznie) przestrzeni publicznej, w której priorytetem powinna być jej komunikacyjna otwartość, niepodporządkowanie partykularnym komercyjnym interesom. Głównym zadaniem, jakie stawiają sobie artyści Software Art/Game Patching, jest tłumaczenie języka informatyki na język sztuki, tak aby ten pierwszy mógł stać się bardziej przystępnym dla szerszej, informatycznie nieorientowanej publiczności. Software Art/Game Patching dąży do upowszechnienia wśród swoich odbiorców postawy inżyniera-amatora starającego się przyswoić sobie język „technosfery”, który należy uczynić szeroko dostępnym narzędziem ekspresji i refleksji (dostępnym nie tylko grupie specjalistów - informatyków). Tego typu postawa umożliwi ludziom wzięcie aktywnego udziału w toczącej się obecnie debacie na temat oprogramowania, której wyniki będą bezpośrednio dotyczyć ich życia.

Warto przypomnieć, iż Software Art/Game Patching jest kontynuacją krytyki aspektu technologicznego współczesnej kultury konsumpcyjnej. Krytykę tę zapoczątkowały nurty kina strukturalnego i wideo analitycznego przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Przedstawiciele tych nurtów (podobnie jak twórcy Software Art/Game Patching) podejmowali postulat Waltera Benjamina dotyczący konieczności interweniowania przez rewolucyjnych artystów nie tyle w dominujące mechanizmy produkcji znaczenia (przedstawiciele wymienionych nurtów często rezygnowali z aktywności w sferze semiotyki), ile w same media, języki i aparaty techniczne tę produkcję umożliwiające. Benjamin nawoływał do ich zaadaptowania i przekształcenia (pod tym względem poglądy tego niemieckiego teoretyka różnią się znacznie od innych modernistycznych koncepcji zmiany społecznej, opartych głównie na radykalnym odrzuceniu zastanego społeczno-kulturowego *status quo* i budowy wszystkiego od „absolutnego początku”).

Przedstawiciele sztuki analitycznej w obszarze wideo i filmu skupiali się na próbie przemiany kina i telewizji - głównych technologii społeczeństwa spektaklu, analizowali, jak „aparat technologiczny” tych mediów wpływa na kształt oferowanych przezeń reprezentacji. W swoich realizacjach uświadamiali konieczność uczynienia analizowanych mediów bardziej partycypacyjnymi, interaktywnymi i komunikacyjnymi, tym samym przygotowując społeczeństwo na przyjęcie bardziej „osobistych” technologii komputerowych. Wydawało się, że komputery w każdym domu, będące potężnymi indywidualnymi narzędziami produkcji symbolicznej, wspomagającymi samoreprezentację i samoorganizację jednostek, umożliwiającymi budowę i pielęgnację kapitału społecznego, spełnią (czy wręcz zwieńczą) postulaty Benjamina i awangardy początku XX wieku. Jednak, jak już wspomniałem, współcześnie najbardziej aktualnym i najważniejszym polem zmagania o „aparaty produkcji” staje się sfera oprogramowania komputerowego, na przykład oprogramowania gier komputerowych.

Początki game patchingu

Gry komputerowe od jakiegoś czasu stają się nowym językiem artystycznej wypowiedzi. Dowodzi tego stale rosnąca liczba artystów², a także przedsięwzięć związanych z grami w obrębie instytucji sztuki. Wśród najważniejszych należy wymienić wystawy: „Tokyogames” (Palais deTokyo, Paryż, 2003)³, „Web Wizards” (Design Museum, Londyn 2003)⁴, „Game On” (Barbican Gallery, Londyn 2003)⁵, jak również „Bang the Machine” (Yerba Buena Center for the Arts, San Francisco 2004), w której brał udział polski artysta Janek Simon.

Realizacje artystyczne związane z wykorzystaniem gier komputerowych rozciągają się między efemerycznymi internetowymi *instant games* a eksponowanymi w (realnych) prestiżowych przestrzeniach wystawienniczych rozbudowanymi instalacjami zawierającymi w swojej strukturze gry. Te dwa bieguny wyznaczają również zakres „występowania” realizacji game patchingu, których poszczególne wariacje obejmują zarówno proste aplikacje sieciowe, jak i złożone instalacje podejmujące „grę” z realną przestrzenią galerii⁶.

Swoistą prefiguracją game patchingu są hakersko-krakreskie interwencje w intra otwierające różne gry dostępne w latach osiemdziesiątych na komputerach Commodore 64. Wiele przykładów tego typu realizacji zgromadzili artyści z grup Radical Software Art oraz Beige (liderem formacji jest Cory Arcangel) na wydany w 2003 r. DVD zatytułowanym *Low Level All-Stars*. Artyści ci, znani z wielu subwersywnych prac w środowisku gier, zrealizowali ten kuratorski w istocie rzeczy projekt, aby zobrazować i zabezpieczyć pewną tradycję artystyczną, z której wywodzi się ich twórczość. O modyfikowanych intrach mówili: „są piękne dzięki swoim przestarzałym własnościom, jak również dzięki temu, iż stanowią swoisty testament subkultury, która odeszła”⁷. Według Cory'ego Arcangela, zgromadzone realizacje są ponadto dowodem na to, iż gry „od początku ich istnienia były «krakowane», a włamywanie się do oprogramowania, łamanie jego zabezpieczeń w celu nielegalnego rozpowszechniania jego kopii jest zjawiskiem powszechnym od początku istnienia komercyjnego rozpowszech-

² Np. Tobias Bernstrup, Pierre Huyghe, Palle Torson. Por. L. Dreyfus, *Loading... Video Games: A New Language for Artists*, „Flash Art” 2003, March/April; *RAM 1 (reApproching new media 1)*, katalog, Stockholm 2003.

³ Kurator: Laurence Dreyfus, www.palaisdetokyo.com

⁴ www.designmuseum.org

⁵ www.barbican.org.uk

⁶ Stale aktualizowana lista artystycznych patchy znajduje się na stronie www.selectparks.net/modules.php?name=content&pa=list_pages_categories&cid=1

⁷ Cory Arcangel, *Low Level All-Stars*, www.eai.org

niania chronionego copyright software'u. Krakerzy następnie rozpowszechniali „skradziony” software za darmo lub za opłatą. Często również dołączali do «zkrakowanych» gier własne intro (lub modyfikowali istniejące)»⁸.

Game patching, wyrastający z wyżej opisanej tradycji, początkowo rozwijał się jako rodzaj sztuki hakerów, ściśle sprzężonej z ideologią ruchu Free Software / Open Source. Łamanie kodu źródłowego gry w celu wprowadzenia w niej zmian i dostosowania jej do własnych potrzeb, konstytuujące to zjawisko w fazie początkowej, było wyrazem istniejącej wśród hakerów szerszej tendencji do kontestowania oprogramowania własnościowego. Na początku lat dziewięćdziesiątych zjawisko game patchingu zaczyna się upowszechniać, wychodzi poza wąski ruch hakerski. Po włamaniu się do gry hakerzy zaczęli umieszczać jej zmienioną wersję w Internecie. Wywołali w ten sposób swoiste zapotrzebowanie na podobną działalność wśród graczy i internautów, sfrustrowanych postępującą uniformizacją i standaryzacją rozwiązań w grach. Zapotrzebowanie, które z czasem wymogło na koncernach produkujących gry uzupełnienie ich produktów o specjalne edytory do tworzenia przez graczy własnych wersji, edytory do modyfikowania postaci, zdarzeń, muzyki itp. zgodnie z indywidualnymi preferencjami gracza, z jego wyobraźnią, ale również na przykład z jego płcią, pochodzeniem, rasą, orientacją seksualną itp. Przełomową datą był rok 1994, kiedy został udostępniony (przez producenta) kod źródłowy komercyjnej gry „Doom”. Sprawilo to, iż w niedługim czasie Internet wypełnił się najprzeróżniejszymi „nakładkami” na tę grę. Była to jedna z największych rewolucji w historii gier komputerowych. Jedni interpretowali ją jako powrót do (czy też zwycięstwo) hakerskich tradycji krytycznego podejścia do istniejącego oprogramowania. Drudzy uważali, że wyposażenie gier w możliwość game patchingu, sprawiło, iż stracił on wiele ze swojego pierwotnego krytycznego wymiaru, i traktowali tę „rewolucję” jako przebiegłe posunięcie koncernów produkujących gry. Miały one dzięki niemu zyskać bardzo efektywne i darmowe pole badawczo-rozwojowe służące testowaniu nowych rozwiązań, które później zazwyczaj znajdowały się w oficjalnym produkcie⁹. Na przykład Will Wright, twórca popularnej gry „SimCity”, stwierdził, iż kolejne jej edycje były w 95% tworzone przez fanów, którzy wymyślali do niej rozliczne patche i poprawki. Sam Wright w pewnym momencie ograniczył się do koordynowania tego procesu - wybierał jedynie najlepsze rozwiązania i decydował o włączeniu ich do kolejnej edycji gry. Według Wrighta, poszczególne patche tworzone przez fanów stale wpływały na kształt gry, sprawiając, iż proces

⁸ Tamże.

⁹ Ponadto dzięki edytorom gry stały się idealnymi produktami ery globalizacji. Godzą teraz globalne aspiracje tego produktu z możliwością lokalnego przeformułowania jego wyznaczników. W tym kontekście game patching staje się fenomenem związanym z pojęciem globalizmu.

jej powstawania przypominał proces tworzenia oprogramowania Linux, gdzie „ciągle ktoś wchodził i wychodził z nowym towarem i ideami. W tym ciągłym ruchu jak w naturalnym ekosystemie krystalizowała się doskonałość produktu”. Proces ten uświadamia, jak w przypadku game patchingu (i szerzej, w przypadku nowych mediów cyfrowych) krytyka reprezentacji zmienia się w możliwość ciągłej negocjacji jej wyznaczników. Dana komercyjna gra komputerowa przestaje być czymś ściśle zdefiniowanym, staje się pewną propozycją dla użytkownika, otwartą na dostosowanie do jego preferencji, pragnień, wyobraźni i wartości, które on uważa za ważne.

Game patching a cyberfeminizm

Wśród dyskursów krytycznych najbardziej upodobały sobie game patching cyberfeministki¹⁰. Od połowy lat dziewięćdziesiątych toczą one za pomocą patchy swoistą „walkę” o obecność „pozycji podmiotowych” umożliwiających identyfikację kobietom-graczom w różnego typu grach, na przykład wojennych, (obliczonych głównie na „męskiego” użytkownika). Pierwsze kobiece „skóry” (awatary) przypominały monstrualne amazonki będące bardzo dziwnym połączeniem cech żeńskich i męskich. Ewa Witkowska analizując cyberfeministyczne patche pisała: „Patche «Fighter Chicken» do gry «Doom» oraz «Gumby Doll» do «Marathon Infinity» zastępowały macho-wojowników androgynicznymi postaciami, tym sposobem wymierzając ostrze w typ męskiego bohatera w stylu macho, obecnego w wielu grach komputerowych. Z kolei «Female Cyborg Patch» (autor Ken Hodgman) oraz «Tina-bob» do gry «Marathon» zaliczały się do jednych z pierwszych patchy wprowadzających postać kobiety-bohaterki w miejsce oczekującej księżniczki będącej nagrodą za zasługi dla wojownika. Były one swoistą prefiguracją Lary Croft z «Tomb Raider». Do Patch-y zastępujących męskiego bohatera gry kobietą należą także: «FemDOOM» (autorka Lynn Forrest), «Amazon Fighters vs. Pistol-Packin' Robertas» (J. Cofey) do «Marathon Infinity», «Female Bobs» (Loren Perich) do «Marathon Infinity», «The Female Skin Pac» (wielu autorów) do «Quake», «PMS Skins» (Georgina) do «Quake 2», «Otakon Doom» (Mark Sachs), «Betty Bobs Patch» do «Marathon», «Sailor Moon Doom Wad» (SOS Doom Team)¹¹. Z kolei «Bio Tek Kitchen» - Patch do «Marathon Infinity» autorstwa Josephine Starrs (jednej z założycielek VNS Matrix) oraz Leon Cmielowski - zastępowały wszystkie rodzaje broni dostępne

¹⁰ Cyberfeminizm definiuję jako postawę feministyczną „realizowaną” w środowisku najnowszych technologii komputerowych i informacyjnych. Wnikliwie kwestię cyberfeminizmu analizuje Ewa Witkowska w tekście *Cyberfeminizm - wirus w starym systemie*, w: *W środowisku cyberkultury*, L. Ronduda (red.), „Zeszyty Artystyczne” nr 12, Poznań 2003.

¹¹ Patche opisano dokładnie na stronie <http://www.opensorcery.net/mutation/> (tam można je również pobrać).

w grze rozmaitymi artykułami spożywczymi i przyborami kuchennymi. Gracz atakowany przez zmutowane warzywa broni się, rzucając w nie pomidorami i talerzami"¹².

Niedługo po pierwszych cyberfeministycznych modyfikacjach wszystkie związane z gender ograniczenia w grach zostały obalone. Od tamtej pory możemy oglądać prawdziwy festiwal różnego rodzaju genderowych mixów i manifestacji. Ciekawym przykładem tych operacji na gender awatarów w grach jest sięganie po postaci z japońskich gier opartych na estetyce *mangi* i *anime*, oferujących różnego rodzaju bezpłciowe kreatury i zwierzątka. Na przykład artystka i kuratorka Anne Marie Schneider¹³, prowadząca portal [opensorcery.net](http://www.opensorcery.net), poświęcony relacjom między grami i gender, stwierdziła odnosząc się do problematyki gender w shooterach: „jestem krytycznie ustosunkowana do tej domeny zreifikowanej jako wyłącznie męska strefa walki [...] osobiście wolałabym, aby gry komputerowe rozwijały się w kierunku bardziej podporządkowanym wyobraźni, a nie fantazjom militarnym [...]. Lubię środowiska, w których jest więcej miejsca na wymyślanie ciekawych postaci i światów. Japońskie gry dla dzieci i dorosłych są zaangażowane w to przedsięwzięcie, wypełnione przez dziwaczne zwierzątka, pokemony, roboto-koty, transformers, potwory, demony wróżki, wszystkich możliwych gender. Identyfikuję się z tymi postaciami bardziej niż z oddziałami antyterrorystycznymi"¹⁴. Podobne poglądy głosi Sherry Turkle twierdząc, iż modyfikowanie gier (czy też podobna aktywność w wirtualnych środowiskach), służące różnym genderowym eksperymentom w przestrzeni, do której nie sięga represyjny społeczno-kulturowy wzorzec dotyczący płciowości i seksualności, może mieć bardzo korzystny wpływ (terapeutyczny i społeczny) na tzw. realne życie¹⁵. Ponadto cyberfeministyczne patche promują w grach rozwiązania „socjalne”, oparte raczej na dialogu i komunikacji z otoczeniem niż na rozstrzygnięciach siłowych. Często podejmowany jest postulat, aby „gra zawierała więcej sytuacji, w których kobieta-gracz czułaby się komfortowo i przyjaźnie. Jak to wyraziła jedna z hakerek: „I'd like to see more romance”¹⁶.

W 1996 r. pojawiła się gra „Tomb Raider” z Larą Croft - pierwszym bardzo popularnym żeńskim bohaterem gier (w pewnym sensie pojawienie się Lary wień-

¹² E. Witkowska, dz. cyt., s. 47.

¹³ Anne Marie Schneider była kuratorką wielu związanych z japońskimi grami wystaw *on-line*, <http://www.opensorcery.net/indexmenu.html>

¹⁴ <http://www.opensorcery-net/aboutvs.html>

¹⁵ Anne Marie Schneider przywołuje poglądy Turkle wyrażone w *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon and Schuster, New York 1995.

¹⁶ <http://www.selectparks.net/modules.php?home=news&file=article&sid=110>. Istnieje coraz więcej portali poświęconych relacjom pomiędzy feminizmem a grami, np. <http://www.grrlgamer.com>

czyło wspomniany wyżej etap zastępowania męskiego bohatera gry postacią kobiecą). Według wielu cyberfeministek w przypadku „Tomb Raidera” możemy dostrzec te same mechanizmy fetyszyzacji, fragmentacji i uprzedmiotowienia kobiecego ciała, jakie konstatowała Lara Malvey w odniesieniu do klasycznego kina hollywoodzkiego w artykule z 1970 r. *Przyjemność wizualna i kino narracyjne*¹⁷. Ewa Witkowska odnosząc się do tych zagadnień pisała: „Lara szybko stała się obiektem męskiej fascynacji. Konstrukcja gry, w której Lara widoczna jest od tyłu, przywodzi na myśl wojerystyczne techniki filmowe [...] przyjemność z oglądania nieświadomej tego Lary jest ważnym elementem gry [...] Lara nigdy nie jest świadoma podążającego za nią spojrzenia”¹⁸. Szczególnym potwierdzeniem powyższych tez był patch „Tomb Raidera” zwany „Nude Raider”, dający graczowi możliwość „operowania” nagim przedstawieniem Lary Croft. W odpowiedzi na „Nude Raidera” artysta Robert Nideffer stworzył własną modyfikację wspomnianego powyżej „pornograficznego” patcha. Artysta ocenzurował nagość Lary, wprowadzając zestaw czarnych pasków (podobny chwyt zazwyczaj służy do zakrywania twarzy przestępców w relacjach telewizyjnych), jak również domalował Larze wąsy i bródkę (bardzo podobne do tych, które Duchamp domalował Monie Lisie), demaskując niejako jej genderową hybrydyczność. Nideffer w rezultacie swojej interwencji stworzył Larę w wersji transseksualnej. Ujawnił, iż z jednej strony można w niej widzieć „drag king - kobietę przebraną za mężczyznę, w militarnym stroju, z bronią. I odwrotnie, Lara może być postrzegana jako drag queen o niezwykle wyolbrzymionych i przerysowanych atrybutach kobiecości (jak nienaturalnie wielkie piersi)”¹⁹. Zdaniem Helen Kennedy, większość

¹⁷ <http://www.Opensocery.net/lara2.html>. Por. E. Witkowska, dz. cyt.

¹⁸ E. Witkowska, dz. cyt., s. 48.

¹⁹ Tamże, s. 50. Zob. też: H. W. Kennedy, *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo?*, „Game Studies” 2002, t. 2, nr 2, December, www.gamestudies.org/0202/Kennedy. Helen Kennedy stwierdza: „dzięki temu transgenderowemu procesowi, interfejs Lara / gracz jest otwarty na queerowe odczytania. Z jednej strony w ich świetle Lara jest «kobiecy ciałem» performującym «męską drag» (podkreślając niestabilność męskiej tożsamości). Z drugiej strony jest ona «żeńskim drag», w którym cielesne oznaczniki kobiecości są przejawskrawiane w stopniu grożącym «ich załamaniu»”. Ponadto Kennedy zwraca uwagę, że Lara nie ma w świecie gry żadnych przygód romantycznych, co sprawia, że jej seksualne preferencje nie pozostają do końca zdefiniowane. „Producenci Lary - pisze - starali się «sprzedać ją» jako bohatera potencjalnie atrakcyjnego dla kobiet; pojawienie się jej na arenie gier komputerowych korespondowało wyraźnie z tendencjami *girlpower* połowy lat dziewięćdziesiątych [...] W «Killing Monsters» Gerard Jones umieszcza Larę pomiędzy dużą liczbą zadziornych i bardzo «zseksualizowanych» żeńskich postaci, które zyskały na znaczeniu w latach dziewięćdziesiątych - jak Buffy - łowca wampirów. Postaci te posiadają «bi-modalny» urok pozwalający «uwieść» im zarówno wielu młodych mężczyzn, jak i kobiety”.

Helen Kennedy formułuje jeszcze jedno ciekawe spostrzeżenie, które możemy tu przywołać, mianowicie to, iż Lara jest jednocześnie bohaterem (aktywnie działającym) i bohaterką (będącą „obiektem spojrzenia”).

analityków zgadza się, iż podczas gry w „Tomb Raidera” męski gracz dokonuje czegoś w rodzaju genderowej transgresji, ponieważ rozróżnienie między nim a żeńskim bohaterem gry ulega zatarciu. Według mnie, stworzony przez Nideffera patch ze zmaskulinizowaną Larą, jest próbą wizualizacji tego procesu. Kennedy stwierdza, że dokonująca się w „Tomb Raider” „fuzja gracza i Lary jest czymś w rodzaju queerowego «wcielenia» zmieszania ciała męskiego gracza z ciałem Lary skonstruowanym z samej informacji. Tego typu queerowa identyfikacja rozbija sztywne podziały między utożsamieniem i pożądaniem oraz między żeńskością a męskością”²⁰.

Powstała w wyniku interwencji Nideffera palimpsestowa struktura („patche nie patchy”) jest bardzo częsta w środowisku graczy. Dana gra staje się wtedy płaszczyzną komunikacji, dialogu, wymiany opinii, negocjacji norm i wartości itd. Tego typu praktyki wspomagają (szczególnie w kontekście „multiużytkownikowych” gier sieciowych) powstawanie kapitału społecznego łączącego graczy.

W kontekście cyberfeministycznych patchy podejmujących problematykę gender warto wymienić jeszcze patch gry „SimCopter Hack” (1996) wykonany przez grupę RTMark. O tej realizacji Anne Marie Schneider pisała, iż jest to tzw. głęboki patch (*deep patch*), różniący się od innych tym, iż artyści interweniowali nie w strukturę już istniejącej gry, ale w sam proces jej produkcji. Jeden z członków zespołu zatrudnił się jako programista w tworzącej gry firmie Maxis, Inc (producenta m.in. „The Sims”). Przez kilka tygodni pracował przy tworzeniu drugiego i trzeciego planu w grze „SimCopter”, polegającej głównie na sterowaniu helikopterem, gaszeniu pożarów, łapaniu kryminalistów, pacyfikowaniu demonstracji itd. Była to typowa gra sprawnościowa, przeznaczona głównie dla młodych mężczyzn, „aktualizująca wszystkie klisze związane z tego typu grami, na przykład muskularni piloci flirtujący z atrakcyjnymi blondynkami”²¹. Członek RTMark jako jeden z „twórców” podstępnie umieścił w niej - zamiast roznegliżowanych „panienek” - biegających i całujących się mężczyzn w slipkach. Tego typu operacja na gender awatarów w grze (dodajmy, iż bardzo charakterystyczna dla RTMark) została ujawniona dopiero po wypuszczeniu produktu na rynek. Gra została wycofana ze sprzedaży, a twórca patcha Jacques Serwin „z hukiem” wyrzucony z pracy (należy dodać, iż twórca patcha był gejem i chciał w ten sposób przemycić do gry reprezentację tej mniejszości).

Game patching wobec kompleksu militarno-rozrywkowego

Game patching coraz częściej staje się również narzędziem manifestacji politycznej. Często przejmując funkcje, które wcześniej pełniły na przykład protest

²⁰ Tamże.

²¹ RAM 1, dz. cyt., s. 18.

songi, plakaty i fotomontaże agitacyjne. Wkrótce po 11 września 2001 amerykańscy gracze stworzyli wiele modyfikacji gier typu „Quake”, „Unreal” i „The Sims”, w których jako obiekty destrukcji i anihilacji umieszczali awatary talibów i Osamy Bin Ladena. Nawet w tak pokojowej grze jak „The Sims” można było zabić awatar Osamy, karmiąc go zatrutymi chipsami. Szybko jednak wyrażona w game patchach agresja przeciwko postaciom o wyglądzie bliskowschodnim zaczęła odzwierciedlać realną przemoc i prześladowania, jakich ludność arabska doświadcza w Stanach Zjednoczonych po 11 września. W społeczno-politycznych patchach popularne okazały się zwłaszcza realizacje anty korporacyjne na przykład w sieciowej wersji „The Sims” gracze mogli spotkać się w przestrzeni wirtualnego miasta i przeprowadzić pikiety protestacyjne przeciwko sieci restauracji McDonalda, która na zasadzie umowy (*product placement*) z producentami gry otworzyła w jej przestrzeni sieć swoich restauracji *fast food*. Ostatnio szczególnie mocno krytykowana przez realizacje game patchingu jest postępująca fuzja przemysłu wytwarzającego gry komputerowe z przemysłem militarnym, czego dobitnym przykładem jest oficjalna gra „rekrutacyjna” armii amerykańskiej „America's Army”²². Antywojenne realizacje game patchingu obnażają procesy romantyzacji i estetyzacji doświadczenia wojny, które można odnaleźć w większości gier „głównego nurtu”. Ponadto artyści krytycznie wykorzystują technologię gier, która bazuje bardzo często na technologiach wcześniej wykorzystywanych przez wojsko. Wystarczy w tym miejscu przywołać wypowiedź Marka Hołyńskiego: „współczesna grafika komputerowa i superszybkie komputery są w stanie niemal dosłownie zasymulować rzeczywiste pole walki. Ćwiczący żołnierz nie tylko widzi, ale i czuje to, co się dzieje podczas bitwy - odczuwa drgania, przechyły, słyszy ryk silników. W przypadku symulacji samolotowych brakuje jedynie zmian przeciążeń i ciśnienia powietrza. Po takim treningu można praktycznie od razu usiąść za sterami prawdziwego samolotu lub czołgu”²³.

²² Ukazanie się gry „America's Army” było wyraźnym znakiem postępującej integracji sfery militarnej ze sferą przemysłów kultury, sferą masowej rozrywki. Podważyło bezinteresowność przyjemności czerpanej z gry typu „First Person Shooter”. Ujawniło bowiem, że istnienie tego typu gier jest korzystne dla armii. Umożliwiają one przejście porządnego treningu, darmowego z punktu widzenia armii, który pozwala cywilom na „płynne przeskoczenie” z dostępnej na domowym PC-cie gry - symulatora lotu bojowym samolotem czy czołgiem - do wypełnionego bardzo podobną elektroniką prawdziwego sprzętu bojowego. Ponadto doświadczenie tego typu gry przyzwyczajają do obrazów prawdziwej wojny rozgrywającej się na ekranach telewizorów. Obrazy wojny w Iraku, zwłaszcza od kiedy każdy żołnierz ma zainstalowaną kamerę na helmie, często przypominają grę „First Person Shooter”, nie wspominając o różnego rodzaju obrazach z operacji nalotów i precyzyjnego bombardowania, które także do złudzenia przypominają obrazy z podobnych gier. Tego typu aspekty przyczyniają się do nasilenia krytyki gier komputerowych nie tylko w środowisku artystów game patchingu.

²³ Cyt. za: E. Bendyk, *Zatruta studnia*, s. 98.

„Velvet-Strike”, paten do gry „Counter-Strike”, stworzony przez Anne Marie Schneider (wspólnie z Joan Leandre i Brody Condonem), został pomyślany jako bezpośrednia odpowiedź na „projektowaną” przez prezydenta Busha wojnę z terroryzmem. Gracz zamiast broni dostawał do ręki spray („broń opinii publicznej”), by wypisywać w przestrzeni gry („multiużytkownikowej”) antywojenne hasła i grafiitti (np. „jesteśmy zakładnikami Militarnej Fantazji”)²⁴.

Game patching a strategię sztuki analitycznej

Interesującą „dekonstrukcją” gier wojennych są również analityczne realizacje grupy Jodi.org, na przykład „Untitled Game” czy też „SOD”. „Untitled Game” składa się z dwunastu modyfikacji gry „Quake”. Cała architektura oryginalnej gry została usunięta, a jedynymi jej niezmodyfikowanymi komponentami pozostały dźwięk i interface (o tym, że interface gry jest niezmodyfikowany, gracz może się dowiedzieć z jej warstwy dźwiękowej)²⁵. Z kolei w „SOD” artyści zastąpili graficzny interfejs użytkownika monochromatycznymi (białymi, czarnymi, szarymi) elementami geometrycznymi, w rezultacie tworząc przestrzeń całkowicie dezorientującą gracza, nie pozwalającą łatwo rozróżnić, które elementy reprezentują na przykład ściany, a które strzelających przeciwników. Ponadto twórcy oparli interfejs gry na poleceniach, które trzeba wydawać za pomocą klawiatury (*criptic interface*) oraz uzupełnili jej strukturę o różnego rodzaju żartobliwe elementy, na przykład polecenia typu: „jeżeli jesteś twardy naciśnij N, jeżeli nie, naciśnij Y, delikatnie” (odnieśli się w ten sposób ironicznie do gier odwołujących się do ideologii macho). Surowa estetyka „SOD” jest zupełną odwrotnością celów, które stawia sobie przemysł produkujący gry (skupiony raczej na próbach tworzenia jak najwierniejszych, niemal fotograficznych, reprezentacji rzeczywistości)²⁶. W ten sposób Jodi.org stara się problematyzować „naturalność” i „przyjazność” graficznego interfejsu użytkownika (GUI). „W rękach” Jodi.org kod oprogramowania gry „Quake” czy „Castle Wolfenstein” staje się narzędziem kreacji i ekspresji, wciąż rozwijającej się jednak w dialogu z oryginalnymi parametrami gry. Artyści badają specyficzne parametry ontologiczne kodu gry, jego braki i błędy. Oprócz problematyki oprogramowania poruszają ściśle z nią związane kwestie dotyczące natury interaktywności i reprezentacji rzeczywistości w grach. Ponadto gry produkowane przez Jodi.org cechują się

²⁴ Warto wspomnieć, iż Anne Marie Schneider w 1999 r. zorganizowała wystawę „Cracking the Maze, Game Plug-ins And Hacker a't.”, bardzo ważną dla wyodrębnienia Game Patchingu jako nurtu.

²⁵ Por. *Untitled Game CD by Jodi. Review by Anne Marie Schneider* www.opensorcery.net/2reviews.html

²⁶ <http://sod.jodi.org>

specyficznym napięciem (związanym inherentnie z doświadczeniem interaktywności) między kontrolą sprawowaną przez gracza i kontrolą, jaką program sprawuje nad jego posunięciami. Również w obszarze game patchingu Jodi.org realizują swoją strategię analityczną, nie podporządkowaną kodom sztuki i estetyki tradycyjnej, dążącą do odkrycia nowych obszarów ekspresji artystycznej związanych z „maszyną”, z wyznacznikami jej specyficznej kreatywności.

*

W ostatnim czasie w świecie sztuki możemy zaobserwować wzrost zainteresowania realizacjami game patchingu. Świadczy o tym duża liczba takich realizacji prezentowanych podczas prestiżowych imprez artystycznych oraz w cenionych miejscach wystawienniczych. Wśród dowodów tego zainteresowania należy wymienić przede wszystkim uhonorowanie realizacji Fenga Mengbo „Q4U” (2000-2002) główną nagrodą na ostatnich Dokumenta XI w Kassel (2002), zaproszenie Cory Arcangela z jego pracą „Super Mario Bros” na Whitney Biennale (2003) oraz nominację do Turner Price 2004 realizacji „The House of Osama Bin Laden” Bena Langlandsa i Nikki Bella.

Praca chińskiego artysty zatytułowana Q4U (Quake for you) powstała na bazie modyfikacji gry „Quake III Arena” (znanej jako Q3A)²⁷. Mengbo w przestrzeni gry umieścił siebie (awatara będącego wirtualną reprezentacją artysty) trzymającego kamerę i karabin. Również wszystkie inne postaci w grze (atakujący głównego protagonistę przeciwnicy) są „odziane” w jego „skórę”. W ten sposób artysta podjął towarzyszący awangardowym artystom od początku wieku motyw portretu wielokrotnego i wprowadził go w inny wymiar. Mengbo - podobnie jak Duchamp, Szpakowski, Witkacy - pyta o naturę tożsamości, pokazuje ją jako „wiązkę wielu jaźni”, „klincz” wielu odrębnych „grup interesu” wciąż zmagających się ze sobą we „wnętrzu” człowieka. Wypowiedź tego artysty jest jednak ściśle związana z grami, ze zjawiskiem identyfikacji z awatarem, z procesem „wchodzenia” w określone role w grze itd.

Z kolei Cory Arcangel jest zainteresowany „przestarzałymi” grami wideo i w swoich pracach skupia się głównie na modyfikacjach gry „Super Mario Bros”. W jednej z realizacji tego typu usunął z tej gry wszystkie przedmioty i bohaterów, pozostawiając same chmury, w innej zamienił baśniowe elementy architektoniczne tej gry na fotograficzne reprodukcje widoków swojego rodzinnego miasta (Buffalo).

Na koniec omawiania game patchingu należy zaznaczyć, iż dzięki niemu podlega intensyfikacji interaktywny, partycypacyjny, hipertekstualny paradyg-

²⁷ Na temat tej zob. Ch. Paul, *Digital Art*, London 2003.

mat kulturowy, którego częścią są gry komputerowe. Reaktywowane są znane już z wcześniejszych technik subwersywnych strategie analityczne i krytyczne. Służą one jednak podejmowaniu problemów specyficznych dla gier i kultury, która się z nimi wiąże. Znaczącą innowację game patchingu stanowi to, iż jest to pierwsza interaktywna technika subwersywna. Staje się on czymś w rodzaju faktycznej realizacji interaktywnego „momentu” istniejącego we wszystkich wcześniejszych technikach subwersywnych²⁸. Ponadto wiele artystycznych patchy jest wykorzystywanych jako aplikacje sieciowe pozwalające grać jednocześnie wielu użytkownikom, stają się one wtedy czymś w rodzaju nowej „subwersywnej przestrzeni społecznej”, umożliwiającej organizację i pielęgnację kapitału twórczego i społecznego rozwijającego się w rezultacie interakcji między graczami. Tego typu wymiar game patchingu stanowi ekstensję mocno związanego z wcześniejszymi technikami subwersywnymi skupienia na przestrzeni publicznej.

Game patching w realizacjach artystycznych Macieja Krygiera

Jednym z niewielu polskich artystów wykorzystujących w swojej twórczości strategię game patchingu jest Maciej Krygier. Realizacje artystyczne Krygiera dotyczą problematyki zmian, jakim podlegają instytucje sztuki w obliczu rewolucji telekomunikacyjnej i komputerowej, przynoszącej zupełnie nowe formy istnienia, dystrybucji oraz odbioru dzieła sztuki. W 2001 r. artysta stworzył wirtualną, opartą na grze „Unreal” reprezentację przestrzeni Zamku Ujazdowskiego mieszczącego Centrum Sztuki Współczesnej. Idea realizacji polegała na tym, że umożliwiała ona poruszanie się z bronią w rękę po wygenerowanych komputerowo przestrzeniach ekspozycyjnych CSW (zgodnie z wyznacznikami interfejsu gry „Unreal”) i niszczenie dzieł sztuki (głównie realizacji artystycznych składających się na stałą Międzynarodową Kolekcję Sztuki Współczesnej CSW). Artysta realizuje swój projekt powróciwszy do Polski po ukończeniu studiów artystycznych w Rouen we Francji. Projekt Krygiera, będący wynikiem obserwacji, próbą krytycznego rozpoznania sytuacji sztuki współczesnej w Polsce przez młodego, zaczynającego dopiero w nowym miejscu działalność artystyczną twórcę, jest także reakcją na pojawienie się w polskich galeriach sztuki nowych, bardziej „interaktywnych” zachowań - takich jak związane z niszczeniem dzieł sztuki współczesnej incydenty w Galerii Zachęta na początku 2001 r. Game patching Krygiera, pod nazwą „ArtRaider”, jest ironiczną, przewrotną reakcją na agresję skierowaną przeciwko sztuce współczesnej. Agresję, którą mogliśmy zaobserwować nie tylko na przykładzie spektakularnych destrukcji dzieł sztuki (poczy-

²⁸ Pisałem o tym w odniesieniu do poglądów Piotra Krajewskiego.

nionych przez znanego aktora czy polityków), ale przede wszystkim w postaci, trwającej już od kilku lat kampanii publicystycznej przeciwko sztuce krytycznej. Kampanii przeprowadzanej na łamach poczytnych dzienników i tygodników, rzekomo w imieniu szerszego ogółu społecznego. Gra komputerowa Krygiera, będąca z założenia produktem masowym (modyfikacją produktu masowego), jest skierowana do tej grupy konsumentów kultury; jest ona ironiczną próbą dostarczenia im zgodnie z logiką wolnego rynku produktu, który zaspokoi ich potrzeby i wykorzysta istniejący popyt.

Warto też w tym kontekście przywołać powstały na bazie gry „Half Life” (indentyczny interfejs jak w grze „Unreal”) projekt gry „Museum Meltdown” autorstwa dwóch szwedzkich artystów: Tobiasa Bernstrupa i Palle Torssona. Opiera się on na bardzo podobnych wyznacznikach, co gra Krygiera. Artyści w ramach swojego indywidualnego projektu ekspozycyjnego w Moderna Musset w Sztokholmie rozstawili w przestrzeni muzeum szereg komputerów połączonych w sieć, w której widzowie mogli przemierzać wirtualną reprezentację muzeum i destruować jego artystyczną zawartość. W interpretacji swojej realizacji Bernstrup i Torsson powoływali się na etos awangardowej antysztuki, nihilistycznych praktyk wymierzonych w wartości sztuki modernistycznej.

Prace Krygiera oprócz takiej warstwy znaczeniowej noszą specyficzne piętno polskiego kontekstu. Artysta, opierając się na projekcie „ArtRaider” zrealizował do tej pory kilka efemerycznych działań i akcji, jak na przykład akcja „ArtRaider” w sali kinowej Centrum Sztuki Współczesnej w 2002 r. podczas wykładu Łukasza Rondudy dotyczącego twórczości Zbigniewa Libery oraz większa realizacja związana z udziałem artysty w wystawie: „Młodzi są realistami” (CSW 2002). Należy podkreślić, iż wszystkie te działania Krygiera mają raczej status dokumentacji efemerycznych eksperymentów niż skończonych realizacji artystycznych.

Na wykład Rondudy artysta przygotował akcję polegającą na stworzeniu iluzji ścisłej korelacji między przestrzenią i czasem realnym a przestrzenią i czasem wirtualnym. Po zakończeniu swojego wystąpienia wykładowca wyświetlił krótką (ok. 7 minut) animację komputerową, rozpoczynającą się od panoramy Centrum Sztuki Współczesnej. Po napisach „12 czerwca 2002 r. o godzinie 18.00” (data i godzina wykładu) widzimy uzbrojonego osobnika wyskakującego z bojowego helikoptera i wkraczającego do Zamku Ujazdowskiego. Poczynając od holu głównego Zamku, gdzie widzimy przestrzeń z *first person perspective*, uzbrojony osobnik dokonuje szeregu spektakularnych i krwawych (jak przystało na tego typu gry komputerowe) egzekucji ludzi oraz destrukcji dzieł sztuki. Swoją niszczycielski rekonesans kończy na wirtualnej sali kinowej CSW (Kino Lab), gdzie właśnie trwa wirtualny wykład o Liberze. Po krwawym rozprawieniu się

z awatarem Łukasza Rondudy wirtualny wojownik dokonuje rzezi wirtualnej publiczności, wywołując tym samym żywą reakcję tej realnej, zgromadzonej w realnym kinie Lab. W akcji Krygiera oprócz wymiaru krytycznego, odnoszącego się do sytuacji sztuki współczesnej w Polsce, istnieje inny, ściśle związany z analizą przemocy w grach komputerowych. Artysta wykorzystał w swojej realizacji jedną z podstawowych zasad psychologicznych, mówiącą, że „jeżeli ludzie odczuwają silne emocje, kiedy druga osoba podchodzi do nich blisko, to będą także czuli silne emocje, jeżeli zbliży się do nich wizerunek osoby”. Przez prowokację publiczności na sali kinowej artysta pragnął uzyskać wrażenie swoistego „wylewania się” przemocy z gier, zamiany wirtualnej przemocy na realną. Ten zabieg posłużył do zwizualizowania procesu konstatawanego przez wielu badaczy - „kultury rzezi” (zjawiska przemocy w doświadczeniu gier komputerowych); procesu powrotu do społeczeństwa agresywnych i brutalnych zachowań skanalizowanych w grach; powrotu przez coraz częstsze masowe (realne) morderstwa i rzezie, których dopuszczają się nastoletni gracze nie mogący odróżnić rzeczywistości realnej od wirtualnej.

Pracę „Art Raider” Krygiera (przygotowaną na wystawę „Młodzi są realistami”, odbywającą się w Centrum Sztuki Współczesnej w Zamku Ujazdowskim 6 sierpnia 2002) cechuje nacisk na analizę medium oraz charakterystyczne przeplatanie się narracji artystycznej z metartystyczną. Intencją artysty było stworzenie gry o prostych zasadach (bazującej na strukturze gry „Unreal”), która odbywa się autonomicznie i po uruchomieniu może toczyć się niezależnie od pragnień i chęci gracza. W tym celu Krygier w wygenerowanych przestrzeniach gry, będących wirtualną reprezentacją Zamku Ujazdowskiego, umieścił awatary poruszające się według określonego programu (kilku prostych poleceń, na przykład gdy natrafiają na ścianę lub zbyt długo nie napotykają przeszkody, zmieniają kierunek ruchu). Artysta stworzył w ten sposób swoisty cyfrowy ekosystem, w którym poszczególne awatary, pozostając ze sobą w specyficznej interakcji, tworzą wzajemnie warunkujące się kłacze. W jednym z pomieszczeń zamkowych znajduje się broń - miecz. Po pewnym czasie trwania gry, gdy cieszące się quasi-wolnością (początkowo bezbronne) awatary w swym chaotycznym trybie rozprzestrzenia się po kolejnych pomieszczeniach, dochodzi do odnalezienia miecza i zgodnie z programem użycia go. Zgładzone postaci „reinkarnują się”, zaopatrzone w karabiny maszynowe, w miejscu ściśle określonym przez projektanta gry. Nowa broń sprawia, iż następuje gwałtowne przyspieszenie cyklu śmierci i reinkarnacji. Ta postępująca akceleracja znajduje kulminację w zrównaniu momentu narodzin wirtualnych postaci z momentem ich śmierci: w przemianie tzw. miejsc reinkarnacji w bardzo dekoracyjne słupy ognia, permanentnie wypływające z siebie tony wirtualnych kawałków ciała i wylewające strumienie wirtualnej krwi. Nale-

ży podkreślić, iż opisana metamorfoza gry nie była zaprogramowana przez Krygiera (ani przez twórców oprogramowania), opierała się ona na wykorzystaniu odkrytego przez artystę błędu (tzw. buga) w jej oprogramowaniu. Gra w pewnym momencie po prostu zacina się, a spektakularny efekt finalny jest *de facto* skutkiem działania czegoś w rodzaju „kreatywności maszyny”. Krygier zaprogramował swój patch w ten sposób, iż po jego uruchomieniu zawsze wcześniej czy później, niezależnie od inwencji gracza (który może jedynie opóźnić lub przyspieszyć ten proces) dochodzi do zacięcia się gry i powstania opisanego spektakularnego efektu. Kolejne narracje (tzw. rozegrania gry) zbudowane są z wyraźnie powtarzających się sekwencji wydarzeń, opartych na stałym mechanizmie: rozprzestrzenianie się awatarów po zamku, znalezienie broni, akceleracja ciągu śmierci i reinkarnacji, zacięcie się programu. Artysta rezygnuje z kontroli nad dziełem, jego rola ogranicza się do uruchomienia mechanizmu w pewnym momencie i do późniejszego zatrzymania go

Machinima

Machinima to realizacje tworzone z „gotowego” materiału medialnego zawłaszczanego z gier komputerowych. To realizacje rozwijające się niejako na styku animacji, filmu wideo i gier komputerowych²⁹. Hybrydyczność medialną machinimy dodatkowo pogłębia fakt jej usytuowania między mediami interaktywnymi a linearnymi. Pierwszy etap jej tworzenia jest bowiem zazwyczaj interaktywny i przypomina tworzenie game patchingu. Twórca machinimy, wykorzystując specjalne edytory znajdujące się przy grach, „modeluje” przestrzeń, bohaterów, muzykę itd. Jest scenografem, charakteryzatorem, choreografem, operatorem, scenarzystą i reżyserem własnego filmu. Niektórzy analitycy określają machinimę jako „film-making within a real-time”³⁰, ponieważ polega ona na tym, że „performance” gracza jest rejestrowany „na żywo”. W rezultacie tej rejestracji powstaje wprawdzie linearna realizacja wideo, jednak jest ona wynikiem długotrwałego, interaktywnego procesu komunikacji z kodem, „silnikiem” gry³¹.

Machinimy wywodzą się z tzw. cutscenes, filmów (zazwyczaj intro) otwierających grę, wprowadzających w jej „świat”, przedstawiających bohaterów, historię itd. Powstanie pierwszych filmów stworzonych na bazie obrazów z gier komputerowych datuje się mniej więcej na rok 1997. Wtedy to pojawiają się pierwsze machinimy na bazie gry „Quake”, która w przeciwieństwie do swoich poprzedników dawała możliwość bardzo swobodnego operowania punktem ustawienia „ka-

²⁹ Nazwa „machinima” powstała w wyniku połączenia określeń machine i cinema/animation. Zob. <http://en.wikipedia.org/wiki/Machinima>

³⁰ <http://www.machinima.org>

³¹ Drugi etap tworzenia machinimy przypomina z kolei realizację „klasycznego” found footage

mery" w środowisku animacji 3D³². Wśród pionierskich prac należy wymienić „Diary of a Comper” grupy The Rangers oraz prace formacji ILL Clan i Strange Company (wymienione formacje to tzw. klany fanów danej gry). Rosnąca popularność nowej formy ekspresji sprawiła, iż tak jak wcześniej firmy dodawały oprogramowanie do kreacji własnych patchy, tak ostatnio zaczęły dodawać specjalne oprogramowanie do kreacji animacji komputerowych machinima³³ (pierwszą firmą była Epic Games, która do swojego produktu „Unreal Tournament 2003” dodała oprogramowanie zwane „Matinee”³⁴). Machinima stała się szybko prężną dziedziną filmu amatorskiego, pozwalającą jego twórcom na realizację tanim kosztem „superprodukcji” w rodzaju „ToyStory” czy też „AntZ”³⁵. Brad King zauważa, iż machinima pozwalała zrealizować, zawsze towarzyszące twórcom gier komputerowych, pragnienia upodobnienia swoich produktów do doświadczenia kina (czy też do uzupełnienia kina o interaktywność). Jest ona kolejnym wynalazkiem starającym się „zasypać” przepaść między interaktywnym doświadczeniem gry a pasywnym oglądaniem filmu. Jak pisze King: „Machinima powstała, ponieważ twórcy gier nie mogli odkryć, jak odtworzyć Hollywood w komputerze”³⁶. Obecnie machinima to z jednej strony prawdziwy przemysł zasilający świat reklamy i telewizji, z drugiej wiele organizacji i festiwali promujących ją jako nowy rodzaj „sztuki filmowej”³⁷.

Machinima w strategiach artystycznych

Machinima w polu sztuki pojawiła się równocześnie z pierwszymi artystycznymi realizacjami game patchingu. Możemy stwierdzić wręcz, iż te dwie techniki subwersywnej twórczości artystycznej są ze sobą symbiotycznie związane.

³² Wcześniej, w 1992 r., została wypuszczona gra „Stunt Island”, która pozwalała na rejestrację danego „wykonania” gry przez użytkownika, oferując jednak dość ograniczone możliwości operowania „pozycją kamery”. Podobna sytuacja miała miejsce w grze „Doom” wypuszczonej na rynek w 1993 r. Niemniej jednak prawdziwą rewolucją (zarówno w odniesieniu do game patchingu, jak i machinimy) okazały się produkty firmy ID Software, producenta „Quake”, oparte na kodzie Open GL, który mógł być łatwo „zrozumiały” dla różnego rodzaju systemów operacyjnych, od Microsoft Windows do Apple OsX. Zob. B. King, *Machinima: Games Act Like Films*, <http://www.wired.com/news/games/0.2101.53929.00.html>

³³ Powstają już nawet specjalne gry podporządkowane wyłącznie kreacji filmu.

³⁴ Firma ta również ufundowała pierwszą nagrodę 50 000 dol. za najlepszą machinimę.

³⁵ Warto w tym miejscu dodać, iż machinimy są używane przez twórców wielkich hollywoodzkich superprodukcji jako swoisty „szkicownik filmowy”. W ten sposób wykorzystywał je na przykład George Lukas, tworząc wstępne wizualizacje do swoich *Star Wars*.

³⁶ B. King, dz. cyt.

³⁷ Jedną z najważniejszych organizacji promujących machinimę jest The Academy of Machinima Arts&Sciences (www.machinima.org) organizująca co roku Machinima Film Festiwal. Bardzo duże archiwum filmów zrealizowanych tą techniką znajduje się pod adresem: www.archive.org

Do najgłośniejszych artystycznych realizacji typu machinima należą prace Magnusa Wallina: „Exit” i „Sky Line”, zaprezentowane na Biennale w Wenecji 2001 r., w ramach wystawy „Platforma Humanizmu”. W wymienionych pracach Wallin dał wyraz swojemu zainteresowaniu problematyką ciała ludzkiego, zwłaszcza ciała kalekiego, zmarginalizowanego lub wykluczonego z dominującej kultury wizualnej. W realizacji „Exit” Wallin wykreował klaustrofobiczną przestrzeń ucieczki kilku kalekich postaci „ściganych” przez „ścianę ognia”. Artysta swoim bohaterom nadał twarze i postury zaczerpnięte z obrazów Hieronymusa Boscha, a konkretnie z obrazów przedstawiających męki piekielne³⁸. Udało mu się dzięki temu przeprowadzić przekonującą paralelę między wizualizacjami przemocy w grach komputerowych a średniowiecznymi obrazami Sądu Ostatecznego, jak również zasugerować, iż obecnie gry oferują podobnie intensywne wizualizacje bólu i tortur (jednak w odróżnieniu od średniowiecznych odpowiedników są pozbawione jakiegokolwiek uzasadnienia, oprócz czysto estetycznego). Narracje tworzone przez Wallina wydają się jedynie pretekstem pozwalającym zaprezentować wymyślne, a zarazem tajemnicze sposoby anihilacji i fragmentacji ludzkiego ciała. Przez tego typu zabiegi artysta odnosi się do zjawiska przemocy w grach komputerowych, jej ciągłej repetycji i samowystarczalności, redukującej inne wymiary gry. Artysta mówi: „postaci są ścigane przez ścianę ognia w szerokim na kilometr korytarzu, o ścianach pokrytych głośnikami, z których rozlega się głośny aplauz w przypadku śmierci któregoś z kalekich bohaterów. W końcu pojawia się helikopter, który w rzeczywistości nie jest helikopterem ratunkowym, ponieważ staje w miejscu, które jest czymś w rodzaju mety. Film ten przypomina grę pokazującą wyczyny gladiatorów”³⁹. Warto dodać, iż Wallin przez umieszczenie kalek jako wirtualnych bohaterów swojej opowieści ironicznie odnosi się do dominującej „fantastycznej mobilności wirtualnych ciał [...] satysfakcjonujących naszą infantylną potrzebę onnipotencji i wszechobecności”⁴⁰. Należy wspomnieć jeszcze o specyficznej monumentalnej architekturze, którą w środowisku wirtualnym kreuje Wallin, przywołuje ona na myśl projekty urbanistyczne systemów totalitarnych, w szczególności zaś architekturę III Rzeszy, którą znamy z filmów Leni Riefenstahl. Figura ciała ludzkiego w konfrontacji z tego typu architekturą ewokuje interesujące paralele między nazistowską fantazją na temat ciała a projektem „supersprawnych” ciał wirtualnych, którymi sterujemy w grach. Prowadzony przez Wallina wywód dotyczący ciała wydaje się szczególnie poruszający, zważywszy iż artysta sam jest niepełnosprawny.

³⁸ Por. M. Wallin, *Physical Sightseeing*, Uppsala 2000.

³⁹ Tamże.

⁴⁰ Tamże.

Pracą, która - jak się wydaje - podejmuje w polu machinimy problemy cyberfeministyczne, poruszone tu wcześniej w kontekście game patchingu, jest „She Puppet” (2001) Peggy Ahwesh, stworzona całkowicie z obrazów zaczerpniętych z gry „Tomb Raider”. Artystka czyni z Laury Croft postać tragiczną, wciąż bezskutecznie poszukującą swojej „symulakrycznej” tożsamości. Croft przeżywa rozterki w szeregu monologów, podobnie jak bohaterowie klasycznych tragedii i dramatów. Jej patos i tragizm jest zwielokrotniony dodaniem w ścieżce dźwiękowej filmu arii operowej. Mówi między innymi: „Nie jestem człowiekiem. Nigdy nie nazwałam nikogo matką. Nigdy nie powiedziałam do nikogo mamusi. Nigdy tak nie czułam. Nic nie wiem o swoich narodzinach. Po prostu się przydarzyłam. Pochodzę z krainy piękniejszej niż samo życie. Ale nigdy o niej nie opowiadałam nikomu poza sobą. Nikomu nie mówiłam o tych krajobrazach widzianych we śnie. Mimo iż chodziłam między nimi jako obca, nikt tego nie zauważył. Żyłam pośród nich jako szpieg, a nikt się nie domyślał. Każdy brał mnie za osobę względną. Nikt nie wiedział, że zostałam zamieniona podczas narodzin”⁴¹. Należy dodać, iż monologi Croft w znacznej mierze składają się z cytatów z pism Sun Ra, Joanny Russ i Fernando Pessoa, generalnie - jak można sądzić - odnoszących się do (z góry skazanych na niepowodzenie) projektów opisu imaginacyjnego konstruktu, jakim jest „kobiecość”. Niektóre zdania „wypowiadane” przez Croft dotyczą jej zależności od gracza, który jest zdolny w ramach projekcji - identyfikacji „tchnąć” w nią życie, jednak jak sama stwierdza: „Jesteśmy, kim nie jesteśmy, a życie jest szybkie i smutne” lub: „Jakkolwiek blisko zdawało się bić moje serce, zawsze było ono daleko stąd”.

Związany z nowojorską galerią „Postmasters” Eddo Stern jest jednym z najbardziej znanych i cenionych artystów tworzących realizacje na bazie gier komputerowych. Zainteresowanie Sterna machinima związane jest z jego strategią głębokiej nieufności w stosunku do zjawiska interaktywności w grach. Artysta w jednej ze swoich pierwszych realizacji „Tekken Torture Tournament” wykonał transformację hardware’u konsoli PlayStation. Gracz trzymający w ręku konsolę był „kopany prądem” za każdym razem, gdy jego awatar (którym sterował na ekranie) został uderzony przez wirtualnego przeciwnika. „Elektrowstrząsy” stają się coraz silniejsze w miarę sukcesów gracza. Stern pragnął w ten sposób wywołać w nim wrażenie, iż „maszyna gra nieczysto”⁴², pragnął w ten absurdalny sposób niejako skompromitować technologię gier komputerowych oraz przenieść uwagę gracza z przeciwnika, z którym się konfrontuje na ekranie komputera, na maszynę, hardware, która według artysty jest rzeczywistym „wrogiem”. Podob-

⁴¹ Cyt. za: E. Witkowska, dz. cyt.

⁴² Por. V. Brusadin, *No Cheats for the Unplayable Games*; V. Brusadin, *No Cheats for the Unplayable Games*, w: R A M 1, dz. cyt.

ny charakter nosi projekt „Runners” (1999-2002), w którym Stern spreparował grę, oferując graczowi jeden joystick, pozwalający kierować równocześnie trzema postaciami znajdującymi się w różnych okolicznościach⁴³. Vanni Brusadin twierdził, iż Stern tworzył tego typu podstępne „gry nie nadające się do gry” (*unplayable games*), chcąc ugodzić w podstawową zasadę twórców elektronicznej rozrywki, która mówi iż „rozrywka zaczyna się wtedy, gdy technologia pozostaje niewidzialna”⁴⁴. Od 2000 r. Stern konsekwentnie skupia się na realizacji machinim. W machinimie „Sheik Attack” Eddo Stern używał obrazów z gier komputerowych, aby zobrazować konflikt izraelsko-palestyński (artysta jest pochodzenia izraelskiego, na stałe mieszka w Kalifornii). Realizacja ta, jak sam stwierdza, jest „oparta na napięciu między fantazją na temat wojny (jak zwykli to określać specjaliści od przemysłu produkującego gry) a prawdziwą wojną”⁴⁵, która toczy się w Izraelu. Jest ona również formą zobrazowania przekonania artysty, iż gry komputerowe mimo deklarowanej neutralności światopoglądowej są bardzo obciążone ideologicznie. „Gry zorganizowane są wokół dychotomii: Zachodni / Technologiczny / Zorganizowany / Nowoczesny / Dobry / Policjant / Komandos kontra Wschodni / Południowy / Prymitywny / Chaotyczny / Arabski / Rosyjski / Handlarz narkotyków / Terrorysta / Zły”⁴⁶. Stern stworzył historię przedstawiającą najazd izraelskich komandosów na siedzibę bojówki palestyńskiej, zwieńczony rzezią bezbronnych osób. Na końcu swojego filmu artysta umieścił listę wszystkich liderów palestyńskiej organizacji zamordowanych przez służby specjalne Izraela (ścieżkę dźwiękową filmu stanowią ludowe pieśni izraelskie). Historia opowiedziana przez artystę jest wstrząsająca, gdyż oparta została na realnych wydarzeniach. Ukazuje, jak bliskie są obecnie produkowane przemysłowo w mediach i grach fantazje na temat przemocy i destrukcji do ich realnych odpowiedników. Najlepszym przykładem takiego zbliżenia jest zniszczenie wież WTC 11 września 2001 r. antycypowane w wielu hollywoodzkich superprodukcjach.

*

Nie możemy zapominać, iż machinima powstaje w wyniku głębokiego „dialogu z maszyną”, który rozciąga się od prostych operacji reżyserii pewnych sytuacji, zachowań awatarów czy wirtualnego środowiska do tworzenia realizacji analitycznych tematy żujących pracę samego kodu. Jednak gracz/reżyser stara się podporządkować całą „wielowątkową, hipertekstualną” narrację własnej wizji

⁴³ Tamże.

⁴⁴ Tamże.

⁴⁵ F. Zeifang, Wywiad z Eddo Sternem, <http://www.postmastersart.com/archive/sterninterw.htm/>

⁴⁶ Tamże.

(„prawidłowemu dokonaniu opowiadania”) i w znacznej mierze dokonuje okiełznania dialogicznej relacji człowiek / maszyna. Możemy wręcz stwierdzić, iż machinima jest próbą subwersji technologii gier komputerowych.

Bliska „linearnym” tekstom kultury, a „regresywna” w stosunku do gier machinima pozwala uchwycić specyfikę gier jako „fenomenu pośredniego pomiędzy linearnym tekstem a hipermedialną instalacją”⁴⁷.

Należy dodać, iż game patching i machinima należą do pierwszych technik subwersywnych, które powitały w kontekście pozaartystycznym i zostały zaadaptowane przez artystów (są swoistą ekspresją cyberkulturowych subkultur, głównie kultur graczy).

Software Art

The article deals with the issue of Software art - a discipline of art which came into being as a result of the overlapping of artistic practice and computer programming. Game patching and machinima are types of Software art in the computer games environment. In the case of game patching an artist, with the use of specific editors, transforms existing games, models the space, protagonists, music, etc. Machinima, on the other hand, is a strategy of making video realisations from ready-made media content, especially from computer games. The first stage of making machinima is usually interactive and reminds of game patching. The creator of machinima is stage designer, make-up man, choreographer, camera-operator, script-writer and director of his / her own film. Although the result is a linear video realisation, it is however the conclusion of a long interactive process of communication with a code, the "motor" of a game.

⁴⁷ Jak bowiem pisze Konrad Kleisa: „Typowy hipertekst daje użytkownikowi swobodę wyboru dowolnej ścieżki programu, podczas gry gra «podpowiada» właściwe rozwiązania i «karci» za ewentualne pomyłki. Głównym zadaniem gracza jest - jak zauważa Piotr Sitarski - prawidłowe dokonanie opowiadania, czyli podejmowanie właściwych wyborów, dzięki którym można - z powodzeniem - zakończyć nawigację. Chodzi wszak o to, aby wygrać, aby przeniknąć do «odpowiedniego» finału. Fabularna gra komputerowa, pozostając fenomenem interaktywnym, ma tak naprawdę budowę linearną - co oznacza, że struktura dzieła («tekst wiodący», «prawidłowe opowiadanie») dominuje nad funkcją odbioru. Gra determinuje pewien kierunek nawigacji, która jest w istocie poszukiwaniem lektury - czyli uprzywilejowanego, optymalnego wariantu zawierającego w sobie przewidziane przez program zakończenie. Dopuszczając alternatywne warianty kontaktu z grą, jej program zawiera w sobie przewidziany przez autorów «właściwy tekst» deprecjonujący te warianty, które «służą» prawidłowemu opowiadaniu”. K. Kleisa, *Gry komputerowe: między hipertekstową anarchią a gwarancją sensu*, <http://cyberbadacz.republika.pl/artykuly.html>.