

Наставно-уметничко-научном већу Факултета музичке уметности у Београду
Б е о г р а д, Краља Милана 50

Сенату Универзитета уметности у Београду
Б е о г р а д, Косанчићев венац 29

Предмет: **Извештај Комисије за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта
Кристине Марковић**

***Bioshock 2**, музика за видео-игру*

УВОДНО ОБРАЗЛОЖЕЊЕ

КРИСТИНА МАРКОВИЋ је 22. јануара 2019. године пријавила тему бр. 02-14/2-19 докторског уметничког пројекта под називом: ***Bioshock 2**, музика за видео-игру*.

На основу предлога Катедре за композицију, Веће Факултета је на седници, одржаној 13. фебруара 2019. године, донело одлуку бр. 01-371/19 од 14. фебруара 2019. године о именовању Комисије за процену теме докторског уметничког пројекта у следећем саставу:

академик Исидора Жебељан, редовни професор
др ум. Светлана Савић, ванредни професор
мр Милан Михајловић, редовни професор у пензији

На основу предлога Катедре за композицију бр. 01-824/19 од 3. априла 2019. године, Веће Факултета на седници одржаној 10. априла 2019. године донело је одлуку бр. 01-963/19 од 12. априла 2019. године о измени Одлуке бр. 01-371/19 од 14. фебруара 2019. године о именовању Комисије за процену теме докторског уметничког пројекта **КРИСТИНЕ МАРКОВИЋ** под називом: ***Bioshock 2**, музика за видео-игру*, тако што се за члана Комисије, уместо мр Милана Михајловића, редовног професора у пензији, именује мр Мирослав Штаткић, редовни професор Академије у Новом Саду у пензији.

Нови састав Комисије:

академик ИСИДОРА ЖЕБЕЉАН, редовни професор,
др ум. СВЕТЛАНА САВИЋ, ванредни професор,
мр МИРОСЛАВ ШТАТКИЋ, редовни професор Академије у Новом Саду у пензији.

Веће Факултета на седници одржаној 15. маја 2019. године утврдило је предлог одлуке о усвајању Извештаја Комисије за оцену предлога докторског уметничког пројекта у саставу: академик Исидора Жебељан, редовни професор; др ум. Светлана Савић, ванредни професор; мр Мирослав Штаткић, редовни професор Академије

уметности у Новом Саду у пензији, и одобрена је тема докторског уметничког пројекта КРИСТИНЕ МАРКОВИЋ под називом: *Bioshock 2*, музика за видео-игру.

На седници Сената Универзитета уметности, одржаној 30. маја 2019. године, донета је одлука бр. 7/274 од 4. јуна 2019. године (бр. 01-1316/19 од 4. јуна 2019. године) којом је одобрен рад на реализацији докторског уметничког пројекта и именован ментор – академик ИСИДORA ЖЕБЕЉАН, ред. проф.

На предлог Катедре за композицију, Веће Факултета је на седници, одржаној 4. децембра 2019. године, донело одлуку о именовању Комисије за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта КРИСТИНЕ МАРКОВИЋ под називом: *Bioshock 2*, музика за видео-игру, у саставу:

академик Исидора Жебељан, редовни професор, ментор
др ум. Светлана Савић, ванредни професор, председник комисије
др ум. Татјана Милошевић Мијановић, ванредни професор
др ум. Драшко Ацић, доцент
др ум. Смиљана Влајић, ванредни професор, Академија уметности у Новом Саду

БИОГРАФИЈА

Кристина Марковић (1985) је студирала композицију на Факултету музичке уметности у Београду, у класи академика Властимира Трајковића и успешно дипломирала маја 2012. године. Наредне године наставила је усавршавање на докторским студијама композиције, такође на Факултету музичке уметности у Београду, у класи академика Исидоре Жебељан.

Дела су јој била извођена на концерту у оквиру клавирке радионице проф. Миланке Мишевић (2007), на интернационалном фестивалу КОМА' (2007-2009), на фестивалу *Челофест* (аранжман Бартокових адаптација народних игара, под називом *Make any music cello music*) (2011), као и у оквиру ауторског филма *Урвидек*, у режији Синише Дугоњића и продукцији *Академског филмског центра* (2011).

Од 2012. активно сарађује са клијентима првенствено из сфере видео-игара. Од 2015. је запослена као дизајнер звука и композитор у компанији *Eipix Entertainment* из Новог Сада, која се бави креирањем видео-игара. Писала је и аранжирала музику за видео играма на мобилним уређајима, а такође и компјутере. Неки од наслова тих музика за мобилне уређаје су: *Hoppy Land* (2016), *Farm On!* (2018), а за компјутере: *Myths of the world: Bound by the stone Collector's Edition* (2016), *Dark Parables: Requiem for the Forgotten Shadow Collector's Edition* (2017), *Hidden Expedition: The Pearl of Discord Collector's Edition* (2017), *Haunted Manor: Halloween's Uninvited Guest Collector's Edition* (2018), *Dark Parables: The Match Girl's lost paradise Collector's Edition* (2018), *Mystery Case Files: The Countess Collector's Edition* (2018) итд. Држала је гостујућа предавања на *Sae* институту на тему интерактивне/адаптивне/динамичке музике у видео-играма (2017). Тренутно у истој компанији *Eipix Entertainment* сарађује на продукцији нове видео-игре, радећи на обликовању музичког стила, и на решавању проблематике интерактивне/адаптивне/динамичке музике и њене имплементације у видео-игри.

ПРИКАЗ, АНАЛИЗА, ОЦЕНА И КРИТИЧКИ ОСВРТ НА ДОКТОРСКИ УМЕТНИЧКИ ПРОЈЕКАТ

Докторски уметнички пројекат Кристине Марковић, под називом *Bioshock 2, музика за видео-игру*, конципиран је као циклус од три става, за харфу, клавир, удараљке и гудачки оркестар, чији је циљ истраживање принципа и технике компоновања интерактивне/адаптивне/динамичке музике за видео-игре. Музика је писана на основу видео предлошка игре *Bioshock 2*, коју је развијао студио 2K Marin и издао студио 2K Games, 2010. године. Будући да *Bioshock 2* припада жанру акционе, хорор видео-игре која се игра 'из првог лица' (енгл. *first person action horror shooter video game*), кандидаткиња је унутар овог троставачног циклуса искомпоновала разноврсне музичке теме, које по изразу и садржају одговарају поменутом жанру. Важно је да се нагласи да је Кристина Марковић своју пажњу, у току истраживачког рада на свом докторском уметничком пројекту, у великој мери усмерила на сагледавање начина трансформација музике, што се односи на формалну и хармонску структуру, динамику, мелодију, итд, а у зависности од њене интерактивне примене у видео-игри. Наиме, промене које настају у музичком току, као последице непредвидиве интеракције играча са видео-игром током њеног одвијања, стварају специфичан и уникатан облик алеаторике, којем је Кристина Марковић посветила пажњу током компоновања дела, а затим такође и у теоријском делу свог докторског уметничког пројекта. Истражујући током компоновања музике, Марковићева је утврдила да музичке трансформације могу да се прате кроз хармонске промене при понављању одсека, промене које се тичу недетерминисаног избора музичког материјала, као што су алтернативни почечи и завршеци одсека, као и избор мелодија и фраза које нису обавезне да се изведу у оквиру *loop*-а, затим синхронизоване и несинхронизоване транзиције, паузе итд. Потребно је истаћи да, будући да сваки играч игра својом динамиком која је последица искуства, вештине и личног потенцијала за сналажење у виртуелном свету, музика, а са њом и партитура, која је у овом случају проистекла из ауторкиног играња видео-игре, постаје само једна од огромног мноштва могућих израза музике која је писана за одређену видео-игру. Кандидаткиња нам скреће пажњу да учестало понављање ових трансформација отвара могућност за њихову систематизацију, а самим тим и за креирање јасно дефинисаног система правила и ознака који из њих проистичу. Осим тога, ауторка је у свом пројекту уочила да је пажљивим посматрањем и каталогизацијом ових промена могуће створити нови, специфичан тип алеаторичког записа, који би отворио и ново поље за извођења ове врсте музике, јер она не би морала увек да буде везана за играње видео-игре, већ би могла да има свој независан живот, који би се одвијао у огледалима многобројних наративних могућности алеаторичких отелотворења основне музичке идеје.

Докторски уметнички пројекат Кристине Марковић, *Bioshock 2, музика за видео-игру*, је, као што је већ речено, циклус од три става, за удараљке, харфу, клавир и гудачки оркестар, чији ставови имају следеће наслове: *Видео-снимак а*, *Видео-снимак бе* и *Видео-снимак це*.

У видео-играма скуп потпоглавља чини већу целину, тј. поглавље, при чему је свако од тих поглавља једна мала засебна драматуршка целина. Потпоглавља се

углавном састоје из многобројних ситуација и догађаја, који одговарај жанру читаве игре о којој је реч. У случају музике Крестине Марковић за игру *Bioshock 2*, потпоглавља садрже различите типове музичких израза, од мирне, репетитивне 'истраживачке' музике, преко музике за акционе ситуације и употребе тишине као одморишта између наступа различитих типова музике, па до неколико врста музичких израза за сцене резова. Пошто је визуелни идентитет игре *Bioshock 2* обележен сликама ледено хладне дубине океана, напуштених грађевина, животињског света који обитава на дну океана, те очигледним одсуством људских бића, све ово сведочи о мрачној, застрашујућој и непријатној атмосфери у којој се одвија прича видео игре *Bioshock 2*. Из ових разлога, музика коју је искомпоновала ауторка узела је на себе задатак да дочара свеукупну атмосферу видео-игре, али кроз неколико кључних звучних пејзажа, који су представљени одређеним музичким темама. Тако у ставу *Видео-снимак а*, чија је идеја представљање 'хоризонталне' технике писања интерактивне музике за видео-игре, а која при променама ситуација подразумева смењивања читавих 'хоризонталних' музичких блокова, налазимо неколико различитих тема и звучних ситуација, које носе следеће наслове:

- *Дубина*, која је уједно и главна тема видео-игре и поверена јој је улога 'музике истраживања';
- *Док спавају...*, музика која је такође у улози 'истраживања';
- *Урлици*, музика акције;
- *Адам*, музика за сцену реза;
- *Велика сестра*, музика за сцену реза;
- *Бег*, музика за сцену реза.

Пошто се Крестина Марковић већ годинама изузетно успешно бави писањем музике за видео-игре, овога пута је на заиста упечатљив и веродостојан начин успела да дочара атмосфере које обележавају како читаву видео-игру, тако и одређена поглавља првог, као и осталих ставова. Такође, веома умешно, користећи различите инструменталне ансамбле, она сасвим тачно слика амбијенте и догађаје одређених сцена – из инкантације соло виолончела допире осећај усамљености и отуђености, а издржани тонови у дубоком регистру звуком сликају дубину океана, брзи пасажии у гудачима и комбинација дрвеног бубња, добоша и клавира упечатљиви су у дочаравању сцена акције, док нам мирна, репетитивна музика са харфом, флажолетима у гудачима или пијанисимом у контрабасима, помаже да пловимо кроз сцене истраживања.

Марковићева нас је обавестила да у *Видео-снимку бе* она барата 'вертикалном' техником писања интерактивне музике за видео-игре и овај став садржи само одсек који носи назив *Потоп*. 'Вертикална' техника писања подразумева флексибилност музичких слојева, њихово укључивање и искључивање, у зависности од драматуршких промена ситуација. Одсек *Потоп* састоји се од два слоја, при чему свака инструментална деоница стриктно припада одређеном слоју и свира искључиво мотивски материјал који јој је додељен. Гудачи су зато подељени у две групе, харфа припада искључиво слоју а, док клавир, на пример, има двојаку функцију. У *Видео-снимку це* представљена 'комбинована' техника компоновања интерактивне музике, а сам став се састоји од следећих тема: *Велики тата 1* (музика 'истраживања'), *Велики тата 2* (музика акције вишег ступња) и *Заборава* (музика као одјавна шпица).

Ауторка је за грађење музичког тока користила и метод *рандомизације*, који је типичан за музику у видео-играма и који се углавном користи да би се умањила доминација репетитивности, која је неминовно присутна у видео-играма, пре свега због технике *loop*-а. Ипак, у свом докторском раду, Кристина Марковић придаје овом методу посебну пажњу, јер је управо он основ за алеаторичку игру и недетерминисано одвијање музичког протока времена. Тако, на пример, део музике који носи назив *Док спавају...* има укупно шест алтернативних почетака, који су обележени бројевима од 1 до 6. Ово значи да одсек *Док спавају...* не мора увек да почне од броја 1, већ од било ког поменутог алтернативног почетка, пошто је ауторка све ове могућности унапред музички сагледала и предвидела.

Оно што ову композицију чини посебно занимљивом јесте то што она, заправо, не звучи као онаква врста музике коју уобичајено чујемо као алеаторичку, а позната нам је из корпуса уметничке музике 20. и 21. века. Наиме, за разлику од дела Витолда Лутославског (пољ. Witold Lutosławski), Јаниса Ксенакиса (Iannis Xenakis), Кшиштофа Пендерецког (пољ. Krzysztof Penderecki), Џона Кејда и др, који су се алеаториком служили ради постизања иновативног звучног резултата, стварајући јединствене хармонске структуре, ритмичке фигурације, тембр, боје, итд, дакле, за разлику од поменутих композитора, Кристина Марковић истражује алеаторику у сасвим другачијем контексту, у оном, чији је циљ постизање оригиналног баратања наративном структуром дела, кроз осмишљавање и постављање могућих паралелних токова за одвијање једне исте, а увек другачије музичке приче. Она то спроводи кроз дозвољавање и предвиђање постојања промена хармонских склопова при понављању одсека, затим осмишљавајући материјале који постају алтернативни почеци и завршеци одсека, те на тај начин могу да преузму улогу скретнице и превојнице које музички ток воде у најразличитијим правцима, али и стварајући фондус мелодија и фраза које арбитарно могу да се изведу у оквиру *loop*-а (могу а не морају), затим осмишљавајући синхронизоване и несинхронизоване транзиције, предвиђајући могућност за паузе, али и за њихово изостајање итд. И зато, није ли оваква врста естетског захвата нешто што у најбољем и најтачнијем смислу кореспондира са модерним временима и модерним теоријама физике, са квантним световима, са мудрошћу бесконачних могућности постојања безбројних универзума и реалности?

Из свих претходно наведених разлога, констатујемо да је Кристина Марковић циклусом *Bioshock 2*, музика за видео-игру остварила значајно музичко дело, како у оквиру студијског плана докторских студија на Факултету музичке уметности у Београду, тако и у свету музике за видео-игре, али и у савременој српској музици уопште. Најоучљивији стожер истраживања и постигнућа у овом делу, Кристина Марковић је досегла вешто стварајући жанровски сасвим тачне атмосфере и ситуације које видео-игра *Bioshock 2* захтева, баратајући на завидно високом занатском нивоу техником оркестрирања и дистрибуирања музичког материјала и, што је најважније, оригиналном опсервацијом могућности алеаторичког осмишљавања музичког тока. Пошто је музика за видео-игре у жижи њеног уметничког интересовања већ дуги низ година, а будући да је у свом докторском уметничком пројекту најдаље отишла у истраживачким сферама рада у овом пољу, из свих ових разлога, циклус *Bioshock 2*

представља врхунац њеног досадашњег рада и уметничког истраживања. Посебно издвајамо чињеницу да је поступак изградње дела на елементима алеаторички осмишљене нарације један од првих примера оваквог поступка у уметничкој музици, па макар још увек у рудиментарном облику, он и као такав представља изузетно значајан допринос на пољу истраживања савремене алеаторичке музике у целокупној савременој уметничкој музици.

ПРИКАЗ, АНАЛИЗА, ОЦЕНА И КРИТИЧКИ ОСВРТ НА ТЕОРИЈСКУ СТУДИЈУ О ДОКТОРСКОМ УМЕТНИЧКОМ ПРОЈЕКТУ *Bioshock 2*, музика за видео-игру

Теоријска студија о композицији *Bioshock 2* садржи једанаест поглавља.

У **Предговору**, првом поглављу, ауторка износи кратак преглед и опис разлога за настанак циклуса *Bioshock 2*, музика за видео-игру. Поред тога, поменуте су и историјске претече ове врсте музике, као што је филмска, а дато је и објашњење основне разлике.

Друго поглавље, *О поетици и полазишту*, посвећено је разматрању теорије циља и идеји подсвесне мотивације, која може да буде интересантна основа за посматрање утицаја подсвесне мотивације на интеракцију играча са видео-игром, а самим тим и на то какво светло ова веза баца на стварање алеаторичког музичког тока, тј. на стварање великог броја могућности музичких алеаторичких наратива.

Преглед историјата интерактивне музике са примерима из литературе је назив следећег поглавља и у њему ауторка износи опис хронолошког развоја примењене или интерактивне музике кроз векове, наводећи најинтересантије примере. Затим следи детаљно теоријско објашњење интерактивне музике у видео-играма, уз попис и објашњење делова који чине једну видео-игру, али и објашњење музичке терминологије која се користи за аудио-сегменте у видео-играма.

У петом поглављу, **О видео-игри BioShock 2**, Кристина Марковић нас обавештава о историјату и садржају оригиналне игре *BioShock 2*, после чега следи поглавље **О музици, њеној примени у видео-игри и алеаторичким могућностима**. У овом делу свог теоријског рада, ауторка нам укратко даје смернице за разумевање драматуршке организације видео-игре, а с тим у вези и жанровских начина на које се одређене ситуације решавају у овом медију.

У поглављима која носе називе ставова овог дела, **Видео-снимак а**, **Видео-снимак бе** и **Видео-снимак це**, Кристина Марковић веома детаљно анализира немусичке елементе свог дела, што заправо представља драматуршку анализу предлошка, затим детаљно описује и анализира музичке елементе овог дела, узимајући у фокус најчешће хармонске и оркестрационе елементе. Свако од ова три опширна поглавља садржи и осврт на алеаторичке могућности одређених сегмената у оквиру датог поглавља.

Ауторка у **Закључку** резимира ставове и резултате у односу на своје (естетско и исраживачко) полазиште, као и на лични уметнички кредо.

Поглавље **Литература** сачињено је од релевантног пописа књига и приручника, који су помогли Кристини Марковић у настајању циклуса *Bioshock 2*, музика за видео-игру.

ЗАКЉУЧАК

Докторски уметнички пројекат Кристине Марковић, *Bioshock 2, музика за видео-игру*, је сугестивно и значајно уметничко остварење, које представља врхунац композиторкиног упечатљивог и, унутар жанровских одредница музике за видео-игру, аутентичног стваралачког израза, који се кристалисао у протеклих осам година. Циклус *Bioshock 2* је веома интересантно дело по својој идејној и жанровској разноврсности, али највише по истраживању и употреби композиционе технике, коју бисмо могли назвати *алеаторика нарације*. У овом истраживању лежи и врхунски домет ове композиције, будући да поменута техника представља праву реткост у савременој уметничкој музици данас, уколико ју је уопште могуће и наћи, с обзиром на чињеницу да је вештина наративног компоновања често недоступна највећем броју данашњих композитора уметничке музике.

Теоријска студија о делу *Bioshock 2* на убедљив начин приказује ауторкине техничке и естетске полазне тачке, уз детаљну анализу немужичких и музичких карактеристика и њихових алеаторичких могућности у њеном уметничком изразу.

На основу критичког сагледавања и оцене резултата уметничког и теоријског аспекта уметничког пројекта *Bioshock 2, музика за видео-игру*, Комисија констатује да овај пројекат по свим елементима испуњава високе критеријуме докторског уметничког рада. Стога Комисија предлаже Наставно-уметничко-научном већу Факултета музичке уметности и Сенату Универзитета уметности у Београду да овај Извештај прихвате и покрену процедуру за јавну одбрану докторског уметничког пројекта *Bioshock 2, музика за видео-игру*, Кристине Марковић.

У Београду, 8. фебруара 2020.

Комисија у саставу:

академик ИСИДОРА ЖЕБЕЉАН, редовни професор, ментор

др ум. Светлана Савић, ванредни професор, председник Комисије

др ум. Татјана Милошевић Мијановић, ванредни професор

др ум. Драшко Ацић, доцент

др ум. Смиљана Влајић, ванредни професор,
Академија уметности у Новом Саду

