

Већу Интердисциплинарних докторских студија
Универзитета уметности у Београду
Косанчићев венац 29
11000 Београд

ИЗВЕШТАЈ

Комисије за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта

„Болрол – видео игра“

кандидата
Рајка Радосављевића

Веће интердисциплинарних докторских студија Универзитета уметности у Београду, на седници одржаној 16. јуна 2022. године, донело је одлуку о именовању Комисије за оцену и одбрану докторског уметничког пројекта „Болрол – видео игра“ кандидата Рајка Радосављевића, студента докторског студијског програма Дигитална уметност Интердисциплинарних студија Универзитета уметности у Београду.

На основу увида у реализован уметнички део пројекта и поднети писани

материјал, комисија у саставу:

mr Растко Ђирић, редовни професор ФПУ,

mr Драган Димчић, ванредни професор ФДУ,

dr ум. Јулијана Протић, ванредни професор ФПУ,

dr Манојло Маравић, ванредни професор Академије уметности у Новом Саду,

и dr ум. Александра Јованић, доцент ФЛУ, ментор

закључила је да кандидат може да приступи одбрани докторског уметничког пројекта.

Биографија кандидата

Рајко Радосављевић, рођен 1977. године у Београду. Завршио средњу Школу за дизајн 1997. године на одсеку Графика и књига и стекао звање техничара графичког дизајна. Касније је дипломирао на Факултету примењених уметности у Београду, на Одсеку Примењена графика и стекао звање Дипломирани графичар – Примењена графика. Након тога се школује у иностранству и завршава “Art Institute of Philadelphia” где добија звање бачелор науке – Анимација и медијске уметности.

Рајко Радосављевић је достигао висок ниво уметничког приступа уз широко знање техничких и технолошких алата потребних за имплементацију савремених визуелних комуникација. Високе оцене, награде у скоро свим најважнијим дисциплинама студија, као и висок ниво академских достигнућа према оценама декана (сврстан у првих пет најбољих студената генерације на Арт институту). Са тим достигнућима кандидат је био изабран и запослен на радно место асистента-предавача за рад са студентима у рачунарским лабораторијама у периоду 2004/2005 год. Од 2016. ради као редовни предавач на предметима Визуелне основе, 3Д моделинг и 3Д анимација у Информационо технолошкој школи ИТС, и затим прелази 2018. да оформи смер Гејм Арт на Факултету савремених уметности у Београду и тренутно ради као доцент на предметима Основе развијања игара, Дизајн нивоа, Дизајн карактера и Развој карактера. Учествовао као ментор завршних радова ИТС школе, на темама као што су Проширења (augmented) реалност, Интерактивне књиге, Интерфејс видео игара, Визуелизација возила и друге.

Током студија и усавршавања овладао је бројним техникама аудио-визуелних комуникација и рачунарских технологија што је обогатило и одредило његов уметнички израз. Излагао радове на изложбама савремених уметности у Београду, Солуну и Филаделфији. Такође је приказао уметничке перформансе, инсталације и видео радове на фестивалима у Новом Саду – *EXIT* и Темишвару – *Revolution*, затим на градском тргу у Ваљеву и Старој циглани у Београду.

У овом сегменту уметничких вредности се посебно истичу његови радови на изложби најбољих дипломаца Арт Института у Филаделфији – 2003, затим самостална изложба у Галерији СКЦ у Београду – 2015. и радови на изложби савремене уметности у Музеју савремене уметности у Солуну – 2016, где је излагао по позиву као почасни

гост. Његови радови показују разноврсност и умеће у коришћењу технологија рачунарске анимације, графичког дизајна и видео-аудио продукције. Истиче се веома захтеван рад на анимацији синхронизованој са интерактивном пројекцијом на поду, кретањем учесника представе и пројекционим бимовима што је било коришћено за време церемонија отварања и затварања спортског такмичења Универзијада одржаног у Београду 2009. год.

Иницијатор је и један од организатора једне од најзначајнијих изложби домаће субкултурне скејтбординг сцене и њеног представљања. Изложба „Скејт ми је“ одише новим применама значења форме у непосредном окружењу које скејтери трансформишу у нова значења.

Рајко Радосављевић се академски и професионално бави мултимедијалним дизајном, анимацијом, илустрацијом, сликарством, видео, аудио и веб продукцијом и фотографијом. Остварио је запажен ниво уметничког и занатског умећа у професионалним радовима током своје досадашње каријере. Већи део тих радова је доступан јавности преко интернета у форми видео спотова, анимираних клипова, графичких илустрација и фотографија. Комплементарни рад на музici, уметничким перформансима и инсталацијама је употребио препознатљив уметнички, професионални профил и лични печат као урбаног, савременог, па и авангардног техно-уметника.

Детаљна анализа докторског уметничког пројекта

Докторски уметнички пројекат „Болрол“ се бави истраживањем уметничких аспеката дизајна видео игре, сагледавањем технолошких, дизајнерских и уметничких елемената и постављањем уметничке видео игре у нови контекст који играчу/публици пружа ново искуство, кроз прилагођен наратив и надоградњу постојећих форми.

Централна тема докторског пројекта су простор, интерактивност и нарација у видео играма, који заједно граде „игривост“ (*Gameplay*). Ток видео игре, као и сама игривост, зависи и од анимације, која је у овом случају компонента која повезује простор, интеракцију и нарацију у једну кохерентну целину.

Видео игре задовољавају људске пориве за забавом, авантуром, истраживањем, који се трансцендентално простиру у свим аспектима људског постојања. Архетипски порив приповедања прича мењао се током еволуције човека. Усмено препричавање догађаја из лова током вечерњег седења уз ватру, цртање сцена из лова по пећинским зидовима, аудио и музичка интерпретација митског и апстрактног бића, пројектовање секвенци слика са филмске траке, као и данас модерни начин приповедања са интеракцијом, видео игре су свеобухватни склоп свих ових наративних димензија. Играње видео игара значи интеракцију унутар презентованог света, и да би играч играо игру потребан је неки вид наративног елемента било да је то текст, звук или слика који ће утицати на играча. Другим речима, искуствене компоненте игара (текст, звук и слика) су сложени сензуални и психолошки системи који могу да стварају значење кроз доношење избора.

Практични део пројекта

У видео игри „Болрол“, космос је након експлозије фрагментиран у парчиће и представљен платформама (крхотинама разних планета). На њима се налазе разне метеоролошке околности, природне појаве, биљни и животињски примерци, који варирају у зависности од нивоа игре, односно њене „тежине“. На пример, прва платформа обилује зеленим биљем, на другој пада киша, док на трећој еруптира лава. Како играч напредује окружење је све неприступачније, тако да платформе које се појављују у каснијим нивоима игре постају прогресивно теже за истраживање. Иако је ова поставка видео игре линеарна она ипак нуди играчима осећај слободног истраживања кроз више фактора. Први фактор је истраживање пута ка циљу који је постављен раштрканим елементима потребним за напредак. Други фактор је истраживање опасности биљног и животињског света. Трећи фактор је истраживање сопствених могућности вештине навођења лоптице. Играч може да истражује игру мање-више независно од задатка, јер је свет визуелно богат и са пуно детаља.

Цела игра се идејно заснива на космичком и античком поимању равнотеже. „Космос поседује центар у коме се налази посебна врста баланса универзума... и приказан је у виду кључа унутар воденасте сфере, окруженом карактеристичним цвећем са великим поленским лоптама“, описује Радосављевић у сценарију за игру. Равнотежа овог осмишљеног космоса бива нарушена након што један инсект случајно уђе унутар воденкасте сфере и храњењем поленским лоптама нарушава, односно

покреће велику експлозију после које су све крхотине планета дисбалансиране. Након презентовања ове уводне приче играчу се нуди могућност да врати баланс растуреном космосу. Интеракција играча са околином је мењање позиције и усмеравање једне од преосталих поленских лопти, а физика кретања је заснована на симулацији гравитације. Да би поленска лопта спасила остале лопте које су разбацане по космосу, играч је наводи ротирањем платформи на којима се налазе разне препреке. Ротирање и балансирање се врши померањем миша по X и Y оси. Видео игра поседује три облика тежине: лаки, нормални и тешки. Сваки свет има по седам нивоа, седам платформи на којима су распоређене препреке и непријатељи. Постоји седам врста различитих инсеката - паука, буба и црва. Након стизања до последње платформе и проналажења изгубљене поленске лопте, покреће се завршна анимирана секвенца. У њој се приказује поновно буђење цвећа, које је настало склапањем поленских лопти и латица, из којег су оне испале. Игра се завршава успостављањем баланса у фрагментираном космосу.

Писани део пројекта

Писани део пројекта чине методолошка и теоријска истраживања различитих области које су на директан начин повезане са темом и реализацијом пројекта „Болрол“. У првом делу Рајко Радосављевић се фокусира на концепт игривости, и поставља га у однос са теоријама игара као културолошком феномену и пореди са садашњом дигиталном културом, а затим детаљно анализира интерактивност, простор и нарацију у контексту свог рада. Поред ових основних, веома битне аспекте игривости обухватају и неки специфични појмови, као што су жанрови, искуство играча и мотивација у играма, категорије задовољства током играња итд. Један веома битан део писаног дела пројекта обухвата и истраживање преко упитника са публиком, односно, играчима који су одиграли целу игру са циљем да се провери хипотеза о односу компликованости игре и задовољства/фрустрације играча. Резултати добијени преко упитника наводе на закључак да играчи чак и прихватају однос где је дужина трајања фрустрације већа од задовољства. У другом делу, Радосављевић се детаљно бави процесом израде, од скица, методологије до техничке реализације свих делова игре.

Оцена остварених резултата

За видео игру Болрол неопходан је играч да је надогради својим учествовањем. Својом физичком, као и надреалном поставком света, игра пружа играчима да игру одиграју до краја без обзира да ли су почетници или не, односно према својим вештинама. Наративни елемент спашавања света котрљајући честицу (лоптицу) пружа играчу контекст за упоређивање са стварним светом, интерпретацијом презентованог света игре. Одабир природних препознатљивих облика и њихова стилизација као што су дрво, трава, острво или инсект, доприноси атмосфери у којој се дешава увлачење играча у игру (имерзија). Могућност играња у кратким као и у дугим интервалима обезбеђује видео игри Болрол повратак играча, иако је „кинетички“ тешка.

Игривост је комплексна карактеристика видео игара, јер између осталог зависи и од личних афинитета играча, као и од жанра саме видео игре. Анализа игривости је могућа само уласком у свет игре и активним играњем. Коегзистирајуће три компоненте игривости, наратив, интерактивност и просторност су кључни елементи било које видео игре. Они су преплетени између себе, и уз визуелну садржину чине јединствену целину унутар виртуелног света. Синергијом ових компоненти уметник видео игара вешто поставља илузију избора гледаоцу / играчу и подстиче га на истраживање имагинарног света, као и размишљање о крајњем циљу или поруци уметничког дела – видео игре.

Игра са пратећим материјалима је јавно доступна за преузимање на веб сајту: <https://frustgaming.com/>. На истој локацији су доступни и пратећа документација пројекта, документ дизајн игре (GDD) и презентација пројекта.

Критички осврт референата

Доминантна тема у уметничком истраживачком пројекту „Болрол – видео игра“ је игривост кроз три кључне, међусобно испреплетене, компоненте просторност интерактивност и нарација. Оне као визуелна садржина чине јединствену целину унутар виртуелног света игре. Осећања играча током играња су јединствен склоп емоција,

јединствен за сваког играча и зато се може закључити да је игривост индивидуални осећај укупног дожиљаја поједињца.

Наратив може да разбије или да унапреди илузију која утиче на играчеву заокупљеност игром. Разбијањем или редефинисањем правила приповедања комбиновањем или спајањем нових форми наративних могућности, аутор води рачуна о заокупљености играча и о игривости видео игре.

Кандидат позиционира рад у односу на више теоријских појмова везаних за игре као културолошки феномен, интерактивност, али и генеративну и процедуралну уметност, емоције и разна психолошка стања играча, нелинеарне наративне форме, виртуелних простора, а практично примењујући сврсисходне и примерене могућности које технологија омогућава у овом пољу. Реализација видео игре је подухват великих размера, који уобичајено реализују велики тимови са члановима различитих експертиза, па је значајно истаћи да је Радосављевић самостално извео читав пројекат.

Закључак комисије

Кандидат је у докторском уметничком пројекту „Болрол – видео игра“ представио уметничко и теоријско истраживање осмишљено као целовита уметничка видео игра, која комбинује 3Д моделовање и анимацију, дизајн виртуелног простора, осмишљавање нарације и игривости у функционалној интерактивној форми.

Рајко Радосављевић је своја техничка знања и способности максимално искористио у реализацији овог докторског уметничког пројекта, спајајући области којима се обимно бави у својој активној уметничкој пракси – 2Д и 3Д анимација, дизајн наратива за видео игре, као и, наравно, сам развој видео игара. Јасно је дефинисао концепцијске и методолошке поставке уметничког пројекта, успешно га реализовао и документовао у писаном делу пројекта. Тиме је потврдио своје стваралачке могућности, квалитете и склоности ка истраживању потенцијала надоградњи малих лежерних игара новим типовима игривости, али и откривање различитих метода за унапређење играчевог искуства.

Имајући све наведено у виду, комисија предлаже Већу и Сенату Универзитета уметности да кандидату Рајку Радосављевићу, одобри одбрану докторског уметничког пројекта „Болрол – видео игра“.

У Београду, 28. 7. 2022.

Комисија:

mr Растко Ђирић, редовни професор ФПУ

mr ум. Драган Димчић, ванредни професор ФДУ

др ум. Јулијана Протић, ванредни професор ФПУ

др Манојло Маравић, ванредни професор АУНС

др ум. Александра Јованић, доцент ФЛУ, ментор