

POLITIKA EMOCIJA

DIZAJN *INDIE* VIDEOIGARA

18.10. – 28.10.2017.

hrvatsko
dizajnersko
društvo

HDD

Autor koncepcije izložbe

Srđan Laterza

Postav izložbe

Marko Golub, Monika Džakić

Tekstovi

Srđan Laterza

Grafički dizajn

Monika Džakić

Organizacija izložbe

HDD galerija / Hrvatsko dizajnersko društvo

Voditelj galerije

Marko Golub

Asistentica voditelja galerije

Monika Džakić

Organizacijska podrška

Mirjana Jakušić

Sponzori tiska

Cerovski print boutique, Ars kopija

Sponzor računala

Span Ltd.

Radno vrijeme galerije

Pon – pet 10 – 20 h

Subotom 10 – 15 h

www.dizajn.hr

Program HDD galerije podržavaju Ministarstvo kulture

Republike Hrvatske i Gradski ured za kulturu, obrazovanje

i sport Grada Zagreba. Program je sufinanciran

srèdstvima Zaklade Kultura nova.



CEROVSKI



ARSKOPIJA
printamo nemoguće

Videoigre od svojih početaka vješto barataju emocijama igrača, stvarajući upèčatljiva interaktivna iskustva. Stoga nije ni èudo da su postale jedan od najpopularnijih, najunosnijih i najutjecajnijih medija. One mijenjaju naèin na koji percipiramo fizièki svijet (*Pokemon GO*), stvaraju moène ekonomske sustave (*EVE Online*) ili jednostavno omoguèavaju platformu za paralelni virtualni život (*World of Warcraft*).

Videoigre imaju snažan utjecaj na društvo i kulturu današnjice, a vrijedi i obratno, jer društvo i politika inspiriraju autore igara da istražuju granice medija. Dok je u nekim AAA naslovima društveno-politièki kontekst samo fasada, mali europski i amerièki nezavisni (*indie*) studiji istražuju mogućnosti koje igre imaju u doèaravanju sraza između intimne sfere pojedinca i zajednice u kojoj živi.

Neke od najzanimljivijih i najuspješnijih novijih *indie* igara imaju dvije glavne poveznice: èesto inovativan *game design*, te fokus na društveno-politièke teme. Tako npr. *Papers, please* Lucasa Popea igrača stavlja u poziciju službenika na granici između dviju imaginarnih totalitarnih država èiji je zadatak varljivo jednostavan – lupanje žiga na isprave putnika koji prelaze granicu. Jednostavna mehanika igre sjajan je alat za postavljanje igrača u poziciju aparataèika koji mora poznavati

sve fineze života iza Źeljezne zavjese kako bi prehranio svoju obitelj i preživio zimu.

Žanr ratnih igara sjajno dekonstruira igra *This War of Mine*, igra inspirirana okupacijom Sarajeva, koja igrača stavlja u položaj civila koji mora preživjeti opsadu. Popularni žanr simulacija vožnje u igri *Wheels of Aurelia* kombiniran je s mehanikom interaktivnog romana, a u fokusu je intimna prièa na koju utjeèu turbulentna politička zbivanja u Italiji prošlog stoljeèa. Uz spomenute, izložba predstavlja još nekoliko videoigara proizašlih uglavnom iz malih europskih studija u kojima se na impresivan naèin isprepliću intimno i javno.

Politika emocija donosi analize igara popraćene komentarima autora koji otkrivaju tajne nastanka igre, a dio predstavljenih igara, zahvaljujući susretljivosti njihovih autora, možete odigrati u prostoru galerije. Cilj je izložbe istaknuti njihovu inventivnost i njihove napore, kao i ukazati na u domaćoj sredini èesto zanemarivanu èinjenicu da je dizajn videoigara danas jedno od najkreativnijih područja dizajna interakcija. Izložba obrađuje malen segment šarolikog svemira videoigara koji se širi zadivljujućom brzinom.

Srđan Laterza

POLITIKA EMOCIJA

DIZAJN *INDIE* VIDEOIGARA

18.10. - 28.10.2017.
HDD galerija

“...razmišljali smo o liku koji čezne da vidi što je iza crte hori-zonta, o liku koji je na vrlo važnom i emotivnom putovanju. Putujući s likom starca, igrač polako otkriva njegovu potresnu priču”

Clemens Scott

Old Man’s Journey

Broken Rules, Austrija, 2017.



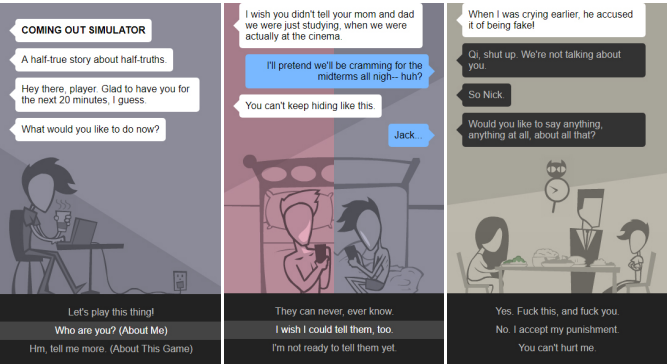
Zagonetno pismo potakne starca na putovanje živopisnim mediteranskim krajolikom. Putujući od obale do obale, starac putuje fizičkim krajolikom, kao i krajolikom svojih sjećanja. *Old Man’s Journey* u svojoj srži ima jednostavne interakcije koje za cilj imaju emotivno iskustvo inspirirano obiteljskim odno-sima. *Old Man’s Journey* je igra sporog ritma u kojoj igrač oblikuje krajolik kako bi doveo lik starca do njegovog cilja - ponovnog susreta s obitelji. Studio je htio napraviti jednostavnu i relativno kratku igru dostupnu širokom krugu igrača, a iskustvo igranja uspoređuju s čitanjem emotivne slikovnice tijekom jednog popodneva.

“...možete i lagati i govoriti istinu u isto vrijeme, baš kao u mojoj igri. Vi u mojoj igri lažete govoreći istinu. Ja u svojoj igri govorim istinu lažući”

Nicky Case

Coming Out Simulator

Nicky Case, Kanada, 2014.



Ova interaktivna fikcija nastala je u samo dva tjedna, kao dio natječaja **Nar8 Game Jama**. Inspiriran autobiografskom igrom **Dys4ia**, Nicky Case je želio svoje dramatično iskustvo ‘autanja’ pretočiti u igru. Iako se može odigrati u samo dvadesetak minuta, igra nudi vrlo kompleksnu narativnu mrežu u kojoj likovi ‘pamte’ svaki igračev izbor, a mehanika koja oponaša sučelje *messenger* aplikacija uvodi igrača u intimni svijet srednjoš-kolca koji živi s konzervativnom majkom i nasilnim ocem. Takav pristup omo-gućio je Caseu da se duhovito i suptilno poigrava s igračevim očekivanjima.

“...Henry dobiva jednostavne zadatke, a dok se šeće šumom i obavlja ih, može pričati o različitim stvarima s Delilah. Željeli smo stvoriti najkompleksniji mogući odnos među njima, željeli smo kreirati slojevite osobnosti”

Sean Vanaman

Firewatch

Campo Santo, SAD, 2016.



Henry je lugar u slikovitom nacionalnom parku, duboko u divljini američke savezne države Wyoming. Njegova jedina veza s civilizacijom je Dalilah, nadglednica parka s kojom prazgovara putem voki-tokija. Dok igrač kao Henry istražuje impresivne šumske pjezaže, počinje otkrivati dirljivu priču o usamljenosti, paranoji i utjecaju teške bolesti na međuljudske odnose. Na površini, igra je to zadivljujućeg vizualnog stila i vrhunski napisanih dijaloga. Naizgled beskrajna šuma zapravo je samo niz ‘hodnika’ po kojima se igrač vrlo lako snalazi dok dijalog Henryja i Dalilah preko voki-tokija postaje sve intenzivniji.

“Naša igra ne stavlja igrača pred ‘crno-bijeli’ izbor, tako mu sugerirajući ispravni moralni odabir. Ona igrača poziva da odluči po osjećaju, a kasnije ga suočava s posljedicom njegova odabira. Igrač sam zaključuje koliko je njegov potez bio pame-tan i moralan”

Paweł Miechowski

This War of Mine

11 bit studios, Poljska, 2014.



Dok većina ratnih pucačina i strateških igara igrača u fokus stavlja vojni konflikt, *This War of Mine* istražuje drugu stranu rata, stavljajući igrača u ulogu civila koji pokušava preživjeti u opkoljenom gradu. Junaštvo i taktiziranje ustupa mjesto depresiji i teškim moralnim odlukama u borbi za goli život. Igrač je u ulozi grupice civila koji se skrivaju u improviziranom skloništu, dok u imaginarnom gradu **Pogorenu** u državi **Graznaviji** bjesni rat. Većina likova nema gotovo nikakvog iskustva u preživljavanju u ekstremnim situacijama, a igračev je zadatak da održi njihove razine ‘zdravlja’, ‘gladi’ i ‘raspoloženja’.

“...želio sam istražiti kako je generacija mojih roditelja živjela u Italiji, jer sam kao dijete uvijek imao dojam da živim u vremenu nakon nekih važnih događaja koji se iz nekog razloga stavljaju pod tepih”

Pietro Righi Riva

Wheels of Aurelia

Santa Ragione, Italija, 2016.



Talijanski studio **Santa Ragione** svoju igru naziva ‘narativnim simulatorom vožnje’. U njoj nije važno kakvi su vam refleksi, već koliko vješto upravljate po krivudavim stranputicama razgovora sa suvozačima. Iz usputnih razgovora izvire potresni kontekst - politička situacija u Italiji tijekom sedamdesetih godina prošlog stoljeća. Iako su na vizualni stil igre utjecale automobilske arkadne igre iz devedesetih, dizajner Pietro Righi Riva pobornik je traženja inspiracija za igre izvan svijeta videoigara, u kulturi i povijesti. Tako je za nastanak ove igre bio presudan film ceste ***Opasni zavoji*** (1962.) redatelja Dina Risija.

“Htjeli smo da sučelje igre izgleda kao sučelje operativnog su-stava koji bi mogao koristiti neki imaginarni agent koji kopa po tuđim online dokumentima. Naš se agent nalazi u neutralnoj poziciji, skriven u anonimnosti sustava za nadgledanje”

Melaie Taylor

Orwell

Osmotic, Njemačka, 2016.



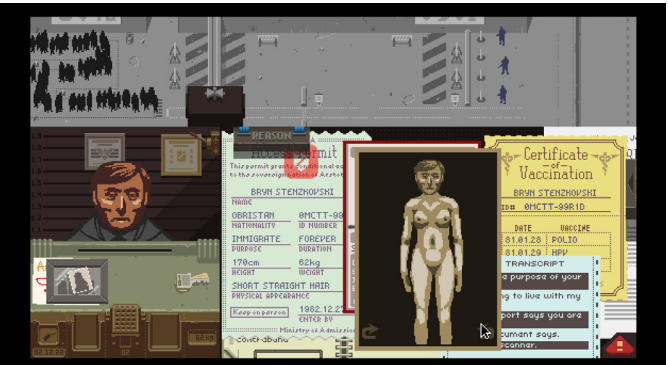
Imaginarna država **Nation**, godina 2017. Vlada je donijela zakon koji dopušta gotovo nesmetano zadiranje u privatnost građana u ime nacionalne sigurno-sti. Kada se u glavnom gradu Bontonu dogodi teroristički napad, igrač dobiva ulogu agenta koji pomoću *Orwella*, sofisticiranog sustava za nadzor, pokušava otkriti tko je krivac za napad. Dizajneri igre kreirali su vizualni stil koji pod-sjeća na gledanje kroz ‘ledom obloženo staklo’, stvorivši igru u kojoj vizuali sastavljeni od mnogokuta odražavaju iskrivljenu sliku realnosti.

“...*Papers, Please* nije zamišljen kao politička igra koja nagla-šava neku specifičnu nepravdu ili problem. Cilj mi je bio da humaniziram ljude koje sam obično vidio kao neprijatelje”

Lucas Pope

Papers, Please

3909, Lucas Pope, SAD, 2013.



Jedna od najpopularnijih i najnagrađivanijih *indie* igara novijeg datuma igrača stavlja u ulogu službenika na graničnom prijelazu između dviju imaginarnih zemalja iz *Željezne zavjese*. Osnovna mehanika igre je začudno jednostavna - igrač pregledava dokumente i udara pečate. Naizgled banalna igra ubrzo postaje mučno emotivno iskustvo. Svaki level igre predstavlja jedan dan. Svaki dan igrač dobiva dnevnicu, a njena visina ovisi o tome je li uspješno pregledao dokumente. Nekoliko grešaka vrlo brzo istopi mizernu dnevnicu, pa igračeva obitelj može vrlo brzo ostati bez sredstava za život.

.

Osim navedenih primjera, izložba se osvrće i na niz drugih referentnih igara: **Dys4ia** (Anna Anthropy), **Drowning in Problems** (Markus Persson), **Monument Valley** (Ustwo Games), **Journey** (Thatgamecompany), **Cave! Cave! Deus Videt** (We Are Muesli), **80 Days** (Inkle), **The Republia Times** (Lucas Pope), **Her Story** (Sam Barlow), **Lieve Oma** (Florian Veltman) i **Gone Home** (The Fullbright Company).